

ANALISIS DAMPAK KOMIK *SUPER DUPER FARMER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI MAKANAN SEHAT TERHADAP ANAK USIA 9-12 TAHUN

Janette Febriana Romauli Sianipar

20110003@student.unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50234

Abstrak

Pola makan tidak sehat sering dijumpai pada anak-anak di negara berkembang, salah satunya Indonesia. Preferensi anak terhadap makanan kurang sehat seperti *junk food* disebabkan rasanya yang kuat dan kurangnya pengetahuan mengenai "makanan sehat". Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah mengedukasi anak mengenai makanan sehat melalui media yang menarik bagi anak-anak. Contoh media tersebut yaitu komik, yang bisa menyampaikan materi dengan bahasa sederhana dibantu visual yang mempermudah pemahaman. Melalui penelitian ini, akan dianalisis dampak komik *Super Duper Farmer*, yang merupakan hasil luaran penelitian hibah United Board (UB), sebagai media edukasi makanan sehat (sayur dan buah) pada anak usia 9-12 tahun. Melalui uji lapangan disertai wawancara, pengamatan, dan penyebaran kuesioner terhadap 35 anak kelas 4-6 SD Marsudirini Cor Jesu serta analisis interpretasi, didapat hasil yang menunjukkan penggunaan komik sebagai media edukasi makanan sehat meningkatkan minat anak untuk mempelajari materi terkait sekaligus mencoba untuk menerapkan pola makan sehat.

Kata Kunci: anak, komik, makanan sehat, media edukasi.

Abstract

Unhealthy diets are common among children in developing countries, including Indonesia. Children's preference for unhealthy foods such as junk food is due to the strong taste and lack of knowledge about "healthy food". The answer to this problem is to educate children about healthy food through media that is attractive to children. An example of such media is comics, which can convey material in simple language with visuals that facilitate understanding. Through this research, the impact of the Super Duper Farmer comic, which is the outcome of the United Board (UB) grant research, will be analyzed as a medium for healthy food education (vegetables and fruits) for children aged 9-12 years. Through field test accompanied by interviews, observations, and distribution of questionnaires to 35 children in grades 4-6 of Marsudirini Cor Jesu Elementary School as well as interpretation analysis, the results show that the use of

comics as a healthy food education media increases children's interest in learning related material as well as trying to apply a healthy diet.

Keywords: *children, comic, education media, healthy food.*

PENDAHULUAN

Perubahan pola konsumsi pada negara berpenghasilan menengah, seperti Indonesia, ditandai dengan tingginya asupan makanan tinggi kalori dan junk food yang disertai kurangnya asupan buah dan sayur serta perilaku kurang gerak (Hadi, H. et al., 2020). Sementara itu, perusahaan fast food dikecam dan dianggap sebagai penyebab naiknya angka obesitas akibat taktik pemasaran agresif mereka yang menargetkan anak-anak (Lwin, M. O. et al., 2017). Padahal, konsumsi makanan dengan kandungan gula, lemak jenuh, garam dan kalori yang tinggi pada anak-anak dapat menimbulkan masalah kesehatan seperti obesitas dan penyakit kardiovaskular (Kaushik, J. S. et al., 2011).

Anak-anak lebih memilih mengonsumsi makanan yang tidak sehat dibandingkan makanan sehat (Waddingham, S., et al., 2015). Hal ini dikarenakan anak-anak memilih makanan dengan rasa yang lebih kuat, seperti rasa manis pada permen. Selain itu, persepsi anak-anak tentang makanan yang disebut “sehat” masih terbatas. Berdasarkan penelitian Elliot, C. (2011), ketika anak-anak disuruh berpikir mengenai “makanan anak-anak”, yang muncul pada pikiran mereka umumnya adalah makanan rendah gizi, kandungan gula yang tinggi, atau bentuk dan warna yang tidak biasa yang merupakan ciri khas makanan kontemporer untuk anak-anak zaman sekarang. Sementara itu, “makanan orang dewasa” mereka deskripsikan sebagai buah-buahan, sayuran, dan daging. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan sebuah media yang dapat

menyampaikan informasi mengenai gizi dan pola makan yang sehat secara efektif kepada anak-anak.

