

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan fase penting di mana pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif berlangsung dengan cepat. Pada tahap ini, pemenuhan kebutuhan gizi yang memadai sangat krusial untuk mendukung perkembangan tubuh dan otak secara optimal. Namun, saat ini banyak anak yang lebih memilih mengonsumsi junk food, yaitu makanan yang tinggi kalori, lemak, dan gula, tetapi rendah akan nutrisi penting seperti serat, vitamin, dan mineral. Masalah konsumsi junk food menjadi perhatian global. Ketua Pengurus Pusat IDAI menyatakan bahwa sebagian besar camilan di swalayan, yang kerap dikonsumsi oleh anak-anak maupun orang dewasa, mengandung karbohidrat olahan, kadar gula yang tinggi, serta lemak trans yang dapat memicu peradangan dalam tubuh. Selain itu, menurut Donny K. Mulyantoro, Peneliti Ahli Madya di Pusat Riset Kesehatan Masyarakat dan Gizi, Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), anak-anak dan remaja yang mengalami obesitas memiliki risiko tinggi terkena penyakit serius seperti hipertensi dan diabetes, yang salah satu penyebabnya adalah konsumsi junk food secara berlebihan. Selain itu, konsumsi makanan dan minuman instan yang kaya gula, garam, dan lemak dapat meningkatkan risiko munculnya penyakit tidak menular, termasuk diabetes dan hipertensi, yang merupakan faktor utama

gangguan fungsi ginjal (Musniati et al., 2023; Tangkilisan, Handayani, Suarayasa, & Fitriana, 2022).



Gambar 1.1 Penjualan jajanan dekat SD

Sumber: Google

Junk food adalah makanan yang umumnya miskin gizi namun kaya akan kalori, lemak, gula, garam, atau bahan tambahan lainnya. Makanan jenis ini cenderung tidak mengandung nutrisi penting seperti serat, vitamin, dan mineral yang diperlukan tubuh untuk menjaga kesehatan. Selain itu, *Junk food* sering kali mengandung kadar tinggi gula, garam, lemak jenuh, serta bahan pengawet dan aditif, sehingga tidak dianjurkan untuk dikonsumsi secara berlebihan karena dapat berdampak buruk bagi kesehatan. *Junk food* dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis makanan, kandungan nutrisinya, dan dampaknya terhadap kesehatan (Siti Fainurryzky Annisa, S.Tr.Gz).

Berdasarkan data dari bagian rekam medis RSUD "Ngudi Waluyo" Wlingi dan pernyataan dari kepala Ruang Arimbi (ruang anak) Alfi Nurohmah, S.Kep. Ns., pada bulan September 2024, penyakit dominan pada pasien anak rawat inap anak adalah Gastroenteritis and Colitis of Unspecified Origin

(adalah peradangan pada saluran pencernaan (termasuk lambung dan usus) serta usus besar (kolitis). Kondisi ini ditandai dengan gejala seperti diare, muntah, sakit perut, dan dehidrasi. Penyebabnya bisa beragam, seperti infeksi, reaksi makanan, atau kondisi autoimun). Penyakit seperti gastroenteritis dan kolitis dapat menjadi lebih parah akibat konsumsi makanan yang mengandung kadar lemak, garam, dan gula tinggi komposisi yang umumnya terdapat dalam junk food. Konsumsi makanan tidak sehat ini dapat memicu atau memperparah peradangan pada saluran pencernaan.

