



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

Sayur dan buah merupakan makanan bergizi yang kaya akan vitamin, yang perlu dikonsumsi oleh manusia untuk memelihara kesehatan tubuh. Vitamin merupakan zat nutrisi organik yang dibutuhkan dalam jumlah kecil untuk menjalankan berbagai proses biokimiawi dalam tubuh yang tidak dapat diproduksi dengan sendirinya, sehingga harus diperoleh melalui makanan (Permana et al., 2015). Kandungan gizi dalam sayur dan buah sendiri sangat beragam. Umumnya, terdiri dari pro vitamin A, vitamin C, vitamin K, vitamin E, dan kelompok vitamin B kompleks, serta kandungan mineral seperti kalium, kalsium, natrium, zat besi, magnesium, mangan, seng, selenium, dan boron (Suprihantini, 2019). Oleh karena itu, penting bagi manusia untuk mengonsumsi makanan-makanan yang mengandung vitamin tersebut, seperti sayur dan buah, agar tubuh dapat menjalankan fungsinya dengan baik, tidak terkecuali anak-anak. Jika kebutuhan vitamin tidak terpenuhi, maka dapat menyebabkan defisiensi vitamin yang membuat tubuh lebih rentan terkena penyakit (Alodokter, n.d.).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewantari dan Widiani (2011), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi konsumsi sayur dan buah oleh anak usia 6-12 tahun, yaitu pengenalan terhadap sayur dan buah, ketersediaan sayur dan buah di keluarga, tingkat pengetahuan gizi tentang sayur dan buah, serta tingkat kesukaan terhadap sayur dan buah. Sayangnya, pada masa ini, kecenderungan konsumsi makanan sayur dan buah pada anak cukup rendah. Dalam laporan survei yang diadakan oleh Riskesdas DKI Jakarta pada tahun 2018, dinyatakan bahwa sebanyak 64,28% anak usia 5-9 tahun hanya mengonsumsi sayur dan buah sebanyak 1-2 porsi per hari dalam satu minggu dan sebanyak 17,58% mengonsumsi sebanyak 3-4 porsi per hari dalam satu minggu. Bahkan, 13,22% di antaranya tidak mengonsumsi sayur dan buah sama sekali (Riskesdas, 2019).

Angka ini tidak memenuhi kecukupan konsumsi sayur dan buah menurut Pedoman Gizi Seimbang untuk anak usia 6-12 tahun, yaitu 300-400 gram/ orang/hari (Hermina & S Prihatini, 2016), atau setara dengan 4-5 porsi sajian setiap harinya agar dapat mencegah penyakit kronis dan juga defisiensi vitamin (WHO, 2003). Melihat tingkat konsumsi pada anak yang cukup rendah, bahkan mayoritasnya yang masih belum memenuhi standar yang telah ditentukan agar dapat terhindar dari defisiensi vitamin dan penyakit lainnya, pengetahuan anak tentang gizi sayur dan buah perlu ditingkatkan dengan memperkenalkan sayur dan buah, dimulai dari yang umumnya disukai anak, agar pengetahuan anak tentang gizi dan manfaat sayur dan buah semakin baik, sehingga perilaku konsumsinya juga meningkat. Hal ini didukung oleh temuan berdasarkan uji korelasi Spearman yang juga dilakukan oleh Bourdeaudhuij bahwa pengetahuan gizi anak usia sekolah tentang konsumsi sayur dan buah mempengaruhi perilaku konsumsinya (Mohammad & Madaniyah, 2015).

Informasi tentang gizi dan manfaat sayur dan buah dapat disampaikan kepada anak melalui media yang diminati oleh anak, seperti buku ilustrasi atau buku cerita bergambar, dikenal juga dengan *Entertainment Education* (EE) yang merupakan salah satu metode konsumsi sayur dan buah yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesukaan anak terhadap sayur dan buah secara efektif. Namun, penerapan metode ini masih belum banyak dilakukan di Indonesia. Padahal, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa metode EE, jika diterapkan pada anak sekolah, dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap, dan perilaku anak terhadap konsumsi sayur dan buah (Bestari & Pramono, 2014). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian *Frontiers in Psychology*, anak-anak lebih menyukai buku cerita sebagai media untuk belajar yang menjelaskan ilmu mengenai hal-hal di sekitar mereka dan dapat meningkatkan keinginan mereka untuk mencari tahu lebih lagi (CNN, 2020).

Oleh karena itu, upaya yang ingin dilakukan untuk memberikan pengetahuan yang lebih baik tentang gizi pada sayur dan buah melalui buku cerita bergambar dengan konten yang memicu interaksi dan rasa ingin tahu anak agar ketertarikan anak terhadap sayur dan buah dapat meningkat. Hal ini diharapkan dapat membangun *image* yang baik tentang sayur dan buah agar anak lebih terbuka

untuk mengkonsumsi beragam sayur dan buah ke depannya, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi sayur dan buah melalui perspektif yang lebih menarik dan disukai, agar persepsinya terhadap sayur dan buah juga lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana perancangan buku Ilustrasi dengan konten interaktif yang dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap sayur dan buah?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan yang telah ditulis, maka batasan masalah yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

a. Demografis

Usia : 7-9 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki

Pekerjaan : Anak

Pendidikan : Sekolah Dasar

Status Ekonomi: SES A-B

b. Geografis

Lingkup perancangan ini adalah DKI Jakarta dan sekitarnya.

c. Psikografis

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ketertarikan terhadap ilustrasi dalam bentuk buku.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini memiliki tujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak terhadap sayur dan buah dengan memperkenalkan manfaat dari konsumsi sayur dan buah itu sendiri melalui pendekatan yang menarik sehingga anak dapat mengeksplorasi tentang sayur dan buah melalui perspektif yang lebih *fun* dengan merancang media dalam bentuk buku ilustrasi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan ini dibagi menjadi tiga, antara lain:

1. Penulis.

Melalui perancangan ini, diharapkan penulis dapat melatih kemampuan dalam bidang ilustrasi serta mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai pendekatan dan juga cara membuat ilustrasi yang tepat dalam meningkatkan ketertarikan anak, juga cara menyampaikan informasi yang tepat untuk anak.

2. Masyarakat.

Dapat memperkenalkan manfaat serta kandungan gizi yang terdapat dalam sayur dan buah melalui perspektif yang lebih sederhana dan *fun*, diharapkan masyarakat lebih terbiasa untuk mengkonsumsi sayur dan buah agar kesehatan tubuhnya lebih terjaga.

3. Universitas.

Perancangan ini dapat menjadi koleksi tambahan untuk perpustakaan universitas, juga diharapkan dapat menjadi referensi dan membantu mahasiswa lainnya yang sedang melakukan perancangan dengan topik yang sama.