Strategi yang telah diterapkan untuk proses pembentukan pola makan sehat pada anak berdasarkan temuan di atas cenderung menggunakan teknik berbasis pendidikan tanpa menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Penelitian Senen, A. dkk. (2021), membuktikan penggunaan komik sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan minat baca siswa SD yang berakibat pada peningkatan hasil pembelajaran pada siswa-siswa tersebut. Hal ini diperkuat dengan penelitian Artha, R. S. dkk. (2020), di mana disebutkan bahwa penggunaan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak akan memudahkan mereka untuk menyerap informasi dan meningkatkan motivasi belajar. Pada penelitian ini, menggunakan media yang sama dengan dua penelitian yang disebutkan sebelumnya, akan dianalisis dampak media komik sebagai media edukasi makanan sehat pada anak-anak usia sekolah.

Penelitian ini akan membahas penggunaan unsur-unsur desain visual yang dapat memudahkan anak untuk menyerap informasi, melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada subjek penelitian. Komik yang digunakan sebagai objek penelitian berjudul *Super Duper Farmer: Young Hero Ricky*, sebuah komik hasil luaran dari penelitian hibah United Board (UB) tentang pola makan yang sehat, yang berisi cerita petualangan anak SD sebagai *superhero* di mana tokoh utama mendapat kekuatan super dengan makan olahan sayur. Alasan pemilihan

komik *Super Duper Farmer* sebagai objek penelitian adalah karena komik tersebut, sebagai hasil luaran dari penelitian hibah United Board (UB), merupakan komik yang dibuat untuk mengedukasi anak usia 9-12 tahun (kelas 4-6 SD) mengenai jenis-jenis makanan sehat berupa sayur dan buah-buahan, sehingga komik tersebut cocok diujikan kepada subjek penelitian yang sebagian besar masih tidak menyukai ide mengonsumsi sayur dan buah-buahan. Komik ini akan disebarluaskan pada siswa kelas 4-6 SD Marsudirini Cor Jesu Semarang. Subjek penelitian dipilih berdasarkan informasi yang didapat di mana subjek sudah terlibat dalam budaya membawa bekal 4 Sehat 5 Sempurna yang diwajibkan oleh pihak sekolah, tetapi sebagian besar subjek penelitian masih menyatakan tidak suka mengonsumsi makanan sehat seperti sayur dan buah. Alasan yang didapat dari beberapa subjek penelitian setelah diwawancarai adalah ketidaksukaan subjek penelitian terhadap rasa dari makanan sehat seperti sayur dan buah yang dianggap tidak enak. Usia subjek dipilih karena rentang usia tersebut merupakan rentang usia di mana anak mulai mengalami perkembangan kognitif (Bujuri, D. A., 2018) sehingga merupakan usia yang tepat untuk diberikan informasi kompleks. Kemudian, akan diamati apakah ada perubahan signifikan pada minat baca anak dan motivasi pembentukan pola makan sehat pada subjek penelitian. Media komik bisa jadi merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai gizi dan pola makan sehat pada anak usia sekolah (9-12 tahun). Diasumsikan, penggunaan media yang sesuai dengan preferensi target sasaran mampu menghasilkan dampak positif terhadap minat target dalam mempelajari materi terkait.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan komik sebagai alat bantu media pembelajaran untuk membentuk pola

makan sehat pada anak usia sekolah (9-12 tahun). Hal ini bisa menjadi salah satu strategi untuk mengurangi risiko terkena obesitas pada anak-anak dan remaja.

Harapan dari dibuatnya penelitian ini adalah penelitian dapat digunakan sebagai salah satu dasar pengembangan metode pembentukan pola makan sehat melalui media komik. Selain itu, dengan penelitian ini, diharapkan desainer mendapatkan dasar teori untuk penyusunan *style* komik yang sesuai untuk *target audience* anak usia sekolah pada penelitian-penelitian berikutnya.

KAJIAN TEORI

1. *Contextual Learning*

Pembelajaran kontekstual menurut Johnson (2002) merupakan sebuah pola pembelajaran di mana pengajar mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi pada kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan gambaran atau konteks yang lebih jelas kepada siswa. Sistem pembelajaran tradisional yang hanya menawarkan materi-materi dengan bahasa ilmiah yang rumit seringkali menyebabkan siswa melewatkan poin-poin penting dan tidak memahami logika dari sebuah argumen tertulis. Dengan adanya pembelajaran kontekstual, sebuah materi akan menjadi lebih berarti bagi siswa karena mereka memahami seberapa penting materi itu untuk mereka pelajari. Oleh karena itu, akan tercipta sebuah ketertarikan untuk terlibat dalam pembelajaran dan, tulis Johnson, membantu siswa untuk menguasai materi yang mereka pelajari.

