

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsumsi buah dan sayur di Indonesia menjadi fenomena yang cukup memprihatinkan, yang dimana secara nasional tingkat konsumsi buah dan sayur masyarakat Indonesia belum mencapai total jumlah yang dianjurkan. Berdasarkan data Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) tahun 2018, hanya sekitar 4,5% anak Indonesia yang rutin mengonsumsi buah dan sayur dengan rata-rata konsumsi hanya mencapai 108,8 gram/orang/hari, sebesar 1,9% nya terletak di Jawa Barat. Padahal, pada masa usia dini, asupan sayur dan buah sangat penting karena mengandung vitamin, mineral, dan serat yang berperan dalam menunjang pertumbuhan, perkembangan, serta daya tahan tubuh anak. Salah satu sentra produksi sekaligus wilayah konsumsi utama buah dan sayur di Jawa Barat ialah Bandung, dengan jumlah total produksi sebanyak 5,547 juta ton. Meskipun jumlah produksi buah dan sayur di Jawa Barat, termasuk Bandung, lebih banyak dibanding jumlah kebutuhan konsumsi yang hanya berjumlah 4,193 juta ton, konsumsi buah dan sayur. Masyarakat di Bandung masih sangat rendah dan belum menjadi menu utama setiap harinya. Data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 juga menunjukkan bahwa lebih dari 96% masyarakat Indonesia belum memenuhi anjuran konsumsi buah dan sayur minimal lima porsi per hari, dan wilayah yang belum memenuhi anjuran konsumsi hingga mencapai 99,17% yaitu Kota Bandung.

Kurangnya konsumsi sayur dan buah pada anak di Kota Bandung berkontribusi pada tingginya angka kekurangan gizi dan risiko stunting di Bandung, di mana tercatat sekitar 50 ribu anak pada tahun 2020 mengalami kekurangan gizi dan terancam stunting. Selain itu, rendahnya konsumsi sayur dan buah membuat anak-anak lebih rentan mengalami masalah kesehatan seperti mudah terserang penyakit, gangguan konsentrasi, masalah

gusi, obesitas, dan rasa lemas. Menurut data yang diperoleh dari Bandungbergerak, ditunjukkan juga bahwa hanya 1 dari 5 anak di Bandung yang mengonsumsi sayuran hijau, sementara hanya 1 dari 10 anak yang mengonsumsi buah-buahan sumber vitamin C seperti stroberi karena terlalu asam. Sayuran hijau seperti brokoli, sawi, dan kol merupakan contoh sayur yang paling kurang dikonsumsi anak-anak di Bandung, umumnya karena rasa pahit atau kurang disukai.

Salah satu alasan paling umum mengapa seorang anak tidak suka makan buah dan sayur ialah sebuah kondisi yang dikenal sebagai *food neophobia*, yang merupakan kecenderungan untuk menolak atau enggan mencoba makanan yang baru dan asing. Kondisi ini biasanya muncul antara usia 6 bulan hingga 6 tahun (Platat et al., 2022). Penolakan terhadap buah dan sayur sering kali disebabkan oleh preferensi rasa yang kurang disukai anak-anak, minimnya edukasi mengenai manfaat buah dan sayur, serta pengaruh lingkungan sosial yang lebih mempromosikan makanan olahan dan cepat saji. Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya konsumsi buah dan sayur pada anak dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mereka di masa depan, seperti meningkatnya risiko obesitas dan kekurangan gizi.

Orang tua seringkali menghadapi kesulitan dalam memperkenalkan buah dan sayur kepada anak-anak, terutama pada masa keemasan (*golden age*) usia 0-5 tahun. Tantangan utama yang dihadapi orang tua meliputi preferensi rasa anak yang cenderung menyukai makanan manis dan gurih, serta kurangnya kreativitas dalam menyajikan buah dan sayur. Warna, bentuk, dan tata letak makanan di piring dapat memengaruhi bagaimana anak merespons makanan. Penyajian makanan yang menarik sangat penting untuk meningkatkan minat makan anak. Kreativitas orang tua dalam menyajikan makanan menjadi faktor penting untuk meningkatkan minat anak terhadap sayuran. Makanan yang disajikan dengan tampilan yang kreatif dan menyenangkan, seperti bentuk karakter lucu atau susunan warna-warni yang menarik, cenderung menarik anak-anak. Studi menunjukkan bahwa memberikan makanan dengan penyajian yang menarik bagi anak dapat mengurangi penolakan terhadap makanan baru dan makan

