

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak terutama usia pra sekolah merupakan anak-anak berusia dibawah 6 tahun. Menurut Fiki Wijayanti dan Rosalina, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan biologis, psikososial, kognitif, dan spritiual yang begitu signifikan [1]. Banyak faktor yang mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia seperti nutrisi, kesehatan badan, pola tidur dan cara orang tua merawat anaknya. Pada masa ini perkembangan motorik dan saraf-saraf sang anak semakin membaik, sehingga membuat kemampuan anak dalam bergerak menjadi lebih baik, jadi anak lebih kompeten dalam berjalan, bergerak, berlari, dan bahkan memanjat sesuatu. Oleh karena itu diperlukannya makanan tinggi protein, tinggi vitamin dan pola makanan yang seimbang untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan sang anak terutama pada usia pra sekolah. Menurut Fiki Wijayanti dan Rosalina, anak-anak pra sekolah dapat menjadi pemilih makanan, mereka tidak terlalu ingin mencoba makanan baru, anak usia 3 atau 4 tahun dapat menunjukkan kegemaran pada makanan tertentu yang mereka sukai dalam periode beberapa waktu [1]. Permasalahan ini disebut *picky eater*, masalah ini dapat mempengaruhi nutrisi dan gizi pada anak.

Picky Eater adalah sebuah istilah yang menggambarkan seseorang yang sangat selektif terhadap makanan yang ia konsumsi [2]. Biasanya, mereka akan menolak beberapa makanan baru karena tidak sesuai dengan rasa, tekstur atau aroma yang biasa mereka makan, *picky eating* lebih sering terjadi pada kelompok usia 5 tahun kebawah, sebagai bagian dari proses pertumbuhan biasanya akan berhenti dalam waktu 2%, namun sebanyak 47% anak dilaporkan berhenti lebih dari 2 tahun dan menjadi *picky eater* persisten [3]. Mereka jadi cenderung akan sulit menerima makanan baru dan akan menjadi masalah karena dapat mengakibatkan kekurangan gizi atau pola makan yang tidak seimbang. Berdasarkan hasil Studi Status Gizi Indonesia (SSGI) tahun 2021, sebanyak 27 provinsi di Indonesia termasuk dalam kategori kronis-akut, yaitu dengan persentase stunting lebih 20% dan penurunan berat badan lebih dari 5% akibat masalah gizi [4], tentu ini angka yang tinggi untuk masalah stunting di Indonesia. Namun pada tahun 2022 angka stunting menurun dari 24,4% menjadi 21,6%, tentu saja ini menunjukkan bahwa masalah akan gizi pada anak semakin membaik [5], namun angka ini belum sesuai dengan yang diinginkan, pemerintah menargetkan angka tersebut turun hingga 14% pada tahun 2024 supaya angka prevalensi stunting di Indonesia sesuai dengan yang ditentukan oleh *World Health Organization* (WHO) yaitu dibawah 20%. Penyebab anak mengalami *picky eater* adanya kaitan dengan dengan perkembangan

psikologis anak, yaitu seperti anak-anak enggan mencoba makanan baru (*neophobia*), kemudian ada pembatasan makanan tertentu khususnya sayuran dan buah-buahan serta ketidaktertarikan pada makanan dengan beragam metode tertentu [6]. Hilang atau kurangnya nafsu makan juga merupakan salah satu gejala ringan dari *picky eater*.

Oleh karena itu diperlukannya edukasi tentang *picky eater* yang dimana untuk mengajak dan memperkenalkan kepada anak untuk makan makanan yang bergizi terutama sayur dan tidak memilih-milih makanan, supaya kebutuhan gizi untuk anak-anak terpenuhi dan tidak terkena efek negatif dari kekurangan gizi. Dari fenomena ini maka dibuatkanlah animasi 3d edukasi tentang *picky eater*. Perancangan animasi 3d ini sangat berguna menyampaikan pesan kepada anak-anak bahwa tidak baik memilih-milih makanan. Diharapkan dengan adanya edukasi, anak-anak jadi mengurangi perilaku memilih-milih makanan dan berani mencoba makanan-makanan baru bagi mereka.

Animasi 3d merupakan pembuatan gambar bergerak dalam ruang 3 dimensi secara digital yang memiliki bentuk, volume, dan ruang virtual [7]. pemilihan animasi 3d sebagai media edukasi karena, animasi mudah diterima oleh anak-anak karena didalam animasi terdapat beberapa unsur yang kaya akan warna, selain itu gambar dan suara yang ditampilkan pada animasi membuat anak tidak cepat bosan [8]. Dan juga animasi merupakan media yang cocok bagi anak-anak karena pembawaan edukasinya ringan. Disisi lain, animasi juga memberikan suatu karakter fiksi atau sebuah adegan yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata seperti hewan yang dapat berbicara, yang menurut sang anak itu adalah hal yang lucu dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana merancang animasi 3d tentang edukasi *picky eater* untuk anak taman kanak-kanak?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

- 1.3.1 Merancang animasi 3d tentang edukasi *picky eater* untuk anak taman kanak-kanak yang mudah dipahami.

1.4 Batasan Perancangan

Agar pembahasan dalam rancangan tidak meluas dan jelas maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Animasi edukasi *picky eater* berisi tentang edukasi anak untuk tidak memilih-milih makanan dengan durasi maksimal 10 menit.
- 1.4.2 Animasi didesain untuk anak dibawah 5 tahun.
- 1.4.3 Merancang media pendukung berupa, poster, stiker, puzzle (mainan anak), desain tempat makan, dan maskot.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

- 1.5.1 Bagi institusi,

Penelitian ini sebagai bukti dari hasil pembelajaran keilmuan DKV yang sudah didapatkan selama masa perkuliahan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto serta perancangan ini juga mendukung visi misi kampus yaitu HATS (*Healthcare, Agro Industry, Tourism, dan Small Medium Enterprise*), dan perancangan ini mendukung pada bidang *Healthcare*.

- 1.5.2 Bagi keilmuan DKV

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi, acuan serta wawasan tentang topik perancangan animasi 3d penanaman karakter pada pendidikan anak khususnya dalam bidang ilmu desain komunikasi visual.

1.5.3 Bagi masyarakat

Berguna sebagai media edukasi bagi anak dan orang tua, sehingga para orang tua dapat optimal dalam mendidik anak-anak mereka melalui media digital.