

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam proses perancangan komik sebagai Media Preventif Terhadap Konsumsi *Junk Food* Pada Anak-Anak, Penulis akan merujuk kepada beberapa jurnal dan Penulisan terdahulu sebagai sumber referensi. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

2.1.1 Analisis Dampak Komik *Super Duper Farmer* sebagai Media Edukasi Makanan Sehat terhadap Anak Usia 9–12 Tahun (Janette Febriana Romauli Sianipar)

Penulisan yang disusun oleh (Sianipar, 2023) bertujuan menganalisis dampak serta efektivitas komik "Super Duper Farmer" sebagai media untuk mengedukasi makanan sehat yang sesuai bagi anak usia 9-12 tahun. Selain itu, dalam penulisan tersebut juga ditekankan bagaimana penggunaan media komik dengan alur cerita dan visual yang menarik dapat menyampaikan pesan gizi, khususnya mengenai pentingnya mengonsumsi sayuran dan buah-buahan.

Metode penelitian analisis dampak untuk mengukur perubahan minat anak terhadap makanan sehat adalah dengan berfokus pada respons dan tingkat penerimaan target audiens, yaitu anak-anak, setelah membaca dan berinteraksi dengan materi edukasi yang disajikan dalam komik tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik "Super Duper Farmer" terbukti berhasil meningkatkan minat anak-anak untuk menjadikan sayur dan buah sebagai bagian dari pola makan sehat mereka. Meskipun memiliki persamaan dengan penelitian lain dalam hal penggunaan komik sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran pola makan sehat, penelitian ini memiliki perbedaan spesifik. Perbedaannya terletak pada fokus utamanya yang lebih menekankan pada promosi makanan sehat (sayur dan buah), bukan secara khusus untuk mencegah konsumsi *junk food*.

Tabel 0.1 Tabel Bab 2



Gambar 2.1.1 Karya Penelitian Terdahulu

Sumber: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru

2.1.2 Perancangan Buku Ilustrasi Bahaya Makanan Junk Food bagi Anak (Rahmat Ferdian)

Pada tahun 2020, Rahmat Ferdian, Hendra Afriwan, dan Syafwan melakukan sebuah perancangan berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Bahaya Makanan *Junk food* bagi Anak". Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi edukatif yang secara efektif dapat menyampaikan informasi mengenai bahaya *junk food* kepada anak-anak usia sekolah.

Ruang lingkupnya adalah perancangan buku yang menampilkan ilustrasi-ilustrasi tentang dampak negatif makanan *junk food*. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual berhasil meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap bahaya dari konsumsi *junk food*.

Meskipun sama-sama menggunakan visual untuk meningkatkan kesadaran, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian komik sebagai media preventif *junk food* kepada anak-anak. Perbedaan utamanya terletak pada media yang digunakan, yaitu buku ilustrasi atau buku bergambar, bukan dalam bentuk komik.



Gambar 2.1.2 Karya Penelitian Terdahulu

Sumber: Jurnal Perancangan Buku Edukasi Bahaya Makan Makanan Junk Food Untuk Anak Anak

2.1.3 Dampak Kebiasaan Mengonsumsi Junk Food terhadap Berat Badan Anak

Penelitian lainnya adalah studi yang dilakukan oleh Nadya Videlia Wijaya, Dahliah, Erni Pancawati (2023) berjudul "Dampak Kebiasaan Mengonsumsi Junk food terhadap Berat Badan Anak". Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada perancangan media, penelitian ini merupakan studi di bidang kesehatan yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal antara kebiasaan mengonsumsi junk food dengan peningkatan berat badan dan risiko obesitas pada anak-anak.

Ruang lingkup studi ini mencakup analisis dampak negatif dari konsumsi junk food secara berlebihan terhadap kesehatan fisik anak. Metode yang digunakan adalah studi observasional yang mengumpulkan data kebiasaan makan dan data berat badan dari sekelompok anak, kemudian menganalisis korelasinya secara statistik.

Hasil penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa konsumsi junk food yang berlebihan memiliki korelasi langsung dengan meningkatnya risiko obesitas dan penyakit terkait lainnya pada anak. Meskipun sama-sama menyoroti dampak negatif dari junk food, perbedaan utama penelitian ini terletak pada fokusnya yang murni pada dampak kesehatan (obesitas), bukan pada pengembangan media edukasi preventif berbasis visual seperti komik.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 *Comics and Sequential Art*

Komik memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, komik dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan moral atau edukatif dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Menurut Will Eisner, seorang tokoh pionir dalam dunia komik, komik adalah bentuk seni naratif yang dikenal sebagai *sequential art* atau seni yang disusun secara berurutan. Dalam bukunya *Comics and Sequential Art*, Eisner menjelaskan bahwa komik dapat menjadi alat komunikasi yang kuat karena mampu menggabungkan elemen visual dan tekstual untuk menciptakan narasi yang koheren dan bermakna. Penggunaan komik dalam konteks preventif, seperti dalam kampanye kesehatan, memungkinkan penyampaian pesan yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah diterima oleh anak-anak.