2. *Visual Literacy*

Literasi visual, seperti disebutkan Frey dan Fisher (2008), adalah salah satu jenis pembelajaran yang menggunakan media visual, seperti komik, novel grafis, kartun, dsb., untuk

menyampaikan materi kepada siswa. Di abad ke-21 ini, sistem literasi utama telah diambil alih oleh visual, sehingga siswa tidak cukup hanya melakukan pembelajaran dengan cara membaca dan menulis. Siswa harus dapat mengembangkan kemampuan untuk “membaca” gambar dan “menulis” sistem komunikasi yang kaya akan visual. Salah satu alasan untuk menggunakan gambar dalam pembelajaran adalah fakta bahwa gambar disimpan pada bagian memori jangka panjang di dalam otak. Ditambah lagi, penggunaan visual seperti warna juga dapat meningkatkan keinginan untuk membaca hingga 80% dan dapat membantu seseorang mempelajari suatu hal dengan lebih mudah. Literasi visual menjadi hal yang penting untuk ditanamkan dalam pembelajaran karena era kita, abad ke-21 ini, memiliki alat komunikasi utama, internet, yang menggunakan *interface* grafis dan bisnis dianggap sukses ketika representasi visual mereka berhasil.

3. Kelebihan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik menjadi salah satu media informasi yang disukai anak-anak. Veena (2019) menyimpulkan bahwa komik mudah dinikmati anak-anak karena adanya visual yang membantu membentuk konteks, di mana ini menyebabkan pembaca tidak perlu memperhatikan teks dengan sangat teliti. Selain itu, komik, bersama dengan media massa lain seperti program televisi dan majalah, sangat mudah diakses di samping menyediakan hiburan yang membantu mereka lepas dari rutinitas harian.

Dengan membaca komik, anak mendapatkan *experience* membaca yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan hanya membaca teks. Komik juga dapat meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari suatu hal sekaligus menjadi bentuk latihan untuk

meningkatkan *attention span*. Tergantung jenis komik, dengan membaca komik, anak juga dapat memperluas perpustakaan kosakata mereka dengan menemui kata-kata baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Keuntungan terakhir, komik menyediakan pelampiasan emosional untuk perasaan mereka yang terpendam.

Tiemensma (2009) juga memaparkan kelebihan penggunaan komik sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Salah satu kelebihan tersebut adalah kemampuan komik untuk menyederhanakan dan memadatkan teks bacaan ke dalam dialog-dialog singkat yang mudah dibaca. Hal ini membantu anak untuk dapat membaca suatu materi dalam waktu yang lebih singkat dan secara efektif.

Munadi (dalam Lanti, 2017) juga menyatakan bahwa komik memiliki potensi untuk digunakan sebagai media belajar bagi anak-anak. Komik umumnya menggunakan jenis ilustrasi dan tokoh-tokoh bergaya kartun sehingga dapat menarik minat anak-anak. Meskipun komik didominasi unsur visual berupa ilustrasi, komik tetap dapat menyampaikan pesan yang penting melalui sebuah plot atau alur cerita sehingga lebih ringkas dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Teori ini digunakan sebagai pembandingan dan dasar pemilihan media komik sebagai media pembelajaran bagi anak usia 9-12 tahun.

4. Jenis Komik yang Populer di Masyarakat

Salah satu jenis komik yang populer pada masyarakat, bahkan di kalangan anak-anak, adalah komik *superhero*. Bongco (2000), dalam bukunya, menjelaskan alasan akan kepopuleran komik *superhero* ini. Alasan tersebut adalah jalan cerita,

karakterisasi, dan tema yang sederhana, dipadukan dengan ketergantungan pada plot yang sudah dirumuskan dan simbol-simbol tradisional. Selain itu, keberadaan narator membantu mengarahkan jalan cerita sehingga pembaca dapat memahami plot dengan lebih mudah. Ditambah lagi, komik jenis ini cenderung menggunakan ilustrasi sederhana dengan gaya gambar seperti kartun yang dipadukan dengan warna-warna primer terang. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, walaupun komik *superhero* terkesan klise dengan jalan cerita yang hampir mirip antara satu sama lain, komik ini dapat bertahan hingga sekarang. Jenis komik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran pada penelitian ini mengadaptasi jenis komik *superhero* dengan tokoh yang usianya disesuaikan dengan subjek penelitian. Teori ini digunakan sebagai pembandingan dan dasar pemilihan jenis atau genre komik sebagai media pembelajaran bagi anak usia 9-12 tahun.

