

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hampir semua anak sekolah dasar suka jajan, layaknya jajan sudah menjadi sebuah gaya hidup anak sekolah jaman sekarang. Realita yang ada, anak jajan di lingkungan sekitar sekolah yang kebersihan dan gizinya pun masih dipertanyakan kualitasnya. Kandungan gizi dalam jajanan anak mayoritas adalah jajanan yang tinggi akan kandungan karbohidrat dan lemak. Masalah ini turut menyumbang faktor dampak gizi lebih pada anak bila tidak diimbangi dengan pola hidup serta aktivitas yang sehat.

Asupan gizi seimbang sudah pasti dibutuhkan dalam masa pertumbuhan anak. Jajanan pun seharusnya bisa menjadi alternatif asupan gizi yang baik bagi anak aktif. Jika anak jajan dengan tidak memperhatikan kandungan gizi dalam jajanannya, tapi kesadaran anak akan pentingnya jajan yang sesuai dengan kebutuhan gizi perkembangan fisiknya masih minim. Tidak sedikit juga anak-anak yang sakit akibat jajan sembarangan. Peran orang tua dalam mendidik serta memberi pemahaman kepada anak soal gizi pun masih minim. Hasilnya anak-anak jajan dan mengonsumsi jajanan yang faktor kebersihan serta keseimbangan gizinya kurang terawasi.

Kesadaran anak akan panganan sehat bergizi pada umumnya sudah bisa diketahui anak sejak duduk di bangku sekolah dasar, terlebih mereka sudah mendapatkan bekal pengetahuan tentang pentingnya menjaga serta mengonsumsi makanan bergizi dari program mata pelajaran IPA dan Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH). Seharusnya dalam penerapan ilmu pembelajarannya, anak juga bisa mengimbangi dengan aktivitas realita yang dilakukan bersama teman-temannya. Khususnya dalam aktivitas jajan, anak siswa siswi kelas 6 sesungguhnya sudah bisa dapat mengerti dan memahami pentingnya menjaga asupan gizi seimbang untuk tubuhnya.

Tapi fakta yang ada anak-anak tetap suka membeli jajanan yang kandungan gizinya kurang seimbang. Orang tua sekarang pada umumnya kurang tegas untuk membimbing anaknya memilih jajanan. Kesadaran jajan panganan bergizi masih minim.

Memang sepertinya terlihat sulit untuk memberikan pemahaman kepada anak usia sekolah dasar, namun dengan pemahaman yang mudah dimengerti oleh anak, salah satu contohnya adalah dengan memberikan pemahaman sederhana bahwa perkembangan tubuh yang baik oleh asupan gizi yang baik pula, ternyata berpengaruh pada kemajuan potensi diri anak sendiri. Termasuk dalam proses pembelajarannya, aktivitas belajar, menekuni hobi dan bakatnya. Anak jadi dapat lebih mudah untuk berlatih dan menekuni kegiatan belajar serta aktivitas berlatihnya. Karena kondisi fisik dan tubuh sehat anak itu sendiri membantunya untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Kesimpulan singkatnya adalah keterkaitan aktivitas makan termasuk jajan pada anak secara tidak langsung mempengaruhi hasil prestasi pembelajarannya, disamping melakukan latihan dan belajar dengan giat dan tekun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana peran desain komunikasi visual yang tepat untuk menerapkan metode pembelajaran “ Kampanye Pemahaman Gizi Jajan Cermat pada Anak-Anak Untuk Meningkatkan Prestasi? “
- b. Bagaimana peran desain komunikasi visual yang dapat memberikan pemahaman serta wawasan sekaligus motivasi bagi setiap orang khususnya anak-anak yang melihat metode pembelajaran “ Kampanye Pemahaman Gizi Jajan Cermat pada Anak-Anak Untuk Meningkatkan Prestasi? “ terlebih bagi anak-anak yang belum sepenuhnya menyadari

bahkan mengabaikan masalah akan pentingnya asupan gizi yang seimbang.

