

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah penduduk yang berusia dalam rentang 10-18 tahun (Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2014). Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Pada proses pendewasaan tersebut, anak harus melalui berbagai tahap tumbuh kembang. Masa remaja merupakan masa dimana terjadinya perubahan fisik, psikologi, dan psikososial yang pesat atau paku tumbuh (*growth sprut*) (Hafiza et al., 2020).

Malnutrisi merupakan masalah gizi di masyarakat terutama di negara berkembang (Hsieh et al., 2021). Malnutrisi adalah kondisi ketidakseimbangan nutrisi di dalam tubuh individu. Malnutrisi dibagi menjadi 2 yaitu gizi kurang dan gizi lebih. Masalah ini dapat terjadi di kelompok usia mana saja. Menurut hasil Riskeddas tahun 2018 persentase anak sekolah dan remaja Indonesia umur 13-15 tahun berdasarkan indeks IMT/U adalah 1,9% sangat kurus dan 6,8% kurus sedangkan di Provinsi Jawa Timur yaitu 1,5% sangat kurus dan 5,7% kurus. Persentase anak sekolah dan remaja Indonesia umur 13-15 tahun berdasarkan indeks IMT/U adalah 11,2% gemuk dan 4,8% obesitas sedangkan di Provinsi Jawa Timur yaitu 13,3% gemuk dan 6% obesitas. Menurut hasil Riskeddas tahun 2018 persentase anak sekolah dan remaja Kabupaten Jember umur 13-15 tahun berdasarkan indeks IMT/U adalah 0,46% sangat kurus dan 6,16% kurus. Persentase anak sekolah dan remaja Kabupaten Jember umur 13-15 tahun berdasarkan indeks IMT/U adalah 8,45% gemuk dan 6,70% obesitas.

Ada beberapa faktor penyebab masalah gizi pada remaja yaitu pemahaman gizi yang keliru, kebiasaan makan yang buruk, dan kebiasaan makan yang berlebihan (Pakhri et al., 2018). Hasil pengambilan data awal menggunakan univariat menunjukkan kebiasaan jajan siswa SMP Negeri 14 Jember yaitu 58,1% tidak baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Putra, 2009) menyatakan bahwa sebanyak 98,7% siswa mengonsumsi jajanan di sekolah, sebanyak 72,7%

jajanan yang dikonsumsi beresiko mengandung bahaya. Kebiasaan jajan yang belum sehat pada siswa ini meliputi sering membeli jajanan di luar sekolah yang kurang terjamin sanitasinya, mengonsumsi jajanan gorengan atau jajanan yang memiliki minyak berlebih, mengonsumsi minuman kemasan dan sering mengonsumsi snack kemasan.

Jajanan merupakan makanan yang dapat diperoleh dari pedagang kaki lima yang menjual jajanan dan hampir semua kalangan usia atau kelas sosial memiliki budaya jajan (Ramadhani, 2018). Menurut FAO (*Food and Agriculture Organization*) jajanan adalah makanan atau minuman yang dijual oleh pedagang kaki lima dan disebar di tempat-tempat keramaian umum lain. Jajanan ini biasanya dikonsumsi secara langsung atau tanpa pengolahan lebih lanjut. Menurut Mudjajanto yang dikutip oleh (Pakhri et al., 2018) salah satu keunggulan jajanan adalah mampu menyumbang kecukupan gizi remaja setiap harinya. Kebanyakan jajanan di sekolah ternyata sangat beresiko terhadap kesehatan siswanya karena proses penanganannya tidak memperhatikan aspek sanitasi sehingga memungkinkan terjadinya kontaminasi oleh mikroba beracun dan adanya penambahan penggunaan bahan tambahan pangan (BTP) yang tidak sesuai anjuran pada jajanan yang dijual.

Seiring berkembangnya zaman, jenis-jenis jajanan yang beredar semakin beragam. Begitupun dengan anak sekolah yang tidak lepas dari jajanan saat jam istirahat berlangsung. Makanan jajanan yang beredar di sekolah memiliki penampilan yang menarik dan rasa yang disenangi anak-anak (Pakhri et al., 2018). Namun, para pedagang yang menjual jajanan di sekolah kurang memperhatikan aspek keamanan pangan. Salah satu cara mencegah anak-anak sekolah untuk menghindari jajanan kurang sehat yaitu dengan edukasi. Menurut penelitian Wawointana et al (2016) menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa SMP Negeri 1 Tareran yang menjadi subjek penelitian memiliki kebiasaan mengonsumsi jajanan manis seperti kue, snack coklat, dan permen sedangkan siswanya mengonsumsi gorengan, mie, dan bakso.

Berdasarkan teori *Lawrence Green* yang dikutip oleh Notoadmojo (2010) dikatakan bahwa pengetahuan merupakan salah satu faktor yang sangat

berpengaruh dalam menentukan perilaku seseorang. Anak-anak sekolah yang kurang memahami pentingnya jajanan sehat akan terus menerus mengonsumsi jajanan kurang sehat tanpa memikirkan efek sampingnya.