5. Peran *Superhero* Sebagai *Role Model* Bagi Masyarakat

Banyaknya pengaruh buruk yang bisa diterima anak dari masyarakat di era kontemporer ini dapat ditangkal dengan adanya *role model*. Rubin (2006) memaparkan bahwa anak-anak memerlukan "pahlawan" yang tidak mereka asosiasikan dengan orang tua mereka. "Pahlawan" ini berperan sebagai *role model* bagi mereka untuk menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan baik yang berguna bagi pendidikan karakter. Salah satunya adalah dengan kehadiran *superheroes* yang diserap anak dari berbagai media seperti televisi, film, komik, dsb. Komik yang digunakan sebagai objek penelitian ini menggunakan konsep tokoh *superhero* yang nantinya akan berperan sebagai *role model* bagi pembaca (subjek penelitian). Teori ini digunakan sebagai pembandingan dan dasar pemilihan jenis

karakter komik yang digunakan sebagai media belajar bagi anak usia 9-12 tahun.

METODE

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode penyebaran kuesioner, pengamatan, dan wawancara terhadap subjek penelitian. Kuesioner terdiri dari 7 aspek yang diberikan kepada 35 anak kelas 4-6 SD Marsudirini Cor Jesu Semarang. Wawancara dilakukan terhadap beberapa anak kelas 4-6 SD Marsudirini Cor Jesu Semarang selama dan setelah kegiatan membaca komik *Super Duper Farmer* berlangsung. Sementara itu, pengamatan dilakukan selama kegiatan membaca komik *Super Duper Farmer* dan mengisi kuesioner berlangsung. Subjek penelitian yang berjumlah 35 anak dibagi ke dalam dua kelompok karena adanya keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah sementara pengumpulan data penelitian dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data untuk komik Kota Kita. Komik tersebut berisi penjelasan mengenai *urban farming* yang ditujukan pada anak usia 9-12 tahun (kelas 4-6 SD). Kedua kelompok masing-masing diberi waktu 10 menit untuk membaca komik *Kota Kita* dan *Super Duper Farmer* secara bergantian karena adanya keterbatasan material di mana jumlah objek penelitian (sampel buku komik) memiliki jumlah lebih sedikit dibanding subjek penelitian.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode triangulasi data dengan membandingkan tiga data yang didapat dari hasil kuesioner, pengamatan, dan wawancara untuk menarik kesimpulan yang menjawab 7 aspek atau pertanyaan yang merupakan penjabaran dari rumusan masalah. Kemudian, dilakukan analisis deskriptif untuk mengaitkan hasil penelitian dengan teori yang sudah dicari.

PEMBAHASAN HASIL

Pembahasan merupakan diskusi dengan literatur. Dukungan literatur sangat penting pada bagian ini.

Penulisan gambar dan tabel menggunakan tata cara sebagai berikut:

1. Pengetahuan Awal Anak dan Ketertarikan/Kesukaan Anak Tentang Makanan Sehat

Berdasarkan hasil pengumpulan data sebelumnya, dari 35 anak, hanya terhitung 10 anak yang menyatakan bahwa mereka suka mengonsumsi makanan sehat berupa sayur-mayur dan buah-buahan. 25 anak lainnya menyatakan tidak suka mengonsumsi sayur dan buah. Walaupun begitu, 35 anak terbukti sudah memiliki pengetahuan mengenai makanan sehat (sayur dan buah) baik dari materi di kelas maupun dari guru dan orang tua. Berdasarkan wawancara singkat lebih lanjut kepada anak, guru, dan orang tua anak, alasan mengapa anak-anak tidak menyukai sayur dan buah adalah rasa dari makanan itu yang mereka anggap tidak enak dan karena mereka tidak terbiasa mengonsumsi sayur dan buah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Waddingham (2015) dan Elliot (2011) seperti yang tertera pada latar belakang penelitian di mana anak-anak lebih menyukai *processed food*, umumnya *fast food*, yang memiliki rasa yang lebih kaya dan kuat. Beberapa anak menyatakan bahwa sayuran rasanya pahit dan mereka tidak menyukai hal tersebut. Padahal, dalam pengumpulan data, ditemukan fakta bahwa 100% subjek penelitian mengetahui adanya kandungan gizi pada makanan sehat sayur dan buah.

