



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sayuran memiliki kandungan serat, vitamin dan manfaat lainnya yang baik untuk tubuh. Sayuran juga memiliki harga yang cenderung murah dan terjangkau sehingga banyak masyarakat yang memilih untuk menjadikan sayuran sebagai hidangan mereka. Namun kenyataannya, masyarakat Indonesia tergolong kedalam kategori kurang mengkonsumsi sayuran terutama pada anak-anak.

Menurut riset Pusat Penelitian dan Pengembangan Upaya Kesehatan Masyarakat tahun 2014, sebanyak 97,1 persen penduduk Indonesia dari balita sampai dewasa kurang mengonsumsi sayuran. Adapun data Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2013, sebanyak 93,5 persen anak-anak berusia 10 tahun ke bawah tidak mengonsumsi sayuran sesuai anjuran. Anak-anak lebih memilih untuk memakan makanan cepat saji dan makanan instan padahal makanan tersebut tidak baik untuk kesehatan anak. Menurut Hasan (2017) alasan utama anak tidak suka mengonsumsi sayuran adalah karena sayuran memiliki rasa yang pahit dan rasa pahit tersebut sangat asing untuk anak. Kurangnya konsumsi sayur sesuai anjuran pada anak sangat berdampak pada pertumbuhan anak. Ketika anak kekurangan nutrisi maka anak akan terkena resiko pertumbuhan yang terhambat.

Berdasarkan riset tersebut, anak-anak seharusnya sudah diinformasikan betapa pentingnya peran sayuran bagi kesehatan mereka. Salah satu media yang

bisa digunakan untuk mengajak anak-anak untuk mengonsumsi sayuran adalah komik. Menurut Missio (2015) komik digital adalah media yang cocok untuk anak-anak. Komik adalah media yang bercerita menggunakan visual yang diurutkan menggunakan panel dimana pembacanya bukan hanya membaca tulisan saja melainkan pembaca bisa melihat situasi atau kejadian yang terdapat pada visualnya. Anak-anak akan lebih tertarik untuk melihat gambar atau visual karena dengan komik anak-anak dapat melihat gambar secara berurutan yang dapat membuat anak memahami sebuah cerita dengan menggunakan visual saja.

Menurut Jean Piaget (1983) usia 7-11 tahun adalah tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak sudah mampu memahami konsep sebab akibat dan sudah bisa berpikir secara logis. Salah satu karakteristik pada anak yang sudah terlihat dalam tahap ini adalah kemampuan untuk memahami sebuah masalah dan melihat permasalahan tersebut dari berbagai sisi.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat karakter pada komik interaktif untuk mengajak anak untuk mengonsumsi sayuran. Komik interaktif ini dimainkan di media digital di mana penggunanya akan membaca sambil melihat visual karakter dan dapat berinteraksi dengan penggunanya. Alasan penggunaan interaktivitas adalah karena anak-anak akan lebih suka untuk bermain dan menjadi bagian di dalam cerita tersebut sehingga anak dapat menyerap inti dari cerita yang ingin disampaikan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena anak yang tidak suka makan sayur, dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut.

Bagaimana perancangan karakter dalam komik interaktif yang dapat mengajak anak untuk mengonsumsi sayuran?

## **1.3. Batasan Masalah**

### 1. Batasan demografis

Segmentasi yang dituju dalam perancangan komik interaktif ini adalah untuk anak berusia 7-11 tahun, laki-laki dan perempuan. Di luar dari usia tersebut tetap boleh membaca.

### 2. Batasan geografis

Geografis penyebarannya adalah kalangan anak-anak di Indonesia yang berdomisili di Tangerang.

### 3. Batasan psikografis

Segmentasi yang dituju adalah anak-anak yang tidak suka makan sayur dan menyukai olahan cepat saji.

## **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan perancangan karakter dalam komik interaktif ini adalah untuk mengajak anak untuk mengonsumsi sayuran dan juga menginformasikan anak tentang kandungan nutrisi yang ada di dalam sayuran.

## **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

1. Manfaat bagi Pembaca
  - a. Meningkatkan pengetahuan kepada pembaca akan nutrisi yang ada di dalam sayuran
  - b. Mengajarkan pembaca akan pentingnya mengonsumsi sayuran sehari-hari.
2. Manfaat bagi Universitas
  - a. Menjadi sebuah karya yang bisa digunakan untuk keperluan akademik Universitas Multimedia Nusantara
  - b. Menjadi referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.
3. Manfaat bagi Penulis
  - a. Menjadi sebuah portofolio untuk keperluan penulis dalam dunia pekerjaan
  - b. Meningkatkan pengetahuan penulis akan nutrisi yang ada di dalam sayuran
  - c. Meningkatkan kemampuan penulis dalam membuat komik dan ilustrasi