makanan yang sehat, seperti buah dan sayur (Feeding Fussy Kids, n.d.). Buah dan sayur yang disajikan dengan penampilan berantakan sering kali membuat anak enggan mencoba. Sebaliknya, makanan yang berwarna-warni dan disusun secara menarik memiliki daya tarik visual yang lebih besar bagi anak-anak. Namun, banyak orang tua belum menyadari bahwa pendekatan kreatif dalam penyajian makanan dapat memengaruhi pandangan anak terhadap buah dan sayur.

Kebiasaan makan buah dan sayur bisa dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti faktor dari diri sendiri (misalnya kondisi tubuh dan cara berpikir), pengaruh dari orang-orang di sekitar seperti keluarga dan teman, serta lingkungan tempat anak tinggal (Rachman et al., 2017). Pola makan yang kurang sehat di lingkungan anak menjadi faktor penyebab rendahnya konsumsi buah dan sayur. Lingkungan sosial, seperti teman sebaya dan iklan media, turut memengaruhi preferensi makan anak. Iklan dapat meningkatkan konsumsi energi anak karena menampilkan makanan sebagai sesuatu yang enak, menyenangkan, atau bergizi. Anak tertarik karena mengingat pesan iklan, dan saat melihat makanan tersebut, mereka cenderung ingin mencobanya (Subardjo et al., 2013). Anak-anak lebih sering terpapar iklan makanan cepat saji atau olahan dibandingkan edukasi tentang pentingnya mengonsumsi makanan sehat. Pola makan ini diperburuk oleh kebiasaan keluarga yang kurang membiasakan konsumsi buah dan sayur di rumah. Akibatnya, anak-anak cenderung memilih makanan tinggi gula dan lemak daripada makanan bergizi.

Terbatasnya pengetahuan orang tua tentang gizi dan nutrisi yang penting untuk anak dapat menjadi faktor penghambat pula dalam proses meningkatkan konsumsi buah dan sayur anak. Selain itu, minimnya informasi tentang cara kreatif menyajikan makanan sehat membuat orang tua bisa memicu pendekatan memaksa atau ancaman agar anak mau makan buah dan sayur, yang justru dapat menimbulkan persepsi negatif terhadap makanan sehat. Akibatnya, anak-anak tidak terbiasa mengonsumsi buah dan sayur sejak dini, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mereka di masa depan.

Dalam menghadapi tantangan ini, ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat anak terhadap buah dan sayur. Melalui pendekatan media edukasi yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat diajak untuk mengenal buah dan sayur dengan cara yang lebih menarik. Media edukasi berbasis DKV, seperti buku bergambar, kartun, atau permainan interaktif, dapat membantu anak memvisualisasikan manfaat buah dan sayur dalam bentuk yang mudah dipahami dan menyenangkan. Misalnya, penggunaan karakter sayuran yang lucu dan cerita petualangan imajinatif dapat membuat anak lebih tertarik untuk mencoba buah dan sayur. Selain itu, media edukasi ini juga dapat dilengkapi dengan tips kreatif untuk orang tua dalam menyajikan sayur, seperti membuat bentuk-bentuk menarik dari sayuran atau mengombinasikannya dengan makanan favorit anak. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya belajar tentang pentingnya buah dan sayur, tetapi juga terinspirasi untuk mengonsumsinya secara rutin.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya ketertarikan anak terhadap buah dan sayur
2. Orang tua kesulitan mengenalkan dan memberi buah dan sayur kepada anak

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media edukasi interaktif berbasis Desain Komunikasi Visual (DKV) yang dapat meningkatkan minat anak terhadap buah dan sayur sekaligus mengedukasi orang tua mengenai pentingnya gizi serta cara kreatif dalam penyajiannya?