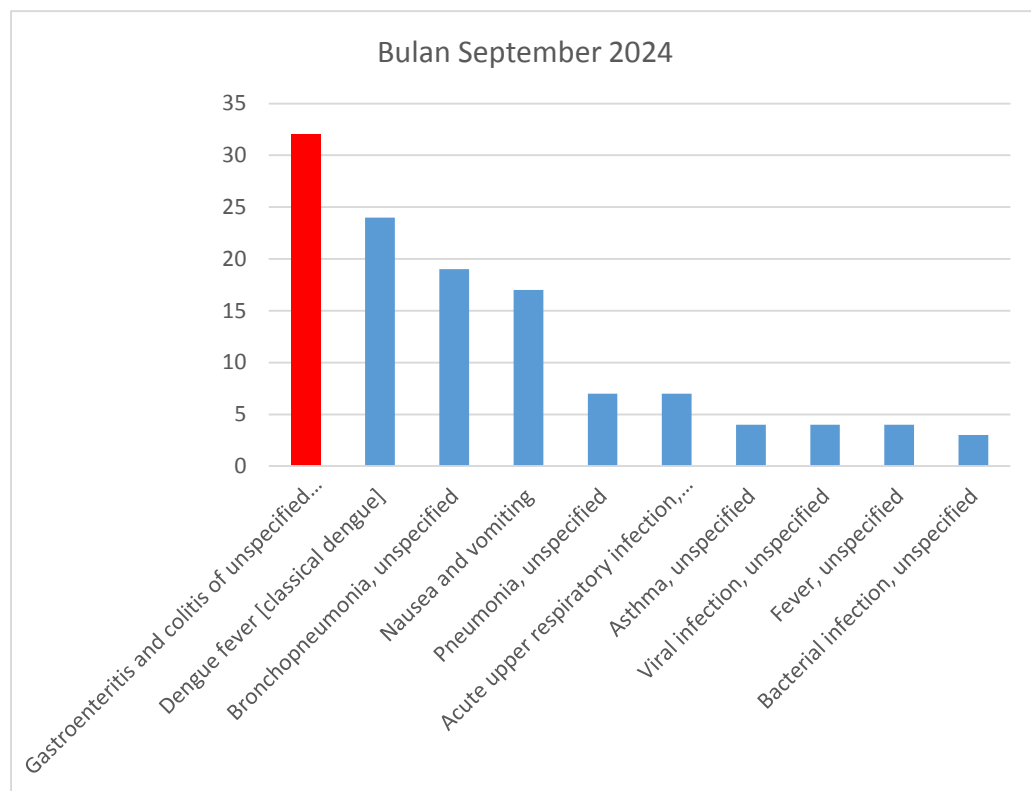


Diagram 2.1 Data Penyakit Bulan September 2024

Menghadapi masalah yang semakin serius akibat konsumsi *Junk food* yang tinggi di kalangan anak-anak, penting untuk mencari solusi yang efektif untuk mengedukasi mereka mengenai pola makan sehat. Dalam hal ini, komik

dapat berperan sebagai alat yang menarik dan mudah dipahami untuk menyampaikan pesan-pesan penting tentang dampak negatif *Junk food*. Komik memiliki karakteristik yang sederhana, jelas, dan mudah dicerna, sehingga efektif digunakan sebagai media yang bersifat informatif, edukatif, serta praktis (Hidayah, 2019). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan mutu proses belajar, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa (Shomad & Rahayu, 2022). Seperti yang sudah disebutkan, Komik bisa menjadi media preventif dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif kepada anak-anak mengenai dampak negatif dari *Junk food* dan pentingnya memilih makanan yang sehat. Melalui pendekatan visual yang menarik dan cerita yang mudah dipahami, komik dapat membantu anak-anak lebih memahami dan mengingat informasi mengenai pola makan yang sehat, sehingga mendorong mereka untuk membuat pilihan makanan yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana komik dapat digunakan sebagai media preventif dalam mengedukasi anak-anak mengenai bahaya konsumsi *Junk food*?

