

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK MENGENAI CERITA ASAL-USUL BAHAN MAKANAN MELALUI KARTU AUGMENTED REALITY

MIYA ANDRIANY, GANIS RESMISARI, S.SN., M.DS.

Institut Teknologi Nasional Bandung  
miyaandriany@gmail.com

## ABSTRAK

*Usia 3-5 tahun manusia atau dapat disebut usia kanak-kanak awal merupakan periode hidup terpenting pada hidup manusia karena semua potensi penting termasuk perkembangan motorik, kognitif, Bahasa dan emosional pada hidup manusia berkembang dan bertumbuh sangat pesat di periode ini. Makanan sehat dan dengan jumlah yang cukup merupakan salah satu pendukung utama dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam masa pertumbuhan, anak akan melewati masa sulit makan, dimana jika hal ini terus terjadi maka akan berdampak buruk pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung data perancangan media belajar untuk anak yang bertujuan untuk orang tua mengedukasi anak agar anak mengenal makanannya dan berdampak pada keberhasilan anak untuk makan. Metode pengumpulan data menggunakan survei, wawancara dan observasi pada beberapa orang tua dan anak berusia 3-5 tahun berdomisili di Bandung dan Jakarta, dan juga studi literatur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membentuk suatu media yang membantu keberhasilan anak untuk makan.*

**Kata kunci:** Anak, Makanan, Edukasi

## ABSTRACT

*Human on 3-5 years old or can be called early childhood is the most important life period in human life because all important potentials including motoric, cognitive, language and emotional development in human life develop and grow very rapidly in this period. Healthy food and in sufficient quantities is one of the main supports in the growth and development of children. During the growth period, the child will go through a difficult time to eat, where if this continues it will have a negative impact on the child. This study aims to support data on the design of learning media for children with the aim of parents educating children so that children know their food and have an impact on children's success in eating. Data collection methods used surveys, interviews and observations to several parents and children aged 3-5 years living in Bandung and Jakarta, as well as literature studies. The results of this study are expected to form a medium that helps children's success to eat.*

**Keywords:** children, food, education,

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia pra sekolah atau biasa disebut kanak-kanak awal merupakan anak yang berusia antara 3-5 tahun. Usia ini merupakan periode hidup manusia yang paling penting karena semua potensi yang ada pada anak akan berkembang sangat cepat (Andriani, 2012). Dalam usia ini pertumbuhan dan perkembangan awal dan mendasar bagi kehidupan manusia terjadi, atau yang biasa disebut usia emas (Golden Age). Anak pada masa kanak-kanak awal akan menghadapi dan melewati masa eksplorasi, identifikasi/ imitasi, kepekaan, dan bermain, mengalami proses perubahan baik dalam pola makan, proses eliminasi dan perkembangan kognitif yang akan meningkatkan proses kemandirian (Hidayat, dalam Wijayanti, Rosalina, 2018). Walaupun anak sudah memiliki sifat mandiri pada usia ini, namun anak masih akan bergantung pada pengasuh atau orang tua untuk menyediakan segala kebutuhan dasarnya terutama dalam hal makanan.

Makanan sehat adalah makanan yang mengandung gizi seimbang, kaya akan serat, dan zat yang dibutuhkan untuk membantu mengoptimalkan proses perkembangan fisik dan kecerdasan anak. Pertumbuhan tubuh anak ditambah semakin bertambahnya aktifitas anak bisa membuat nafsu makannya menjadi berkurang. Ini dapat menyebabkan kurangnya nutrisi untuk pertumbuhan anak, yang dapat menyebabkan pengaruh buruk pada kecerdasan, memperlambat kerja berpikir anak, dan anak akan mudah terjangkit suatu penyakit. Banyak cara yang dilakukan orang tua agar anak dapat mengkonsumsi makanan sehat dengan cukup, dan tak jarang beberapa hal yang dilakukan orang tua nyatanya tidak baik untuk dilakukan, seperti memberikan distraksi pada anak saat kegiatan makan berlangsung.