1.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
- b. Usia : 11 – 12 tahun
- c. Pekerjaan : Pelajar / murid kelas 6 SD Kristen Swasta
- d. Sosial Ekonomi : Menengah atas

Psikografis

- a. Aktivitas : Sibuk belajar disekolah, senang jajan, hidup diperkotaan, senang bermain dan bergaul dengan teman-teman, gaya hidup modern, senang main gadget, punya tokoh idola.

Geografis

- a. Lokasi : Kota Bandung, Jawa Barat – Indonesia
- b. Populasi : Perkotaan
- c. Waktu : 27-28 Februari 2012 pukul 08.00 WIB

1.4 Tujuan Perancangan

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Merancang sebuah media desain komunikasi visual yang dapat memberikan pemahaman serta wawasan sekaligus motivasi bagi setiap orang khususnya anak-anak yang melihat “ Kampanye Pemahaman Gizi Jajan Cermat pada Anak-Anak Untuk Meningkatkan Prestasi “ terlebih bagi anak-anak yang belum sepenuhnya menyadari akan pentingnya asupan gizi yang seimbang.

- b. Meminimalisir mungkin konsumsi jajanan yang kurang sehat dan bergizi serta memicu anak-anak untuk lebih memilih jajanan yang tepat gizinya untuk menunjang prestasi mereka sebagai makanan yang memberi asupan gizi seimbang bagi pertumbuhannya.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

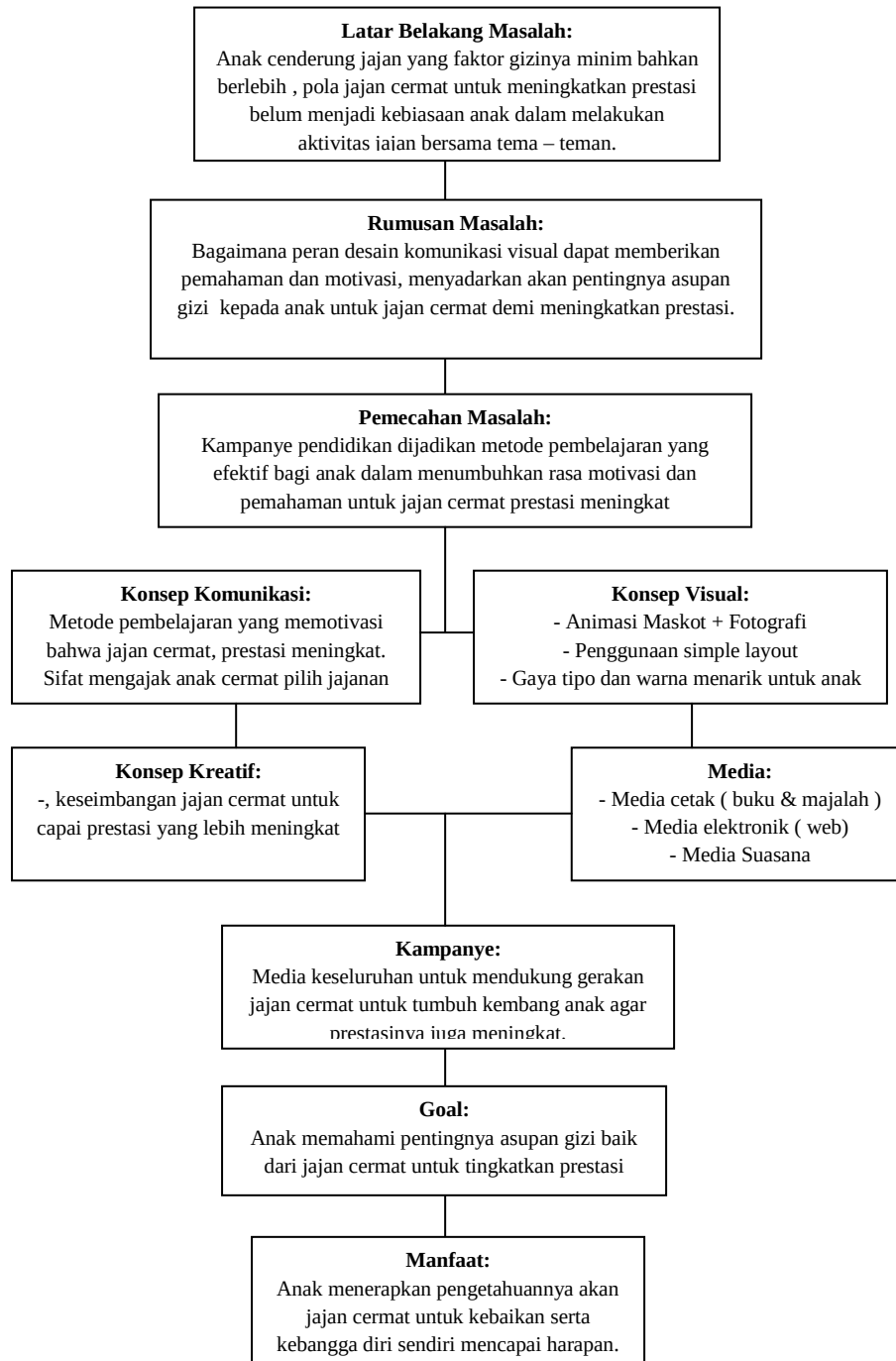
Data Primer didapat dari sejumlah situs web umum yang terkait mengenai fenomena gizi anak Indonesia yang terjadi sekarang ini dan juga buku panduan mengenai informasi gizi anak sehat.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara yaitu:

- a. Studi Literatur : mencari informasi yang berlandaskan pada literature yaitu sumber informasi lapis dua yang pada kasus ini adalah situs web di internet dan juga buku mengenai gizi anak sekolah.
- b. Wawancara : mencari informasi langsung kepada objek yang diteliti yaitu anak-anak siswa siswi kelas 6 SD
- c. Kusioner : Memberikan beberapa opsi pertanyaan kepada objek yang diteliti untuk mendapat suatu kesimpulan.

1.6 Skema Perancangan

Pemahaman Gizi Jajanan Cermat Bagi Anak-Anak di Kota Bandung



Bagan 1.1 Skema Perancangan

1.7 Sistematika Penulisan

1. Bab I. Pendahuluan

Latar belakang masalah mengenai pola jajan anak yang tahu akan kurang baiknya makan jajanan kegemarannya yang minim gizi namun tetap mengkonsumsinya. Bagaimana cara memberikan pemahaman yang baik pada anak bahwa keseimbangan gizi pada jajanan pun perlu diperhatikan dengan mengkonsumsi jajanan cermat demi kepentingan prestasinya kelak.

2. Bab II. Landasan Teori

Memaparkan berbagai macam teori lewat situs terkait dan buku yang berkaitan tentang pentingnya pemeliharaan gizi bagi anak serta menjaga kesehatannya sejak dini juga info mengenai bentuk jajanan sehat yang baik untuk anak.

3. Bab III. Data dan Analisis

Kesimpulan jawaban dari hasil survey dilapangan mengenai penyebab anak suka jajanan minim gizi meskipun mereka tahu bahwa jajanannya kurang baik untuk dikonsumsi. Berisi table mengenai jawaban lapangan permasalahan yang ada.

4. Bab IV. Pemecahan Masalah

Berisikan strategi komunikasi komunikasi yang digunakan, strategi kreatif, strategi visual, strategi media yang tepat untuk target market yang ditetapkan.

5. Bab V. Kesimpulan dan Saran

Berisikan jawaban dan solusi untuk permasalahan yang ada serta memiliki kelebihan dan keunikan dari yang lain, masukan saran siding, rekomendasi dan arahan pengembangan.