1.3 Tujuan

Untuk mengetahui proses perancangan komik sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh jika tujuan penelitian tercapai mencakup beberapa aspek penting :

1. Bagi Peneliti

- a) Penelitian ini menambah wawasan tentang metode edukasi kreatif melalui media visual dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam menggunakan komik sebagai media edukasi preventif.
- b) Memberikan kesempatan untuk secara langsung merancang media komunikasi kesehatan yang dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

2. Bagi Masyarakat

- a) Penelitian ini meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua, mengenai bahaya *Junk food* dan pentingnya pola makan sehat untuk anak.
- b) Edukasi yang diberikan melalui komik dapat membantu membentuk pola pikir yang kritis di kalangan masyarakat terhadap pilihan makanan yang lebih baik dan mendukung pembentukan kebiasaan makan sehat sejak dini.

3. Bagi Rumah Sakit (RS)

- a) RS dapat menggunakan komik sebagai alat bantu edukasi preventif bagi pasien anak dan keluarga, menambah variasi media edukasi yang lebih menarik bagi anak-anak.

- b) Meningkatkan citra rumah sakit sebagai institusi yang berkomitmen terhadap edukasi kesehatan preventif, khususnya untuk pasien anak.

4. **Bagi Lembaga Pendidikan atau Kesehatan**

- a) Penelitian ini menyediakan bahan ajar tambahan yang interaktif untuk lembaga pendidikan dan kesehatan dalam program promosi kesehatan.
- b) Komik ini dapat digunakan sebagai media dalam kurikulum edukasi gizi dan kesehatan di sekolah atau dalam kegiatan penyuluhan kesehatan anak, membantu lembaga mencapai tujuan pembelajaran pola makan sehat.

5. **Bagi Ilmu Pengetahuan**

- a) Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode edukasi kreatif, terutama dalam komunikasi kesehatan melalui media komik. Ini membuka wawasan baru tentang efektivitas komik sebagai alat yang mudah dipahami dan menyenangkan untuk anak-anak.

Hasil penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan kesehatan dan komunikasi visual, mendorong pengembangan media serupa yang lebih efektif.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Teknis

1. Komik ini akan didistribusikan dalam bentuk cetak
2. Jumlah halaman komik sekitar 20 hingga 30 halaman, dengan memperhatikan hal berikut :
 - a) Anak-anak memiliki durasi perhatian yang lebih pendek, sehingga cerita harus disajikan dengan cepat dan tidak terlalu panjang agar mereka tidak kehilangan minat.
 - b) Cerita disampaikan secara tersirat namun fokus pada topik yaitu bahaya *Junk food*.
3. Aplikasi atau software yang digunakan untuk membuat komik terbatas pada software Procreate
4. Ukuran komik adalah A5, dengan cetak berwarna (material kertas)

Batasan Perancangan

1. Kondisi Psikologis:
 - a) Keterikatan emosional anak terhadap *Junk food*.
 - b) Persepsi anak tentang makanan sehat dan *Junk food*.
 - c) Kecenderungan meniru perilaku makan orang dewasa dan teman sebaya.
2. Kebiasaan:
 - a) Pola makan anak-anak usia 6-15 tahun.
 - b) Pengaruh lingkungan (keluarga, teman, dan media) terhadap kebiasaan makan.

c) Aksesibilitas *Junk food* di rumah dan sekolah.

3. Demografis:

- a) Target utama fokus pada anak-anak berusia 6 hingga 15 tahun.
- b) Target sekunder orang tua anak
- c) Laki-laki dan perempuan.
- d) Status sosial ekonomi menengah ke atas
- e) Lokasi Geografis di pedesaan atau daerah kabupaten

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Ruang Arimbi dan Poliklinik Anak RSUD "Ngudi Waluyo" Wlingi, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1. RSUD "Ngudi Waluyo" memiliki ruang rawat inap anak dan poliklinik anak yang melayani banyak pasien anak-anak dengan berbagai kondisi, termasuk yang terkait dengan pola makan dan masalah kesehatan akibat kebiasaan konsumsi makanan yang tidak sehat.
2. Jumlah pasien anak-anak pada ruang arimbi RSUD "Ngudi Waluyo" sekitar 140 hingga 170 pasien anak per bulannya, sedangkan di poliklinik anak sekitar 600 hingga 700 pasien perbulannya, ini memberikan informasi bahwa masih ada banyak anak di daerah ini yang sering jatuh sakit.