1.4 Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan untuk penelitian dengan judul “DESAIN MEDIA EDUKASI VISUAL INTERAKTIF BAGI ANAK USIA DINI

UNTUK MENINGKATKAN KONSUMSI BUAH DAN SAYUR" dapat dirumuskan menggunakan pendekatan 5W1H sebagai berikut :

A. Apa

Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah minat konsumsi buah dan sayur pada anak usia 3-5 tahun.

B. Siapa

Penelitian ini memiliki target audiens yaitu anak-anak di usia keemasan (3-5 tahun), para orang tua yang peduli akan keseimbangan nutrisi pada anak, serta Lembaga Pendidikan yang membutuhkan alat bantu pembelajaran mereka mengenai nutrisi.

C. Dimana

Penelitian ini dilaksanakan di prasekolah serta taman kanak-kanak daerah Bandung dan akan fokus untuk diimplementasikan di perkotaan besar serta wilayah dengan tingkat kesadaran kesehatan dan pendidikan yang tinggi, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan kota besar lainnya.

D. Kapan

Proses penelitian dan perancangan media edukasi ini dilaksanakan dalam jangka waktu yang telah ditentukan secara bertahap.

E. Mengapa

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi masalah rendahnya ketertarikan anak terhadap buah dan sayur, yang dapat berdampak pada kesehatan jangka panjang mereka. Dengan dirancangnya media informasi ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

F. Bagaimana

Penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, studi literatur, dan analisis data, di mana media informasi ini nantinya akan dirancang berdasarkan prinsip-prinsip edukasi yang menyenangkan dan informatif. Pengujian efektivitas media informasi ini juga dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama tenaga pengajar dan orang tua anak.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Merancang media edukasi interaktif berbasis Desain Komunikasi Visual (DKV) yang dapat meningkatkan minat anak terhadap buah dan sayur sekaligus mengedukasi orang tua mengenai pentingnya gizi serta cara kreatif dalam penyajiannya?

1.5.2 Manfaat

- A. Menjadi sebuah inovasi dalam metode pembelajaran untuk anak yang dapat diterapkan di Lembaga Pendidikan anak usia dini
- B. Meningkatkan ketertarikan serta kesadaran anak usia prasekolah mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur dalam pola makan sehat sejak dini menggunakan media yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka bisa lebih tertarik untuk mencoba dan mengonsumsinya.
- C. Orang tua yang memiliki anak berusia 3-5 tahun menjadi lebih teredukasi untuk memperkenalkan buah dan sayur kepada anak mereka menggunakan cara yang kreatif.
- D. Membantu anak-anak membangun kebiasaan sehat sejak usia dini, yang dapat berdampak positif pada kesehatan mereka di masa depan.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti objek dalam situasi alami, dengan peneliti bertindak langsung sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data. Metode ini berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan fokus pada pemahaman makna daripada generalisasi. Analisis datanya bersifat induktif dengan membuat teori atau hipotesis berdasarkan fakta yang ada (Sugiyono, 2023). Teknik pengumpulan datanya meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi atau bahkan keduanya. Penulis mengumpulkan data dilakukan dengan beberapa instrumen berikut:

1.6.1 Wawancara

Wawancara adalah suatu cara memperoleh informasi secara langsung, terperinci, tidak terstruktur serta individual (Sugiyono, 2018). Pengumpulan data dengan wawancara ini dilakukan secara tatap muka langsung dengan 2 narasumber yang berprofesi sebagai guru di TK Negeri Pembina Citarip dan TK Negeri Centeh.

1.6.2 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data primer dengan mengamati langsung objek penelitian. Melalui observasi, peneliti dapat memahami perilaku serta makna di balik perilaku tersebut, sekaligus mengenali konteks sosial atau lingkungan tempat fenomena tersebut berlangsung (Sugiyono, 2018).