Gambar 2.2.1 Buku *Comics and Sequential Art*

2.2.2 *Understanding Comics*

Scott McCloud dalam *Understanding Comics* (1993) menambahkan bahwa komik memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi melalui metafora visual, simbol, dan gambar yang mampu menjangkau emosi pembaca. McCloud menekankan pentingnya visual storytelling dalam komik, yang membuatnya menjadi media yang sangat cocok untuk memengaruhi sikap dan perilaku pembaca, termasuk anak-anak. Visual yang sederhana namun jelas memungkinkan anak-anak memahami pesan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks.



Gambar 2.2.2 Scott McCloud

Sumber: <https://perpustakaan.ubhinus.ac.id/?s=komik>

2.2.3 Teori Humanisme Albert Bandura

Teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura menyoroti pentingnya aspek kognitif, seperti proses berpikir, memahami, dan mengevaluasi. Bandura menjelaskan bahwa teori ini menjadi penghubung antara pendekatan behavioristik dan kognitivistik, karena melibatkan elemen-elemen seperti perhatian, ingatan, dan motivasi (Bandura, 1977). Dalam pandangan ini, perilaku manusia merupakan hasil

dari interaksi yang dinamis antara proses mental, tindakan individu, dan lingkungan di sekitarnya. Sebagian besar perilaku dipelajari melalui pengamatan, di mana individu meniru apa yang mereka lihat dari orang lain. Informasi yang diperoleh lewat observasi ini kemudian menjadi pedoman dalam bertindak. Tidak seperti teori perkembangan anak lainnya, Bandura menekankan bahwa anak tetap mampu mempelajari sesuatu tanpa harus mengalami langsung, asalkan sebelumnya mereka telah menyaksikan tindakan tersebut, baik secara langsung maupun melalui media (Bandura, 1977). Bandura juga berpendapat bahwa anak-anak belajar melalui pengamatan terhadap lingkungan dan perilaku model yang mereka anggap menarik. Dengan menggunakan karakter positif dalam komik yang memiliki kebiasaan makan sehat, anak-anak dapat lebih mudah mengidentifikasi dan meniru perilaku tersebut. Komik yang menggambarkan tokoh yang menolak *Junk food* dan memilih makanan sehat dapat memberikan pengaruh positif pada kebiasaan makan anak.

2.2.4 Teori Gestalt

Dalam bukunya "Gestalt Theory," Max Wertheimer memperkenalkan prinsip-prinsip dasar Teori Gestalt yang relevan untuk desain komunikasi. Ia menekankan bahwa manusia cenderung memahami informasi secara holistik, sehingga desain komik harus menyajikan cerita secara menyeluruh agar anak-anak dapat menangkap pesan dengan cepat. Gestalt berasal dari psikologi kognitif, yang menjelaskan bagaimana manusia cenderung memproses informasi visual sebagai keseluruhan (holistik) daripada bagian-bagian yang terpisah. Teori ini memiliki

prinsip-prinsip penting yang diterapkan dalam desain visual, seperti figure-ground, proximity, similarity, closure, dan continuity. Prinsip-prinsip ini membantu desainer dalam menciptakan gambar dan komposisi yang mudah dipahami oleh penonton, termasuk anak-anak. Teori Gestalt membantu menjelaskan bagaimana elemen-elemen visual yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian pembaca dan memudahkan mereka dalam memahami pesan yang disampaikan, seperti bahaya *Junk food* atau pentingnya makanan sehat.

2.2.5 Teori Komunikasi Visual

Penggunaan elemen visual yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik pesan yang disampaikan Paul Martin Lester (2013). Dalam komik, warna, komposisi, dan gaya visual sangat berperan dalam menarik perhatian pembaca dan memudahkan mereka dalam memahami konten. Untuk anak-anak, penggunaan gambar yang menarik dan warna yang cerah dapat membuat pesan mengenai bahaya konsumsi *Junk food* lebih menonjol dan memorable.

2.2.6 Teori Persuasi Elaboration Likelihood Model (ELM)

Elaboration likelihood model (ELM) pertama kalinya dikembangkan oleh Richard E Petty dan John T. Cacioppo, pakar komunikasi persuasif dari Ohio State University AS, pada tahun 1986. Richard Petty dan John Cacioppo mendesain ELM untuk menjelaskan proses yang terjadi dimana suatu bentuk persuasif dapat mempengaruhi sikap konsumen yang menerimanya. Petty dan Cacioppo

menyatakan bahwa ada dua jalur dalam proses persuasi: jalur sentral dan jalur perifer. Pada anak-anak, komik beroperasi melalui jalur perifer, di mana gambar dan cerita yang menarik mampu menarik perhatian mereka dan secara tidak langsung mempengaruhi perilaku mereka. Ketika anak-anak tertarik pada cerita dan karakter dalam komik, mereka lebih mungkin untuk menerima pesan yang disampaikan, seperti pentingnya menghindari *Junk food* dan memilih makanan sehat.

2.2.7 Teori Dampak Konsumsi Junk Food terhadap Kesehatan Anak

Menurut Ais Rosyida (2019) dalam jurnal *Qalamuna*, konsumsi makanan tidak sehat (*junk food*) secara berlebihan menyebabkan anak-anak mengalami penurunan konsentrasi, kelelahan, bahkan peningkatan risiko obesitas. Ia juga menyebutkan pentingnya media edukasi visual seperti komik untuk menyampaikan pesan gizi dengan cara yang menarik bagi anak-anak.