Edukasi gizi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang jajanan sehat. Edukasi gizi dapat diberikan secara penyuluhan dan pemberian media seperti poster, leaflet, dan komik pada anak sekolah. Dalam melakukan edukasi gizi ada faktor penting yang perlu diperhatikan yaitu media yang sesuai dengan subjek (Hakim, 2017). Media visual merupakan bagian penting di dalam proses edukasi dan gambar merupakan aspek visual yang paling mudah didapat. Media visual ini dikatakan penting karena dapat menggantikan kata verbal, mengimplementasikan abstrak, dan mengatasi pemangamatan manusia. Gambar memiliki kekuatan yaitu dapat menekankan indra penglihatan pada sebagian besar orang yang pada dasarnya pemikir visual (Hakim, 2017)

Menurut penelitian (Kartika & Sudiby, 2018) mengatakan bahwa persentase minat baca siswa SMP kelas VIII ketika membaca buku IPA 40,6% lebih rendah dari minat baca terhadap komik yaitu 76,1%. Hal ini dikarenakan otak manusia lebih menyukai sesuatu yang memiliki gambar dan lebih berwarna sehingga gambar dapat menyampaikan banyak arti dan akan lebih hidup jika sesuatu lebih berwarna (Syahroni et al., 2016) Komik merupakan bentuk gambar kartun yang erat dihubungkan dengan gambar dan memiliki tujuan untuk menghibur pembacanya (Sudjana, 2013). Komik merupakan salah satu contoh media visual yang dapat digunakan untuk tujuan edukasi siswa SMP.

Penggunaan teknologi pada masyarakat merupakan salah satu media pembelajaran yang telah lama diperkenalkan dan dikembangkan sejak tahun 1994. Kehidupan masyarakat tidak lepas dari penggunaan teknologi dari kehidupan sehari-hari. Seiring berkembangnya teknologi, komik dibedakan menjadi 2 berdasarkan media cetak atau media digital. Pengembangan komik digital sebagai media edukasi dirasa paling cocok karena sesuai dengan keadaan sekarang. Keuntungan bentuk komik digital termasuk ringan karena hanya perlu mengunduh file gambar yang ukurannya tidak terlalu besar. Komik digital mudah diakses daripada media digital lain meski dalam koneksi tidak stabil (Hakim, 2017)

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada SMP Negeri 14 Jember dan SMP Negeri 3 Jember sebanyak 31 siswa masing masing sekolah mengenai tingkat pengetahuan gizi, diperoleh data mengenai tingkat pengetahuan gizi sebesar 54,6% cukup dan 45,16% kurang di SMP Negeri 14 Jember. Data mengenai tingkat pengetahuan gizi di SMP Negeri 3 Jember yaitu 61,3% cukup dan 38,7% kurang. Studi pendahuluan mengenai kebiasaan jajan adalah sebagai berikut, SMP Negeri 14 Jember sebanyak 58,1% tidak baik dan SMP Negeri 3 Jember 51,6% tidak baik. Berdasarkan data studi pendahuluan tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase siswa SMP Negeri 14 Jember memiliki tingkat pengetahuan gizi lebih rendah daripada siswa SMP Negeri 3 Jember dan siswa SMP Negeri 14 Jember memiliki kebiasaan jajan yang lebih tidak baik daripada SMP Negeri 3 Jember. SMP Negeri 14 Jember terletak di jalan Koptu Berlian 14 Desa Antirogo Kecamatan Sumpalsari. Wawancara telah dilakukan dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 14 Jember yang mengatakan bahwa siswa SMP Negeri 14 Jember belum mendapatkan edukasi gizi tentang kebiasaan jajan yang baik. Selain itu, Kepala Sekolah SMP Negeri 14 Jember merasa siswanya memerlukan edukasi gizi menggunakan media komik digital karena menurut pendapat Kepala Sekolah komik digital merupakan hal yang unik, sesuai dengan zaman, dan memiliki alur cerita yang menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara pembuatan komik digital sebagai media edukasi untuk memperbaiki kebiasaan jajan pada siswa SMP 14 Jember ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini untuk membuat media komik digital sebagai media untuk edukasi gizi siswa SMP Negeri 14 Jember.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Menganalisis masalah dan kebutuhan media pada siswa SMP Negeri 14 Jember (*Analyze*)
- b. Merancang media komik digital sebagai media edukasi untuk memperbaiki kebiasaan jajan pada Siswa SMP Negeri 14 Jember (*Design*)
- c. Mengembangkan media komik digital sebagai media edukasi untuk memperbaiki kebiasaan jajan pada Siswa SMP Negeri 14 Jember (*Development*)
- d. Mengimplementasi media komik digital sebagai media edukasi untuk memperbaiki kebiasaan jajan pada Siswa SMP Negeri 14 Jember (*Implementation*)
- e. Mengevaluasi media komik digital sebagai media edukasi untuk memperbaiki kebiasaan jajan pada Siswa SMP Negeri 14 Jember (*Evaluation*)

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media komik digital sebagai perbaikan kebiasaan jajan pada siswa.

1.4.2 Bagi subjek penelitian

Memperbaiki kebiasaan jajan pada siswa tentang jajanan sehat.

1.4.3 Bagi instansi

Memberikan informasi serta ilmu baru yang berkaitan dengan penelitian kesehatan masyarakat tentang media komik digita