Ketidaksukaan anak-anak terhadap rasa sayur dan buah diharapkan dapat ditangani dengan memberikan komik sebagai media belajar anak mengenai betapa pentingnya konsumsi makanan sehat

dalam keseharian mereka. Komik *Super Duper Farmer* membahas manfaat mengonsumsi sayur dan buah pada anak dengan cara yang tersirat. Sesuai dengan teori yang dipaparkan Rubin (2006) mengenai *role model* bagi anak, melalui plot cerita bertema *superhero*, komik ini diharapkan dapat membantu anak menemukan *role model* dalam diri Ricky si karakter utama sebagai inspirasi untuk memulai hidup sehat dengan mengonsumsi makanan yang sehat pula. Pada komik ini juga, dijelaskan bahwa makanan sehat (terutama sayur) tidak dikonsumsi begitu saja melainkan diproses terlebih dahulu. Hal ini menjadi salah satu pembelajaran bagi anak bahwa rasa tidak enak dari sayur dapat diatasi dengan cara mengolah terlebih dahulu sayuran yang akan mereka makan sehingga rasanya dapat lebih diterima.

2. Ketertarikan Anak untuk Membaca Komik

Selain ketidaksukaan anak terhadap konsumsi sayur dan buah, hasil pengumpulan data juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki ketertarikan untuk membaca komik. Hal ini memberikan kesempatan bagi komik *Super Duper Farmer* sebagai media pembelajaran konsumsi makanan sehat bagi anak. Pada sesi membaca bersama komik *Super Duper Farmer* dan mengisi kuesioner di SD Marsudirini Cor Jesu, anak-anak yang menjadi subjek penelitian memberikan antusiasme yang tinggi ketika mereka diberi tahu bahwa mereka akan diminta untuk membaca komik. Hal ini menjadi bukti bahwa ketertarikan mereka untuk membaca komik memang tinggi. Hasil pengamatan dan wawancara pun mendukung hal ini dengan menyertakan alasan mereka suka membaca komik. Anak-anak menyebutkan bahwa mereka suka membaca komik karena adanya ilustrasi yang membantu mereka untuk mencerna materi yang disajikan pada

komik dengan lebih mudah dan cepat. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan Veena (2019) mengenai komik sebagai media informasi yang digemari anak-anak, di mana keberadaan visual menjadi alat bantu bagi pembaca (anak-anak) untuk membentuk konteks dengan lebih cepat dan mudah.

3. Pemahaman Anak Terhadap Alur Cerita Komik *Super Duper Farmer* dan Pemahaman Anak Terhadap Materi yang Disampaikan dalam Bentuk Komik (Makanan Sehat)

Alur cerita komik *Super Duper Farmer* menggunakan tema superhero dengan alur maju yang sederhana dengan tujuan supaya mudah dipahami oleh anak-anak. Sebanyak 32 dari 35 orang subjek penelitian menjawab bahwa mereka dapat memahami alur cerita komik *Super Duper Farmer* dengan mudah, sementara 3 orang sisanya menjawab bahwa mereka kurang dapat memahami alur cerita komik *Super Duper Farmer*. Sementara itu, 30 dari 35 anak menjawab bahwa mereka memahami materi mengenai makanan sehat yang ingin disampaikan dalam komik *Super Duper Farmer*, sementara 5 orang sisanya menyatakan bahwa mereka kurang memahami materi yang disampaikan. Hasil kuesioner tersebut sesuai dengan teori yang dipaparkan Tiemensma (2009) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan penggunaan komik sebagai media pembelajaran bagi anak-anak adalah bahasa yang digunakan dalam komik merupakan versi sederhana dan pemadatan dari materi yang biasanya disajikan dalam *textbook* sehingga mempermudah anak-anak untuk memahami apa yang disampaikan dalam sebuah komik. Hal ini didukung hasil wawancara dan observasi pada subjek penelitian di mana beberapa anak mengatakan bahwa kalimat di dalam teks mudah dimengerti karena dituangkan dalam bahasa yang

