

PENDAHULUAN

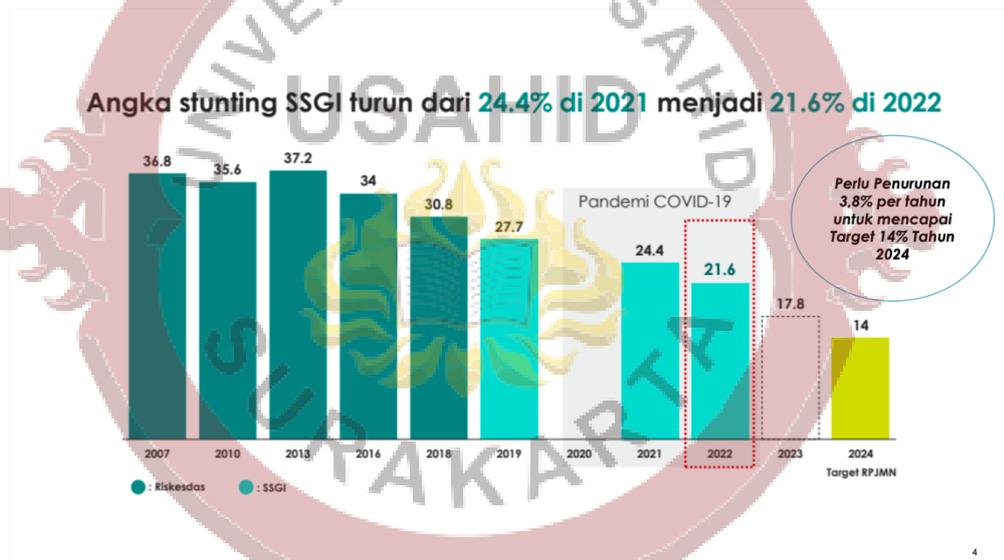
A. Latar Belakang

Anak usia dini menurut *World Health Organization* (WHO) dan *Centers of Disease Control and Prevention* (CDC) yaitu anak pada rentang usia 3 hingga 5 tahun. Akan tetapi di negara Indonesia kategori anak usia dini yaitu ada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun yang merupakan masa keemasan (*golden age*) sekaligus masa kritis dalam perkembangan kehidupannya (Khaironi, 2017). Khaironi (2017) menyatakan bahwa pada fase kehidupan usia dini, anak akan mengalami perkembangan yang cukup signifikan dalam berbagai aspek mulai dari fisik, motorik, emosional, sosial, dan sebagainya.

Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, asupan gizi yang masuk ke dalam tubuh mereka akan sangat berpengaruh. Gizi merupakan zat dari makanan pokok yang diperlukan bagi pertumbuhan dan kesehatan tubuh. Gannika (2023) menyatakan bahwa anak akan mengalami tumbuh kembang yang optimal apabila asupan gizinya tercukupi, dan anak dengan kondisi kurang asupan gizi akan menghambat tumbuh kembangnya seperti berat dan tinggi badan yang tidak ideal serta keterlambatan perkembangan motorik. *Stunting* merupakan gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak yang disebabkan oleh kekurangan gizi kronis serta adanya infeksi berulang sehingga berdampak pada panjang/tinggi badan anak berada di bawah standar yang sudah ditetapkan oleh WHO. Dampak dari *stunting* tidak hanya bersifat

fisik, tetapi juga berdampak pada perkembangan kognitif, motorik dan kecerdasan anak, yang pada akhirnya dapat memengaruhi produktivitas dan kualitas hidup di masa dewasa (Anwar et al., 2022).

Selama beberapa tahun terakhir, *stunting* telah menjadi isu kesehatan yang cukup serius dan menjadi fokus perhatian pemerintah Indonesia. Menurut Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan (BKPK), Kementerian Kesehatan RI sedang terfokus pada target penurunan angka *stunting* balita dari 21,6% pada tahun 2022 agar dapat menjadi 14% pada tahun 2024 ini.