Pada usia 3-5 tahun, anak mulai ingin tahu tentang segala hal yang ada disekitarnya, dan juga mulai memahami bahwa setiap perbuatannya merupakan sebab akibat dari sebuah peristiwa sebelumnya. Melalui media yang sesuai pada usianya, dan pemilihan cerita tentang perjalanan bahan makanan yang dikonsumsi anak, anak diharapkan dapat mengenal lebih dalam tentang makanannya, menyukai makanan dan akan meningkatkan keberhasilan makan anak (Mengacu pada penjelasan Putri dan Maemunah (2017:55) yang mengatakan, "Pengetahuan anak tentang sayur juga memegang peranan penting dalam keberhasilan konsumsi sayur").

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Model penelitian yang digunakan adalah gabungan (kuantitatif dan kualitatif), dengan mengadakan survei (menyebarkan kuesioner), wawancara dan studi literatur

#### Kuesioner

Untuk proses pengumpulan data salah satu yang dilakukan adalah dengan menyebarkan kuesioner yang berupa pertanyaan kepada Target audience. 4 dari 8 pertanyaan yang dibuat dengan jenis pertanyaan tertutup (*multiple choises*) dengan tujuan untuk mengetahui kegiatan anak (sudah sekolah/belum), kesulitan makan anak, dan kelompok makanan apa yang anak sulit makan. 4 dari 8 pertanyaan lainnya dibuat dengan jenis pertanyaan terbuka (essay), dengan tujuan untuk mengetahui jenis bahan makanan apa yang biasa diolah oleh orang tua untuk makanan anak sehari-hari. Data ini dibutuhkan untuk mendapatkan beberapa bahan makanan yang paling banyak/paling sering diolah, dan akan digunakan untuk bahan cerita (media).

#### Wawancara

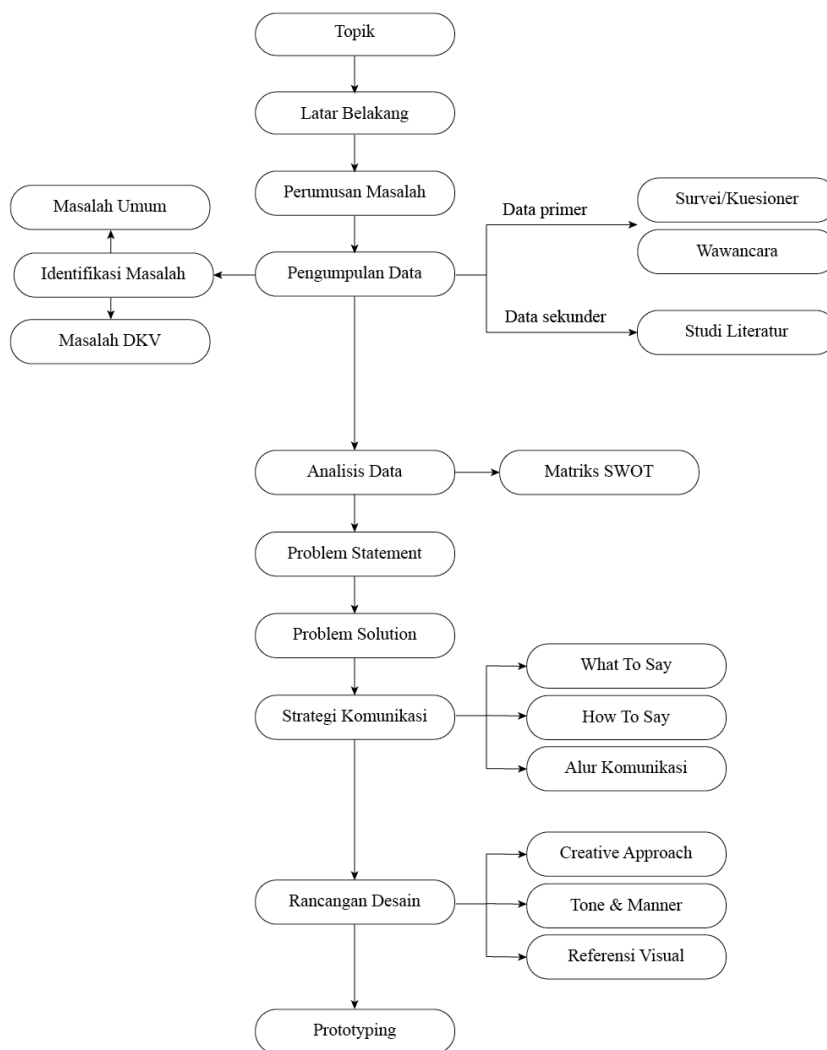
Jenis wawancara yang akan digunakan adalah wawancara semi-terstruktur. Awalnya akan disusun beberapa pertanyaan pokok, dan selanjutnya akan ada pertanyaan tambahan ketika