sederhana. Data tersebut juga sesuai dengan pernyataan Veena yang mengatakan bahwa komik juga dapat digunakan untuk melatih *attention span* anak-anak dan dibuktikan melalui durasi baca komik yang cenderung singkat selama sesi membaca bersama di SD Marsudirini Cor Jesu. Sementara itu, adanya 3 orang yang kurang dapat memahami alur cerita dan 5 orang yang kurang memahami materi yang disampaikan dalam komik bisa jadi karena adanya pengaruh dari komik lain. 3 orang anak yang kurang memahami alur cerita dan 5 orang anak yang kurang memahami materi dalam komik berada pada kelompok baca yang membaca komik *Super Duper Farmer* setelah komik *Kota Kita*. Komik *Kota Kita* merupakan komik yang juga ditujukan bagi anak kelas 4-6 SD untuk mengedukasi mengenai urban farming. Materi urban farming yang dipaparkan pada komik *Kota Kita* disajikan dengan cara edukatif yang tersurat, di mana informasi tidak dikemas melalui plot cerita *superhero* seperti *Super Duper Farmer* melainkan hanya menarasikan materi murni yang bahasanya disederhanakan dengan bantuan 2 tokoh anak kecil sebagai narator. Adanya perbedaan cara penyajian materi pada kedua komik ini mempengaruhi tingkat pemahaman beberapa subjek penelitian ini karena adanya bias dan pergantian cara penyajian materi. Anak-anak tersebut bisa jadi menyangka bahwa pada komik kedua, materi juga akan disajikan secara tersurat sehingga ketika mereka mendapati hal yang berbeda mereka mengalami kebingungan dan tidak dapat memahami materi semudah pada komik yang sebelumnya.

4. Ketertarikan Anak Terhadap Makanan Sehat Setelah Membaca Komik *Super Duper Farmer*

Setelah membaca komik *Super Duper Farmer*, hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa sebagian besar

anak-anak menjadi tertarik untuk mengonsumsi buah dan sayur. Sebanyak 31 dari 35 anak menyatakan mereka menjadi tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat berupa sayur dan buah setelah membaca kisah Ricky dalam komik *Super Duper Farmer*, sementara 4 orang sisanya menyatakan bahwa mereka masih tetap tidak akan mau mengonsumsi sayur dan buah walaupun mereka menyatakan bahwa mereka menyukai cerita tersebut. Ditambah lagi, guru dan orang tua juga menyatakan bahwa ada peningkatan minat anak-anak untuk mengonsumsi buah dan sayur walaupun hasilnya belum terlalu signifikan pada praktiknya. Terjadinya peningkatan ketertarikan untuk mengonsumsi makanan sehat pada 88.6% subjek penelitian menunjukkan hasil positif pada penelitian yang sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Veena (2019) mengenai komik yang memiliki kelebihan dapat meningkatkan motivasi anak dalam mempelajari sesuatu dan Rubin (2006) yang menyatakan bahwa adanya *role model* bermanfaat bagi anak dalam menumbuhkan kebiasaan baik dan berperan penting bagi pendidikan karakter anak. Beberapa anak yang menyatakan bahwa mereka tetap tidak akan mengonsumsi sayur dan buah mengatakan bahwa mereka memang sangat tidak menyukai rasa makanan tersebut (terutama sayur) sehingga walaupun mereka menyukai komik *Super Duper Farmer* beserta jalan cerita dan karakternya, hal itu tetap tidak cukup untuk membuat mereka tertarik untuk makan sayur dan buah.

