

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil riset di 13 negara yang dipublikasikan oleh European Journal of Nutrition, 1 dari 4 anak di Indonesia masih kurang minum dan lebih dari 30% yang dikonsumsi bukanlah air putih (news.schoolmedia.id, 2021). Hampir 70-80% tubuh manusia membutuhkan dan mengandung air sehingga sangat dianjurkan untuk mengonsumsi air putih yang cukup. Manfaat dari minum air putih yang cukup bagi tubuh antara lain melancarkan pencernaan, meningkatkan daya ingat otak dan meningkatkan konsentrasi (rs-kariadi.go.id, 2024). Jika tubuh kekurangan air, maka tubuh manusia akan mengalami dehidrasi (Putri & Fuadah, 2020). Kurangnya asupan air dapat mempengaruhi daya tahan tubuh, kemampuan berpikir, serta konsentrasi siswa dalam proses belajar (Salim & Taslim, 2024).

Air putih telah menjadi minuman yang tidak diprioritaskan bagi sebagian kelompok, termasuk anak sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena adanya berbagai minuman baru yang mengikuti tren masa kini, sehingga membuat mereka terbiasa minum minuman tersebut dibandingkan minum air putih (Purnama et al., 2024). Saat ini banyak siswa sekolah dasar enggan rutin minum air putih. Mereka lebih tertarik dengan minuman lain seperti susu, teh, sirup dan minuman berwarna lainnya (Purnama et al., 2024). Peristiwa dapat terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang pentingnya air putih bagi kesehatan yang dapat memberikan peluang untuk mengabaikan kesehatan dan kebutuhan air (Setyawan dan Sofyan, 2024). Oleh karena itu, pentingnya meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar tentang air putih untuk mendukung kesehatan fisik dan intelektual sejak kecil.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, diperlukannya media informasi yang dapat mendukung dan meningkatkan pemahaman anak-anak sekolah dasar (Mardhatilla & Amini, 2023). Hasil dari observasi di SDN 32 dan SDN 10 di Sungai Limau menunjukkan bahwa siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam membaca

buku, baik di sekolah maupun di rumah, hal ini dikarenakan tidak adanya media interaktif. Penggunaan media *pop-up book* membantu siswa untuk lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Sebelum menggunakan media *pop-up book* ini, siswa cenderung malas membaca dan kesulitan memahami informasi. Setelah, digunakan media *pop-up book*, pemahaman siswa menjadi meningkat dibandingkan menggunakan buku biasa. Hal ini menunjukkan bahwa media visual interaktif seperti *pop-up book* efektif untuk menyampaikan informasi, seperti tentang pentingnya minum air putih yang cukup (Sari, 2021). *Pop-up book* sebagai media yang dapat membantu pemahaman, kreativitas, serta meningkatkan motivasi siswa dalam menambah wawasan (Mardhatilla & Amini, 2023).

Dalam membantu meningkatkan pemahaman bagi siswa sekolah dasar, maka dibutuhkan media informasi berupa *pop-up book* tentang manfaat, anjuran minum air putih yang cukup. Penyampaian informasi dengan menggunakan desain yang menarik dan interaktif membuat penyampaian tidak hanya bersifat informatif saja melainkan juga menyenangkan (Mardhatilla & Amini, 2023). Dengan menggunakan visual yang menarik dan penyampaian informasi yang sederhana, *pop-up book* ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pentingnya minum air putih yang cukup dengan cara yang menyenangkan, sehingga pesan yang edukatif dapat tersampaikan secara efektif dan berkesan kepada pembaca.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa kelas 2-4 tingkat sekolah dasar tentang pentingnya minum air putih yang cukup.
2. Minimnya media informasi yang menarik dan interaktif tentang pentingnya minum air putih yang cukup, hal ini menyebabkan pengalaman yang kurang yang menyenangkan sehingga siswa mudah bosan dalam menerima informasi.

Sehingga dalam perancangan ini merumuskan pertanyaan penelitian, sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *pop-up book* tentang pentingnya minum air putih yang cukup bagi siswa sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak, baik laki-laki atau perempuan yang berusia 6-9 tahun dan sedang menempuh pendidikan di sekolah dasar kelas 2-4. Sasaran dari perancangan ini ditujukan kelas ekonomi SES A-B, dan berdomisili di Tangerang Selatan. Objek media informasi yang akan dilakukan melingkupi *pop-up book*. Kemudian, ruang lingkup perancangan dibatasi dalam informasi tentang pengenalan air putih, dampak, manfaat dan kebutuhan asupan air bagi tubuh anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, penulis bertujuan merancang *pop-up book* tentang pentingnya minum air putih yang cukup untuk siswa sekolah dasar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan *pop-up book*. Menemukan interaksi *pop-up book* yang cocok untuk anak tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan interaktif, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran saja, namun juga menjadi sarana interaktif yang dapat menumbuhkan kebiasaan hidup sehat pada usia muda. Selain itu, penelitian ini juga berperan dalam menemukan bentuk interaksi *pop-up book* yang sesuai untuk anak-anak. Sehingga, penyampaian informasi penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Kemudian, penelitian ini juga dapat menjadi arsip dokumentasi di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya minuma air putih yang cukup melalui media yang interaktif seperti *pop-up book*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar akan pentingnya minum air putih yang cukup, termasuk manfaat, dampak dan kebutuhan hariannya. Perancangan ini diharapkan menjadi referensi sekaligus dapat memperluas wawasan dalam merancang desain, khususnya dalam pengembangan media informasi interaktif. Selain itu, perancangan ini juga dapat membantu mahasiswa, terutama di Universitas Multimedia Nusantara dalam memahami pilar DKV terutama informasi, serta menjadi acuan untuk yang hendak melakukan perancangan dengan topik yang serupa di masa depan.