proses wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan *insight* target audiens dan target market, untuk digunakan dalam penyusunan cerita, dan pembuatan media.

### Data dan Literatur

Sumber data terbagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu para narasumber yang diwawancarai. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari buku maupun jurnal yang berkaitan dengan psikologi perkembangan anak, mengenai gizi dan asal muasal makanan yang nantinya akan dijadikan content pada media yang dirancang/

## 2.2 Kerangka Penelitian



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Konsep Perancangan

Perancangan ini ditujukan untuk Target Audience dengan usia 3 hingga 5 tahun yang memiliki karakteristik Anak yang aktif dan peka/peduli terhadap sekitarnya (makhluk hidup dan mati) dan rasa penasaran yang tinggi dan juga bersemangat selain itu juga menyukai kegiatan menonton, bercerita dan mendengarkan cerita. Oleh karena itu pendekatan kreatif yang dilakukan adalah melalui Story telling yaitu Menceritakan kembali suatu kejadian/peristiwa yang telah lampau guna mengetahui apa saja yang terjadi. (Menggunakan karakter utama bahan makanan yang menceritakan perjalanannya), dan juga Antropomorfisme : Pengenaan ciri-ciri manusia pada hewan, tumbuhan, dan benda mati lainnya. (Bahan makanan yang memiliki ciri manusia seperti bergerak, dan berbicara).

#### Tone & Manner

Ceria dan natural

Menyampaikan cerita tentang seru (ceria) dan panjangnya perjalanan bahan makanannya (Natural) kepada anak dengan media motion grafik agar anak tertarik untuk belajar dan memahami ceritanya.

#### Gaya Bahasa

Menggunakan bahasa sehari-hari dengan kalimat kalimat sederhana agar anak mudah memahami jalan cerita.

#### Konsep Visual

- **Warna**



Warna diambil berdasarkan *Point of Contact* yang dilakukan oleh Target Audiens (Consumer Journey) dan referensi visual. Dari warna-warna tersebut dipilih beberapa warna yang mewakili keceriaan dan natural (warna alam)

- **Font**

Pencarian font mengacu pada Tone and Manner ceria, dipilih font Baby Monsta yang terkesan ceria, berpetualang (menceritakan perjalanan makanan) yang memberikan kesan seru pada cerita. Pemilihan font juga berdasarkan keterbacaannya yang baik.

### **BABY MONSTA**

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
1234567890**

Rubrik Light

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890

### **Judul Motion Graphic**

# **PERJALANAN SERU**

Bersama Wowo si Wortel

Judul juga menggunakan pemanfaatan jenis font yang telah dipilih karena mencerminkan kesan ceria, seru dan anak-anak dengan tingkat keterbacaan yang masih baik jika digunakan di berbagai ukuran. Warna judul diberikan warna hitam agar anak dapat fokus dengan judul, dan penggunaan warna hitam juga membantu keterbacaan judul ketika diberikan latar belakang berwarna.