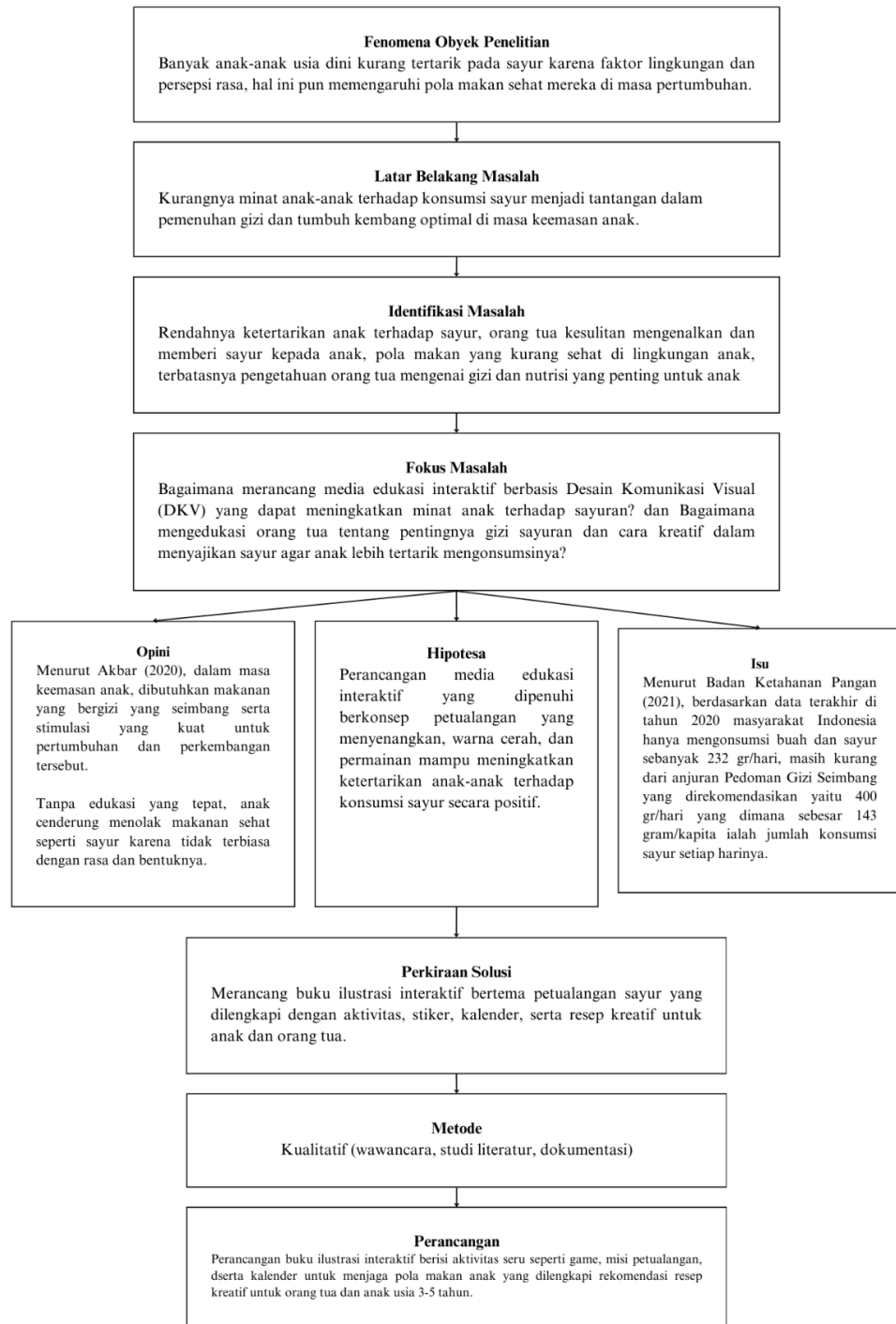
1.6.3 Studi Literatur

Studi literatur memiliki peran penting dalam penelitian karena membantu memperkuat dasar teori dan membentuk kerangka pemikiran yang jelas (Sugiyono, 2018). Dalam proses ini, peneliti mengumpulkan beragam sumber tertulis seperti buku, jurnal, dan artikel yang relevan dengan permasalahan maupun tujuan penelitian.

1.6.4 Analisis

Analisis data merupakan proses menyusun dan mengelola data secara sistematis, yang berasal dari hasil wawancara, observasi lapangan, serta dokumentasi. Dalam penelitian ini, digunakan analisis matriks untuk mengelola dan menyusun data, kemudian membandingkannya dengan teori yang relevan. Pendekatan yang digunakan adalah metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) yang diaplikasikan pada karya-karya referensi guna menjadi dasar dalam perancangan karya baru.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Nashwa Ramadhani