3. Ruang Anak dan Poliklinik Anak di RSUD ini memiliki akses yang baik bagi peneliti untuk melakukan pengamatan, wawancara, dan distribusi komik secara langsung kepada anak-anak yang sedang dirawat dan kepada orang tua mereka.
4. RSUD "Ngudi Waluyo" menyediakan fasilitas yang memadai untuk keperluan penelitian, termasuk mudahnya konsultasi dengan para ahli, sehingga pengumpulan data yang diperlukan menjadi mudah dan akurat.



Gambar 1.6.1 Foto Ruang Arimbi RSUD "Ngudi Waluyo" Wlingi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Waktu Penelitian

Tabel 1.6 1 Tabel Tempat dan Waktu Penulisan

KEGIATAN	BULAN/TAHUN										
	Sep-24	Okt-24	Nov-24	Des-24	Jan-25	Feb-25	Mar-25	Apr-25	Mei-25	Jun-25	Jul-25
Persiapan Penelitian											
Pengumpulan Data											
Pengembangan Komik											
Distribusi Komik											
Analisis Data											
Penyusunan Laporan											
Hasil Penelitian											

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan Penelitian:

1. Referensi Literatur: Buku, artikel jurnal, dan publikasi terbaru terkait dengan edukasi kesehatan, dampak konsumsi *Junk food* pada anak-anak, dan metode komunikasi visual. Sumber referensi minimal dari tahun 2019 hingga 2023.
2. Data responden = data primer dan data sekunder

Alat Penelitian:

1. Laptop: Digunakan untuk merancang komik dan mengolah data hasil penelitian.
2. Ipad : untuk membuat komik dengan aplikasi procreate

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan pada tahap Oktober hingga November 2024, dengan menggunakan dua metode utama yaitu pengumpulan data dari literatur dan penelitian lapangan melalui observasi serta wawancara. Kedua metode ini diharapkan memberikan wawasan menyeluruh mengenai konsumsi *Junk food* pada anak-anak.

a. Studi Literatur

Peneliti akan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yang relevan untuk mendukung pengembangan teori dan praktik dalam penelitian ini. Studi literatur mencakup :

1. **Jurnal Ilmiah:** Peneliti akan meneliti jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan konsumsi *Junk food* pada anak-anak, dampaknya terhadap kesehatan, serta metode preventif melalui media edukasi. Jurnal-jurnal ini akan memberikan data empiris dan analisis akademis yang diperlukan untuk memahami permasalahan *Junk food* secara mendalam. Termasuk buku-buku yang membahas kesehatan anak, kebiasaan makan, dan pendidikan gizi juga akan dikaji.
2. **Artikel:** Selain jurnal dan buku, peneliti juga akan mencari artikel populer dan ilmiah yang membahas topik terkait *Junk food* dan kesehatan anak. Artikel ini akan digunakan untuk memberikan konteks tambahan dan wawasan tentang bagaimana masyarakat memandang *Junk food*, serta strategi pencegahannya.

Pencarian sumber literatur ini dilakukan baik di perpustakaan fisik maupun melalui akses jurnal online. Peneliti akan mencari hasil penelitian terdahulu yang relevan dan berkaitan dengan konsumsi *Junk food* dan metode edukasi melalui media visual seperti komik. Sumber-sumber ini akan dianalisis untuk memahami pendekatan yang paling efektif dalam mengurangi konsumsi *Junk food* pada anak-anak.