Gambar 1. Data Angka Prevalensi Stunting dari Tahun 2007-2024

Sumber: Kementerian Kesehatan RI

Data tersebut diperoleh dari hasil pelaksanaan Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022 yang disampaikan oleh Syarifah Liza Munira, PhD selaku kepala BKPK di sosialisasi kebijakan intervensi *stunting* pada tanggal 3 Februari 2023. Angka *stunting* SSGI terus mengalami penurunan dari tahun 2019 yang mulanya 27,7%, lalu turun di tahun 2021 menjadi 24,4%, dan selanjutnya ditahun 2022 berada di angka 21,6%. Walaupun begitu, angka

prevalensi *stunting* di Indonesia masih tergolong cukup tinggi, hal tersebut dikarenakan standar WHO terkait prevalensi *stunting* harus berada di angka <20%. Sehingga untuk mencapai target 14% ditahun 2024 ini perlu penurunan sebesar 3,8% setiap tahunnya.

Tingginya angka *stunting* bisa disebabkan oleh faktor langsung dan tidak langsung, penyebab langsungnya yaitu asupan makanan yang kurang tepat untuk anak, kurangnya pemberian ASI eksklusif, serta terjadinya infeksi berulang. Sedangkan faktor tidak langsungnya berasal dari status sosial ekonomi dan pengaruh sanitasi lingkungan (Rosha et al., 2020). Aryanti & Sugiati (2021) menjelaskan bahwa salah satu hal yang berpengaruh terhadap asupan makan pada anak yaitu kondisi *picky eater*. Pada masa tumbuh kembangnya anak memerlukan banyak asupan makanan yang bergizi seperti sumber protein, berbagai vitamin, mineral, dan masih banyak lainnya. Akan tetapi realitanya pemberian asupan makanan pada anak terkadang tidak bisa maksimal karena penolakan dari anak itu sendiri. *Picky eater* merupakan kondisi anak yang sulit makan karena cenderung pemilih terhadap makanan dan menolak jenis makanan tertentu, mereka biasanya memiliki preferensi lain terhadap rasa dan tekstur dari setiap makanan (Adhani, 2019).

Prevalensi anak yang *picky eater* di Indonesia bisa dibilang cukup tinggi, hal tersebut dibuktikan dari penelitian-penelitian sebelumnya oleh Hardianti et al., (2018) yang menyatakan bahwa angka prevalensi anak dengan rentang usia 3-5 tahun yang mengalami *picky eater* ada 52,4%. Lalu pada penelitian

Purnamasari & Adriani (2020) kondisi *picky eater* ditemukan sebanyak 58,9% pada anak pra sekolah dengan rentang usia 2-5 tahun. Selain itu dari hasil penelitian Nadhirah & Taufiq (2021) juga menunjukkan bahwa 55,1% anak pra sekolah mengalami kondisi *picky eater*. Walaupun anak dengan kondisi *picky eater* tidak semuanya beresiko terkena stunting namun menurut data hasil penelitian sebelumnya masalah *picky eater* di Indonesia ada hubungannya terhadap stunting.