5. Preferensi Anak Terhadap Komik sebagai Media Belajar Dibandingkan Textbook

Selain ketertarikan untuk mengonsumsi sayur dan buah, setelah membaca komik *Super Duper Farmer* ini, sebagian besar anak juga menyatakan bahwa mereka lebih menyukai komik sebagai media

pembelajaran dibandingkan *textbook* biasa. 30 dari 35 anak menyatakan bahwa pembelajaran di kelas akan terasa lebih menyenangkan jika ada beberapa materi yang disampaikan lewat komik dan tidak hanya *textbook* saja. Hasil pengumpulan data ini sesuai dengan pendapat Johnson (2002) mengenai pentingnya pembelajaran kontekstual dan pendapat Frey dan Fisher (2008) mengenai penggunaan literasi visual dalam pembelajaran bagi anak-anak. Johnson menyatakan bahwa mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi pada kehidupan sehari-hari siswa akan membantu mereka untuk dapat memahami kepentingan suatu materi dan mereka juga dapat menguasai materi tersebut dengan lebih mudah. Pada komik *Super Duper Farmer*, materi dikemas melalui sebuah plot yang menceritakan kehidupan seorang anak SD yang sedang berlibur ke rumah kakeknya dan di sana ia menemukan rahasia menjadi *superhero* dengan cara mengonsumsi sayur dan buah. Cerita pengalaman liburan anak SD merupakan hal yang dialami oleh sebagian besar anak SD pada umumnya dan subjek penelitian pun bisa *relate* dengan cerita tokoh Ricky yang menjalani liburannya di rumah kakek karena mereka juga pernah mengalami hal serupa. Hal ini didukung oleh pendapat Frey dan Fisher (2008) tadi yang menjelaskan bahwa salah satu alasan mengapa literasi visual penting untuk diterapkan pada pembelajaran adalah karena penggunaan visual seperti warna pada suatu bahan bacaan dapat meningkatkan keinginan membaca seseorang hingga 80%. Dengan penggunaan aspek visual tersebut pada komik *Super Duper Farmer*, komik ini menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak-anak.

6. Aspek Visual yang Disukai Anak dari Komik Super Duper Farmer

Kelebihan penggunaan aspek visual juga dibuktikan dengan hal-hal yang disukai anak-anak SD Marsudirini Cor Jesu dari komik *Super Duper Farmer*. Munadi (dalam Lanti, 2017) menyatakan bahwa unsur komik terdiri dari ilustrasi, teks, dan plot cerita, sementara Bongco (2000) menyatakan bahwa tema *superhero* dapat menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi sebuah komik untuk menjadi media informasi anak-anak dan hal ini didukung pendapat Rubin (2006) yang menjelaskan pentingnya karakter *superhero* sebagai *role mode* bagi pendidikan anak. Berdasarkan pemaparan tersebut, disusunlah beberapa unsur terpenting komik yaitu ilustrasi, teks, alur cerita, dan desain karakter (bertema *superhero*) serta materi yang disampaikan. Hasil kuesioner, sebanyak 21 anak menyatakan paling menyukai alur cerita komik *Super Duper Farmer* yang seru dan menegangkan, 19 anak menyatakan paling menyukai jenis ilustrasi yang digunakan dalam komik, sebanyak 17 anak menyatakan paling menyukai keseratan materi pembelajaran yang ada di dalam komik, dan 7 anak menyatakan paling menyukai desain karakter tokoh Ricky dan tokoh pendukung lainnya. Hasil pengumpulan data juga menunjukkan bahwa sebanyak 31 anak menyatakan menyukai jenis tipografi yang digunakan dalam komik dan 4 sisanya menyatakan kurang suka; sebanyak 13 anak menyatakan sangat menyukai desain karakter tokoh komik, 20 anak menyatakan cukup suka dan 2 sisanya menyatakan tidak terlalu suka pada desain karakter tokoh; sebanyak 30 anak menyatakan bahwa peran Ricky sebagai *superhero* sangat keren dan 5 sisanya menyatakan tidak.

6.1. Alur Cerita

Hasil pengumpulan data di atas menunjukkan bahwa unsur komik yang paling disukai anak-anak dari komik *Super*

Duper Farmer adalah alur ceritanya (lihat Gambar 1) yang seru dan menegangkan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Bongco (2000) mengenai popularitas komik bertema *superhero* di kalangan anak-anak. Kelebihan komik ini adalah jalan cerita dan karakterisasi sederhana yang mudah dimengerti anak-anak disajikan dengan ilustrasi bergaya kartun sehingga komik jenis ini cukup mudah dipahami.



Gambar 1. Alur cerita *Super Duper Farmer* yang menegangkan.