Setelah pengumpulan literatur, peneliti akan melakukan review terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang membahas peran media edukasi dalam mengubah perilaku anak-anak, khususnya terkait dengan pola makan. Tujuan dari review ini adalah untuk mengidentifikasi metode yang paling berhasil dalam penggunaan komik sebagai alat edukasi preventif.

b. Penelitian Lapangan: Observasi dan Wawancara

Selain studi literatur, penelitian ini juga melibatkan pengumpulan data secara langsung melalui observasi dan wawancara di Ruang Arimbi dan Poliklinik Anak RSUD "Ngudi Waluyo" Wlingi. Data empiris yang dikumpulkan dari lapangan ini akan memberikan gambaran nyata mengenai kebiasaan makan anak-anak dan persepsi orang tua tentang *Junk food*.

1. **Observasi:** Peneliti akan melakukan pengamatan langsung di Ruang Arimbi dan Poliklinik Anak, mencatat perilaku anak-anak terkait preferensi makanan cepat saji, serta bagaimana orang tua memengaruhi pilihan makanan anak. Observasi ini akan membantu memahami bagaimana pola makan terbentuk dalam lingkungan kesehatan dan keluarga.

2. **Wawancara:** Wawancara akan dilakukan dengan pasien anak-anak, orang tua dan tenaga medis di RSUD "Ngudi Waluyo" untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam. Anak dan orang tua akan ditanyai mengenai pengetahuan mereka tentang bahaya *Junk food* dan bagaimana mereka mengelola kebiasaan makan anak-anak. Di sisi lain, tenaga medis akan memberikan wawasan profesional terkait masalah kesehatan akibat *Junk food* dan pentingnya edukasi preventif.

Pengumpulan data melalui studi literatur dan penelitian lapangan ini akan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan komik sebagai media edukasi preventif terhadap konsumsi *Junk food*. Dengan data teoritis dari literatur yang dikaji dan data empiris dari observasi serta wawancara, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan komik yang relevan dan efektif dalam mengedukasi anak-anak tentang pentingnya pola makan sehat.

1.6.4 Analisis Data

Analisis data merupakan langkah penting dalam penelitian ini, di mana peneliti akan memproses dan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan utama. Pada bagian ini, analisis dilakukan menggunakan pendekatan 5W1H (What, Why, When, Where, Who, dan How) untuk memahami secara mendalam peran komik sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food* pada anak-anak. Pendekatan ini membantu menyusun kerangka analisis yang komprehensif dengan menguraikan berbagai

aspek yang terkait dengan penggunaan komik dalam konteks kesehatan dan pendidikan.

1. What (Apa)

Apa yang dimaksud dengan komik sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food* pada anak-anak?

2. Why (Mengapa)

Mengapa komik dipilih sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food* pada anak-anak?

3. When (Kapan)

Kapan komik digunakan sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food*?

4. Where (Di Mana)

Di mana komik sebagai media preventif ini dapat diterapkan?

5. Who (Siapa)

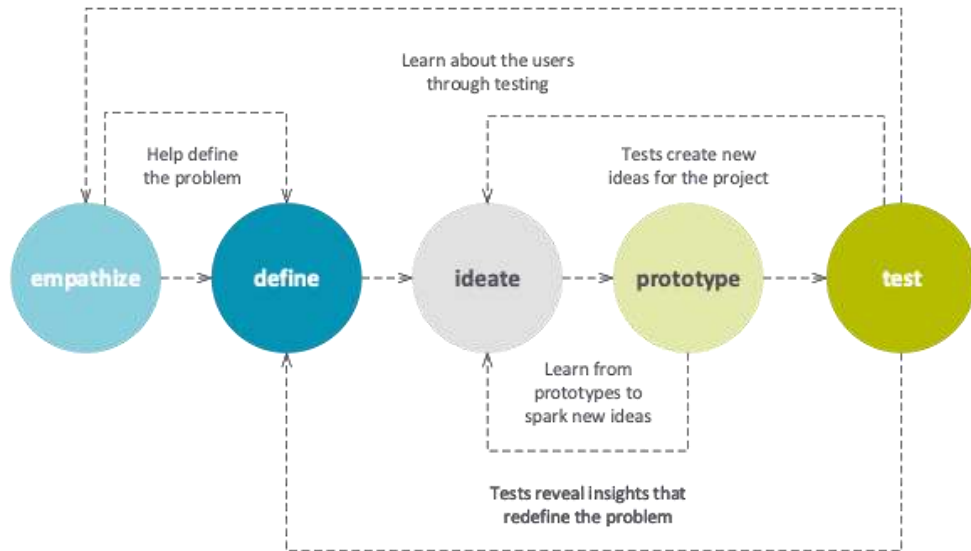
Siapa yang menjadi target dari komik ini?