Oleh karena itu, untuk mendukung pencapaian target Kementerian Kesehatan RI terkait penurunan angka *stunting* menjadi 14% di tahun 2024 ini, perlu dilakukan berbagai upaya edukasi yang melibatkan berbagai pihak. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu melalui media edukasi untuk anak-anak tentang pentingnya mengkonsumsi makanan bergizi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan. Ada berbagai jenis media edukasi mulai dari media cetak seperti buku, media audiovisual, media interaktif, media gambar, media realitas virtual (VR) dan realitas argumentasi (AR), media online (*e-learning*), dan masih banyak lainnya. Buku interaktif merupakan buku yang di dalamnya berisi sebuah pesan/informasi tertentu dengan mengajak pembacanya untuk ikut berinteraksi sehingga anak bisa bermain sekaligus belajar (Hartono et al., 2017). Jesse et al., (2015) menyatakan bahwa buku cerita adalah salah satu media yang paling disukai dan mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak terlebih lagi yang menampilkan banyak gambar dengan disertai permainan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancangan buku cerita interaktif bisa menjadi pilihan media yang tepat dan efektif untuk memberikan edukasi *stunting* kepada anak usia dini (3-5 tahun) tentang pentingnya nutrisi yang seimbang. Melalui perancangan karya/HAKI ini diharapkan bisa ikut serta dalam mendukung pencapaian target penurunan angka *stunting* dan menambah pengetahuan seputar *stunting*. Selain itu agar anak-anak menjadi lebih tertarik mengonsumsi makanan yang bergizi dan termotivasi untuk memperhatikan pola makan mereka, serta membantu menumbuhkan kesadaran anak agar tidak memilih-milih dan menolak makanan yang baik untuk tumbuh kembangnya. Sehingga dapat membantu mengurangi risiko *stunting* pada masa pertumbuhan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan buku cerita interaktif tentang *stunting* agar menarik dan bisa memotivasi anak untuk lebih memperhatikan pola konsumsi mereka?
2. Bagaimana merancang buku cerita interaktif tentang *stunting* untuk anak usia dini dalam rangka ikut serta mendukung penurunan angka prevalensi *stunting*?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan buku cerita interaktif tentang *stunting* agar menarik dan bisa memotivasi anak untuk lebih memperhatikan pola konsumsi mereka?
2. Merancang buku cerita interaktif tentang *stunting* untuk anak usia dini dalam rangka ikut serta mendukung penurunan angka prevalensi *stunting*?

D. Manfaat

Manfaat dari penulisan proposal karya HAKI ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Mampu menjadi sarana mengembangkan kreatifitas untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama duduk di bangku perkuliahan dalam merancang sebuah buku interaktif. Serta untuk memenuhi syarat kelulusan program studi S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan buku cerita interaktif ini diharapkan mampu untuk memberikan edukasi terhadap anak tentang pentingnya nutrisi yang seimbang serta mengurangi risiko *stunting* pada masa tumbuh kembang anak.

3. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan mampu untuk memberikan referensi pengetahuan, ide, dan metodologi yang digunakan terkhusus pada pembuatan buku cerita interaktif tentang *stunting*.

E. Tinjauan Pustaka

Sebelum merancang buku cerita interaktif tentang *stunting* untuk anak usia dini ini, sudah dilakukan beberapa studi literatur yang relevan terhadap karya-karya dan penelitian. Hal tersebut perlu dilakukan untuk memperbanyak referensi dan wawasan dalam pembuatan konsep perancangan. Selain itu juga untuk mengetahui batasan-batasan agar tidak melakukan plagiarisme serta mampu menciptakan suatu hal yang baru sehingga dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan.

Studi literatur yang pertama yaitu dari jurnal karya Nafisa Agnia Solehat Turyana dan Idhar Resmadi, mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri kreatif Universitas Telkom tahun 2023 yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Mengenai Pencegahan *Stunting* Pada Anak Usia 0-2 Tahun” (Turyana & Resmadi, 2023). Jurnal tersebut berisi tentang perancangan sebuah buku ilustrasi pencegahan *stunting* sebagai media edukasi untuk para orang tua dan calon orang tua. Tujuan dibuatnya buku ilustrasi yaitu untuk meningkatkan kesadaran agar orang tua terhadap bahaya *stunting* serta lebih memperhatikan pola konsumsi dan juga pola hidup yang baik untuk anak sehingga dapat menurunkan nilai prevalensi *stunting* di Indonesia. Jurnal tersebut dipilih sebagai bahan referensi dalam perancangan

kekaryaannya HAKI bahwa penyampaian sebuah informasi melalui buku ilustrasi dengan alur cerita yang sederhana dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh orang tua maupun anak, karena selain untuk bisa mengedukasi juga terkesan menarik dan menghibur (Turyana & Resmadi, 2023). Hal yang menjadi pembeda antara perancangan tersebut dengan perancangan kekaryaannya HAKI ini yaitu pada perancangan buku ilustrasi karya Turyana & Resmadi difokuskan untuk orang tua anak sedangkan perancangan kekaryaannya HAKI ini, buku cerita bergambar ditujukan untuk anak usia dini itu sendiri. Selain itu dalam perancangan ini juga tidak hanya membuat sebuah buku ilustrasi tetapi dikembangkan ke dalam bentuk buku interaktif.