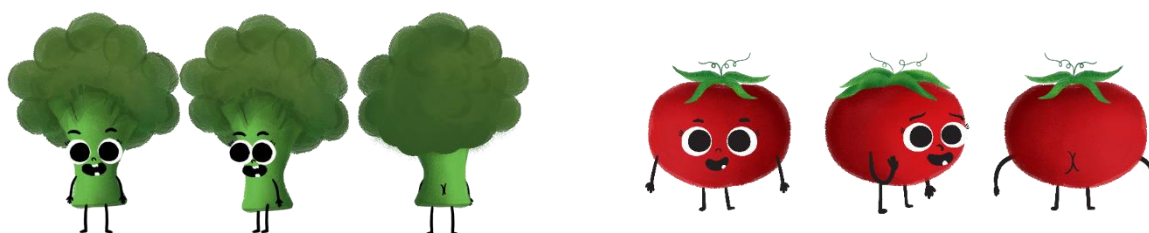
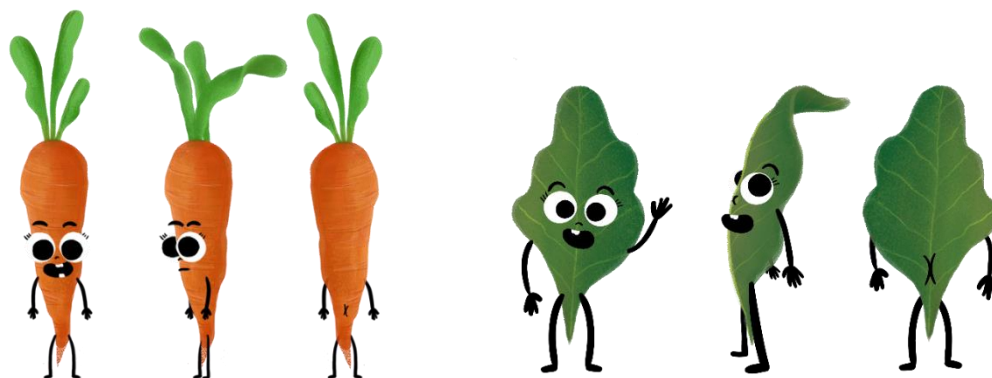
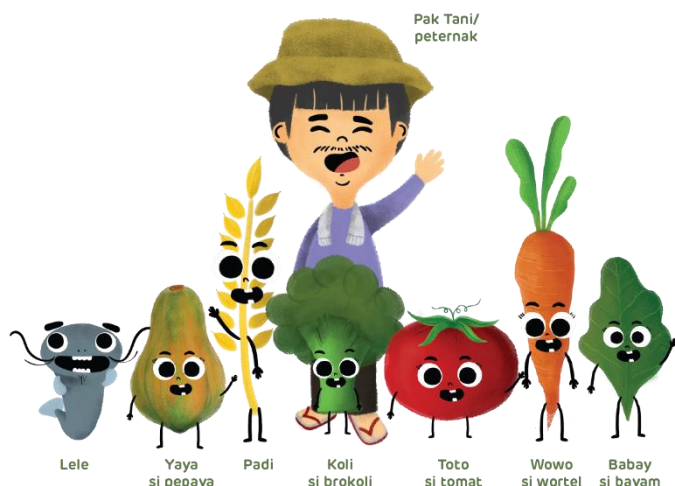
### **Desain Karakter**