6. How (Bagaimana)

Bagaimana komik dapat berfungsi sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food*?

1.6.5 Prosedur

Design Thinking



Gambar 1.6..5 Design Thinking

Sumber: cspring.com

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking untuk merancang komik sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food* pada anak-anak. Design Thinking adalah metode yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, mengidentifikasi masalah utama, dan merancang solusi inovatif yang tepat. Berikut garis besar prosedur berdasarkan lima tahap utama dalam Design Thinking:

1. Empathize (Berempati)

Tahap pertama dalam prosedur ini adalah memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh anak-anak dan orang tua terkait konsumsi *Junk food*. Peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi di Ruang Arimbi dan

Poliklinik Anak RSUD "Ngudi Waluyo" untuk memahami perilaku anak-anak terhadap makanan cepat saji. Empati sangat penting untuk mengetahui bagaimana konsumsi *Junk food* memengaruhi kesehatan anak-anak serta bagaimana orang tua melihat masalah tersebut.

2. Define (Merumuskan Masalah)

Setelah mengumpulkan data pada tahap empati, peneliti akan merumuskan masalah utama yang dihadapi oleh anak-anak terkait dengan *Junk food*. Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis data observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebiasaan buruk yang perlu diubah, seperti ketergantungan anak pada makanan cepat saji dan kurangnya kesadaran tentang pentingnya makanan sehat. Masalah ini kemudian akan menjadi fokus utama dalam pengembangan komik.

3. Ideate (Mengembangkan Ide)

Pada tahap ini, peneliti dan tim kreatif akan mengembangkan ide-ide mengenai konten dan format komik yang efektif untuk menyampaikan pesan kesehatan. Peneliti akan melakukan sesi brainstorming untuk mengeksplorasi berbagai ide cerita, karakter, dan gaya visual yang dapat menarik perhatian anak-anak. Ide-ide ini harus kreatif namun tetap mendidik, dengan fokus pada bagaimana komik dapat mengajarkan anak-anak tentang bahaya *Junk food* dan manfaat dari memilih makanan sehat.

4. Prototype (Membuat Prototipe)

Setelah ide-ide dikembangkan, peneliti akan membuat prototipe komik dalam bentuk konsep cerita dan ilustrasi awal. Prototipe ini akan mencakup sketsa visual

dan plot yang dirancang untuk mengomunikasikan pesan preventif secara menarik. Peneliti akan menguji prototipe ini dengan kelompok kecil anak-anak dan orang tua untuk mendapatkan umpan balik awal. Tahap ini memungkinkan peneliti untuk melihat apakah komik tersebut sesuai dengan harapan dan dapat diterima oleh target audiens.

5. Test (Uji Coba)

Tahap terakhir adalah menguji komik yang sudah diproduksi di Ruang Arimbi dan Poliklinik Anak RSUD "Ngudi Waluyo". Uji coba ini dilakukan untuk melihat bagaimana anak-anak bereaksi terhadap komik dan sejauh mana pesan-pesan preventif terkait *Junk food* dipahami oleh mereka. Peneliti juga akan mengumpulkan umpan balik dari orang tua dan staf medis untuk mengetahui efektivitas komik sebagai alat edukasi preventif. Hasil dari tahap ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan jika diperlukan sebelum distribusi komik dilakukan secara lebih luas.

