



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

Berdasarkan Artikel *World Health Organization* (2018), salah satu pola makan yang sehat setidaknya harus mengonsumsi 400 gram sayur dan buah-buahan per hari. Dalam penelitian Riset Kesehatan Dasar (2013) mengatakan bahwa sebanyak 93,5 persen anak kecil di Indonesia kurang mengonsumsi sayuran sebanyak lima porsi per hari.

Sayur merupakan salah satu jenis makanan yang paling bergizi di dunia. Jenis - jenis gizi yang terdapat pada sayur adalah protein, karbohidrat, vitamin, dan antioksidan. Berdasarkan Artikel *World Health Organization* (2018), mengonsumsi sayur lima porsi sayur per hari dapat mengurangi resiko *Noncommunicable Diseases* yang membunuh 41 juta orang per tahun. Menurut kuesioner yang penulis sebarakan kepada anak berusia 7-11 tahun atau 2 – 5 sekolah dasar, anak tidak suka makan sayuran karena rasanya. Jika asupan gizi tersebut tidak tercukupi pada anak, dapat menyebabkan penghambatan akan pertumbuhan pada anak dan penyakit lain seperti mudah sakit, mual, dan salah satunya adalah obesitas. Menurut Ratu Ayu (2011), obesitas dapat terjadi jika anak mengonsumsi makanan yang tidak sehat dengan kalori tinggi tanpa sayur dan buah sebagai sumber serat. Alasan anak tidak suka mengonsumsi sayuran menurut Hasan (2017), anak sangat asing dengan rasa pahit pada sayuran.

Ketidaksukaan makanan sayur-sayuran terhadap anak dapat diperbaiki dengan beberapa cara. Berdasarkan artikel SahabatNestle (2019), cara-caranya adalah dengan memberi contoh memakan sayur, menjadikan sayur dan buah-buahan sesuatu yang menyenangkan, dan harus melibatkan anak itu sendiri.

Menurut Missio (2015), komik digital merupakan salah satu media yang dapat membantu anak untuk membaca dan belajar. Komik juga dapat membantu anak untuk mengembangkan literasi visual pada anak. Komik merupakan media visual yang juga dapat membantu anak yang belum bisa membaca dan *tetap* mengerti cerita tersebut dari urutan gambar tersebut. Media digital adalah media yang portabel karena pengguna dapat membawa sepuluh komik lebih dan tidak harus memberatkan bawaan.

Perancangan komik interaktif ini menggunakan media berbasis android untuk memotivasi anak untuk memakan sayur. Perancangan ini menggunakan media komik interaktif dikarenakan menurut Wagraham (2016), membaca memberikan cerita yang lebih kuat dibanding permainan. Komik interaktif juga memiliki interaktivitas yang dapat membuat pengguna ikut berpartisipasi sepanjang jalannya cerita. Komik interaktif ini dirancang untuk anak berusia 7 – 11 tahun dikarenakan menurut artikel pada CliffsNotes (2016), Jean Piaget mengatakan bahwa anak yang berusia 7 – 11 tahun memiliki *daya* pikir yang konkrit dan logis tetapi masih dapat diubah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan oleh penulis, ini adalah rumusan masalah penulis:

Bagaimana perancangan UI / UX pada komik interaktif dapat membantu anak mengkonsumsi sayuran dengan sehat dan menyenangkan?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat oleh penulis merupakan sebuah batasan tentang aplikasi komik ini tidak keluar dari jalur perancangan. Batasan masalah kami terdiri dari 3 jenis yang di antaranya adalah batasan geografis, demografis, dan psikografis. Batasan geografis merupakan batasan akan wilayah yang akan difokuskan. Batasan demografis merupakan batasan akan sasaran pengguna. Batasan psikografis adalah batasan akan pola hidup atau karakteristik seseorang.

1. Batasan geografis

Pada daerah geografis, penulis akan membatasi penelitian ini pada daerah Tangerang yang merupakan daerah terbesar ke-3 di Jawa Barat.

2. Batasan demografis

Komik interaktif ini dirancang untuk anak berusia 7 – 11 tahun dikarenakan menurut artikel pada CliffsNotes (2016), anak yang berusia 7 – 11 tahun memiliki *daya* pikir yang konkrit tetapi masih dapat diubah.

3. Batasan psikografis

Pada batasan psikografis, subjek yang dituju adalah anak yang kurang suka makan sayur dan memiliki kecenderungan kolokan terhadap orang tuanya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk mengajak anak mengenal dan mengonsumsi sayuran.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi pembaca
 - a. Menambah informasi mengenai pentingnya gizi sayur terhadap anak.
 - b. Membuat pembaca mengetahui lebih banyak resep sayuran.
2. Manfaat bagi universitas
 - a. Dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan dosen Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi komik interaktif.
 - b. Dapat dimanfaatkan sebagai referensi yang berisi UI / UX.
3. Manfaat bagi penulis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang khasiat sayur dan resep.
 - b. Menjadi portfolio pribadi penulis.
 - c. Memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai UI / UX.