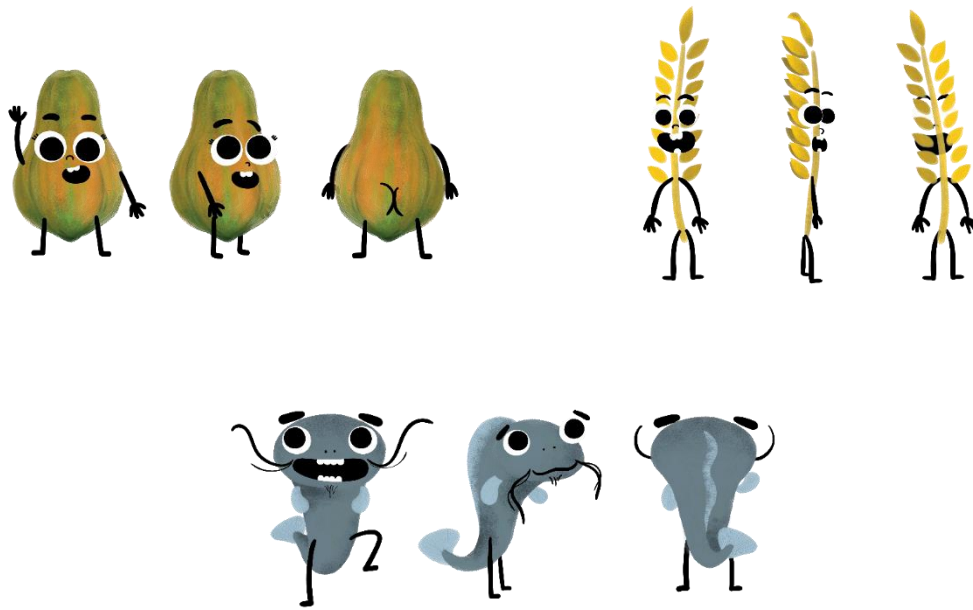
Ada 7 cerita yang akan diangkat dari masing-masing karakter yang telah dipilih. Pemilihan jenis bahan makanan berdasar dari kelompok makanan bergizi yaitu karbohidrat (nasi-padi), protein, dan vitamin. Jenis jenis bahan makanan yang dipilih berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan selama penelitian. Pemilihan jenis sayuran lebih banyak dibandingkan bahan lainnya juga karena berdasarkan hasil kuesioner, sayur merupakan bahan makanan yang paling sulit untuk diterima anak saat makan. Pemilihan Lele sebagai kelompok protein dengan alasan kandungan ikan lele yang diketahui baik untuk anak seperti dapat mencegah peradangan, membantu perkembangan otak, pembentukan sel darah, jaringan, serta pembentukan protein. Selain hal tersebut, alasan pemilihan ikan Lele adalah ikan lele

*PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK MENGENAI CERITA ASAL-USUL BAHAN MAKANAN MELALUI KARTU AUGMENTED REALITY*

merupakan hasil peternakan lokal yang mudah didapat dan dapat mendukung peternakan lele lokal di daerah daerah Indonesia.

Pemberian nama pada setiap karakter dibuat sederhana agar anak dapat lebih mudah mengenal dan mengingat karakter. Penamaan karakter hanya terdiri dari dua suku kata dan mengambil bagian dari nama bahan makanan tersebut. Contoh : Yaya si Pepaya Pak Tani/Peternak merupakan karakter pendukung.





### 3.2 Hasil Karya

#### Media Utama (Kartu Augmented Reality)



*PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK MENGENAI CERITA ASAL-USUL BAHAN MAKANAN MELALUI KARTU AUGMENTED REALITY*

Isi dalam kemasan Perjalanan Seru Augmented Reality Card adalah 7 kartu AR dengan karakter yang berbeda-beda, petunjuk penggunaan dan cara menonton kartu Augmented Reality, set permainan piring dan bahan makanan, dan beberapa sticker untuk anak.



Gambar Tampilan kartu dan isi kemasan

3.3







Gambar Tampilan Kartu AR saat digunakan pada ponsel

#### 4. KESIMPULAN

Makanan sehat merupakan hal yang paling penting untuk pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, terutama pada masa pertumbuhan yaitu usia 3-5 tahun yang biasa disebut sebagai usia emas (golden age). Anak pada usia tersebut telah memiliki aktifitas yang lebih banyak dan telah memiliki hasrat untuk memilih makanan yang disukainya. Hal itulah yang membuat anak sulit ketika diajak makan, terutama makanan yang sehat. Memberikan distraksi kepada anak saat makan, hingga memaksa anak untuk makan sangat tidak dianjurkan untuk dilakukan orang tua, maka dari itu melalui perancangan kartu Augmented Reality tentang perjalanan bahan makanan Perjalanan Seru, dengan bantuan pengawasan orang tua saat menonton tayangan pada kartu pula, anak diharapkan dapat mengetahui dan mengenal makanannya dengan baik hingga kesulitan makan pada anak dapat diatasi dengan baik.