Selanjutnya, studi literatur yang kedua dari laporan perancangan tugas akhir karya Novianti Kusumaningrum, mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika tahun 2022 yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Manfaat Buah dan Sayuran Sebagai Upaya Pengenalan Untuk Anak Usia 3-5 Tahun” (Kusumaningrum, 2022). Tugas akhir tersebut berisi tentang sebuah perancangan buku interaktif berjudul “Bermain Buah dan Sayuran” yang bertujuan untuk meningkatkan pola konsumsi buah dan sayuran pada anak agar kebutuhan gizi bisa tercukupi sehingga dapat terhindar dari kondisi *stunting*. Dalam perancangan tersebut teknik interaktif yang digunakan dalam buku yaitu campuran dari teknik *participation*, *lift-the-flap*, dan *pull tab*. Manfaat tugas akhir perancangan buku interaktif “Bermain Buah dan Sayuran” yaitu sebagai referensi bahwa buku interaktif adalah media informasi yang dapat

mengedukasi anak dengan lebih efektif sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat mudah dipahami oleh anak (Kusumaningrum, 2022). Selanjutnya ada berbagai jenis teknik pembuatan buku interaktif yang bisa dijadikan sebagai referensi tambahan. Hal yang membedakan buku interaktif karya novianti Kusumaningrum dengan perancangan karya/HAKI ini yaitu bentuk penyampaian informasinya. Pada buku interaktif “Bermain Buah dan Sayur” disajikan dalam bentuk buku edukasi tersurat yang dikemas dalam berbagai macam teknik interaktif. Sedangkan pada perancangan karya HAKI ini, penyampaian informasi dikemas secara tersirat dalam sebuah cerita bergambar tentang *stunting* yang disisipi interaksi dan sederhana.

Lalu, studi literatur yang ketiga merupakan jurnal DIMENSI DKV: Seni Rupa dan Desain karya Anis Maysarah Rahmadia, Menul Teguh Riyanti, dan Indralaksmi dari program studi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti tahun 2022 yang berjudul “Perancangan Visual Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Pengenalan Gigi dan Mulut Kepada Anak” (Rahmanida et al., 2022). Jurnal tersebut berisi perancangan buku interaktif “Gigi dan Mulutku yang Sehat” untuk mengenalkan kesehatan gigi dan mulut pada anak. Jenis interaksi yang digunakan dalam buku tersebut yaitu *pull tab* dan *lift-the-flap*, serta metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu metode kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Manfaat karya ilmiah pada perancangan karya/HAKI ini yaitu sebagai referensi gaya visual dalam pembuatan ilustrasi. Menurut Rahmanida et al., (2022) dari hasil wawancara yang didapatkan, ilustrasi yang menarik dapat

meningkatkan daya ingat serta ketertarikan anak untuk mengetahui dan berinteraksi dengan buku serta gaya ilustrasi kartun merupakan gaya ilustrasi yang paling disukai oleh anak-anak. Hal yang menjadi pembeda antara buku interaktif “Gigi dan Mulutku yang Sehat” dengan perancangan karya HAKI ini yaitu pada jenis interaksi yang digunakan dalam buku.

Studi literatur yang keempat yaitu dari Jurnal SAINSBERTEK karya Tiffany Annabel Prajogo, Sultan Arif Rahmadianto, dan Ayyub Anshari Sukmaraga, mahasiswa program studi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Sains & Teknologi Universitas Ma Chung tahun 2021 yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Pencegahan Penyakit Kecacangan Pada Anak Usia 3-5 Tahun” (Prajogo et al., 2021). Jurnal tersebut berisi mengedukasi anak tentang pencegahan cacung kremi, yang di dalamnya terdapat interaksi berupa mencari perbedaan, *lift the flap* serta permainan sederhana (Prajogo et al., 2021). Manfaat buku interaktif “KREMI” dalam perancangan karya HAKI ini yaitu sebagai referensi interaksi mencari perbedaan dan permainan dalam buku yaitu berupa *maze game*.