Dengan menggunakan pendekatan Design Thinking, prosedur penelitian ini dirancang agar komik yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan efektif dalam mengubah perilaku mereka terhadap konsumsi *Junk food*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Latar Belakang: Penjelasan mengenai pentingnya edukasi kesehatan melalui komik sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food* pada anak-anak. Didasarkan pada masalah kesehatan anak akibat *Junk food* dan relevansi komik sebagai media yang efektif untuk anak-anak.

Rumusan Masalah: Menyusun pertanyaan inti penelitian yang berfokus pada bagaimana komik dapat digunakan untuk mencegah konsumsi *Junk food* pada anak-anak.

Tujuan Penelitian: Untuk merancang komik yang edukatif dan efektif dalam menyampaikan pesan tentang bahaya *Junk food*.

Manfaat Penelitian: Mengidentifikasi manfaat bagi peneliti, masyarakat, dan RSUD Ngudi Waluyo dari komik yang dirancang.

Batasan Masalah: Menentukan batasan perancangan komik, seperti target usia anak-anak, media distribusi, dan jenis konten yang disampaikan.

Metode Penelitian: Menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan komik ini, termasuk teknik pengumpulan data dan analisis.

BAB II Tinjauan Pustaka

Penelitian Terdahulu: Ulasan berbagai penelitian sebelumnya terkait edukasi anak melalui media komik, bahaya *Junk food*, serta studi tentang pengaruh visual storytelling dalam edukasi.

Teori Terkait: Pembahasan tentang teori-teori pendukung, seperti teori belajar sosial Albert Bandura, teori komunikasi visual, serta teori humanisme yang digunakan sebagai dasar pendekatan dalam perancangan komik.

BAB III Analisis dan Perancangan

Identifikasi Masalah: Menjelaskan secara detail masalah utama yang dihadapi anak-anak terkait konsumsi *Junk food*, berdasarkan data dan wawancara dengan staf medis RSUD Ngudi Waluyo.

Pemecahan Masalah: Merumuskan bagaimana komik bisa menjadi solusi edukasi, serta alasan memilih media komik untuk menjelaskan bahaya *Junk food*.

Konsep Perancangan: Menguraikan konsep dasar perancangan komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food*, termasuk penggunaan karakter Peri Jagatara, visual storytelling, dan pesan moral yang disampaikan.

Proses Perancangan: Uraian tentang langkah-langkah perancangan komik menggunakan pendekatan *Design Thinking*, mulai dari empati, definisi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, hingga uji coba komik.

BAB IV Pembahasan

Implementasi Media:

Menguraikan proses penerapan komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* sebagai media preventif. Bagian ini mencakup desain komik, format

cetak, serta strategi distribusi pada anak-anak pasien RSUD Ngudi Waluyo Wlingi.

Uji Coba:

Menjelaskan tahapan uji coba komik kepada anak-anak, prosedur yang digunakan, responden (anak, orang tua, ahli media, dan ahli materi), serta instrumen pengumpulan data (kuesioner, wawancara, observasi).

Analisis Hasil Pengujian:

Menganalisis data dari uji coba, baik kuantitatif (hasil kuesioner, skor penilaian ahli) maupun kualitatif (tanggapan anak/orang tua). Analisis ini mengukur efektivitas komik sebagai media edukasi preventif terhadap konsumsi junk food.

BAB V Penutup

Kesimpulan

Menjabarkan hasil utama penelitian, efektivitas komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* dalam memberikan edukasi preventif, serta relevansinya sebagai media komunikasi visual kesehatan bagi anak.

Saran

Memberikan saran pengembangan ke depan, baik untuk peneliti selanjutnya (misalnya media digital atau animasi), untuk institusi (rumah sakit, sekolah), maupun untuk masyarakat (orang tua dan anak-anak).