#### DAFTAR RUJUKAN<sup>1</sup>

- Herlina, 2013. Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S. & Ashar, A. B., 2017. Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*.
- Martin, B. & Bruce, H., 2012. *Universal Methods of Design*. Beverly: Rockport Publishers.
- Murni, 2017. PERKEMBANGAN FISIK, KOGNITIF, DAN PSIKOSOSIAL PADA MASA KANAK-KANAK AWAL 2-6 TAHUN. pp. 19-21.
- Nurridha, L., 2017. *Penuhi Kebutuhan Gizi dengan Konsumsi Makanan Sehat*. [Online] Available at: <https://kumparan.com/kumparanstyle/penuhi-kebutuhan-gizi-dengan-konsumsi-makanan-sehat>
- Petani, A., 2017. *Budidaya Pepaya*. [Online] Available at: <https://8villages.com/full/petani/article/id/593ffbc3d63d9f76729dea2>

- Rasalingam, R. R., Muniandy, B. & Rasalingam, R. R., 2014. Exploring the Application of Augmented Reality Technology in Early Childhood Classroom in Malaysia. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, p. 38.
- Rosalina & Wijayanti, F., 2018. Hubungan Perilaku Picky Eater Dengan Status Gizi pada Anak Pra Sekolah TK Islam Nurul Izzah Kecamatan Unggaran Barat Kabupaten Semarang. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*, pp. 175-176.
- Setiawan, P. A., Ardianto, D. T. & E., 2018. PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC TENTANG CARA KERJA VAKSINASI PADA TUBUH MANUSIA. p. 3.
- Sulistyoningsih, H., 2012. *GIZI untuk Kesehatan Ibu dan Anak*. s.l.:GRAHA ILMU.
- Sunarsih, T. et al., 2019. *Buku Pintar Pemberian Makanan Bayi dan Anak*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susiyanti, E., 2019. *Panduan Cermat untuk Orang Tua Si Anak Sehat*. Yogyakarta: Laksana.
- Yanuarita, A. F., 2013. *Menjadi Teman Pertumbuhan Si Buah Hati yang Sehat & Cerdas*. s.l.:Teranova Books.
- Young, C., 2008. *Menghibur dan Mendidik Anak*. s.l.:Usborne Publishing.
- Admin,t.thn.*Ciri-ciri Masa Awal Kanak-kanak*. [Online] Available at: <https://darunnajah.com/ciri-ciri-masa-awal-kanak-kanak/>
- Agribisnis, A. W. I., 2018. *Tips Lengkap Budidaya Brokoli Bisa Anda Baca Disini*. [Online] Available at: <https://www.infoagribisnis.com/2018/03/budidaya-brokoli/>
- Beatrix, C. J., 2015. *DESAIN MOTION GRAPHICS PAHLAWAN NASIONAL DR. GERUNGAN SAUL SAMUEL JACOB*, Tangerang: UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA .
- Desa, L. I., 2018. *Budi Daya Umbi Oranye yang Kaya Vitamin*. [Online] Available at: <https://8villages.com/full/petani/article/id/5c131d4459678e677c05a2a6>
- Desa, L. I., 2019. *Budidaya Bayam*. [Online] Available at: <https://8villages.com/full/petani/article/id/5d25a79d8f0cd3af4d043bba>
- Desa, L. I., 2020. *Budi Daya Tanaman Tomat*. [Online] Available at: <https://8villages.com/full/petani/article/id/5e461156487443e36e8c8ed5>
- Fitrina, A., 2019. *Makanan Sehat*. [Online] Available at: <https://www.halodoc.com/kesehatan/makanan-sehat>
-