6.2. Ilustrasi

Selain itu, ilustrasi (lihat Gambar 2) yang berada di urutan kedua juga menjadi salah satu unsur komik yang menjadi favorit bagi anak-anak, sesuai dengan pendapat Veena (2019) yang mengatakan bahwa visual sebuah komik menjadi pembentuk dari konteks yang ingin disampaikan.



Gambar 2. Jenis ilustrasi (*cartoonish*) komik *Super Duper Farmer*.

6.3. Tipografi

Jenis tipografi (lihat Gambar 3) yang digunakan adalah *typeface* sans-serif dengan spesifikasi *handwritten* yang kerap dijumpai pada komik. Tipografi ini memberikan kesan informal sehingga dapat membantu anak untuk merasa santai dalam membaca komik sehingga menghadirkan *experience* membaca yang lebih menyenangkan.



Gambar 3. Tipografi komik *Super Duper Farmer*.

6.4. Desain Karakter

Desain karakter Ricky (lihat Gambar 4) sebagai *superhero* juga turut memberikan kontribusi dalam menghadirkan *experience* membaca yang menyenangkan bagi anak, sekaligus menghadirkan *role model* sebagai panutan bagi anak dalam melakukan kegiatannya sehari-hari.



Gambar 4: Desain karakter tokoh Ricky.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak komik *Super Duper Farmer* sebagai media edukasi makanan sehat terhadap anak usia 9-12 tahun. Terdapat perubahan positif dari keadaan semula di mana 25 dari 35 anak menyatakan tidak suka mengonsumsi sayur dan buah hingga keadaan akhir di mana 31 dari 35 anak menyatakan berminat untuk mencoba mengonsumsi sayur dan buah sebagai bagian dari pola makan sehat. Hasil ini didukung pernyataan dari guru dan orang tua anak yang juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan antusiasme anak-anak dalam mengonsumsi sayur dan buah pada santapan harian dan bekal makanan yang dibawa ke sekolah. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan minat anak-anak kelas 4-6 SD Marsudirini Cor Jesu terhadap konsumsi makanan sehat sayur dan buah setelah membaca komik *Super Duper Farmer*. Dengan begitu, hipotesis terbukti benar karena penggunaan media yang sesuai (komik) dengan preferensi target sasaran (anak usia 9-12 tahun) menghasilkan dampak positif terhadap minat target dalam mempelajari materi terkait. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data awal perancangan komik sebagai media pembelajaran bagi anak dalam rentang usia yang sesuai.

SARAN

Hasil penelitian ini tidak sempurna karena pengujian komik *Super Duper Farmer* dilakukan bersamaan dengan komik lain (komik Kota Kita) sehingga hasil yang didapat bukan merupakan

pendapat murni subjek penelitian terhadap komik Super Duper Farmer melainkan terpengaruh adanya bias terhadap komik Kota Kita. Solusi untuk penelitian ke depan adalah penelitian dilakukan murni untuk satu judul komik sehingga hasil penelitian tidak terpengaruh bias terhadap judul lain dan hasilnya bisa menjadi lebih objektif.

DAFTAR PUSAKA

- A. Selvaraj, M. R. &. (2019). *Media and Child Development* (Vol. 2). (n.p.): Lulu Press, Incorporated.
- Artha, R. S., Suryana, D., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for understanding flood disaster mitigation in early childhood education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 341-351
- Bongco, M. (2000). *Reading comics: Language, culture, and the concept of the superhero in comic books*. Taylor & Francis.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Elliott, C. (2011). "It's junk food and chicken nuggets": Children's perspectives on 'kids' food' and the question of food classification. *Journal of Consumer Behaviour*, 10(3), 133-140.
- Evans, C. E., Albar, S. A., Vargas-Garcia, E. J., & Xu, F. (2015). School-based interventions to reduce obesity risk in children in high-and middle-income countries. *Advances in food and nutrition research*, 76, 29-77.
- Frey, N., Fisher, D. (2008). *Teaching Visual Literacy: Using Comic Books, Graphic Novels, Anime, Cartoons, and More to Develop Comprehension and Thinking Skills*. United States: SAGE Publications.
- Hadi, H., Nurwanti, E., Gittelsohn, J., Arundhana, A. I., Astiti, D., West Jr, K. P., & Dibley, M. J. (2020). Improved understanding of interactions between risk factors for child obesity may lead to better designed prevention policies and programs in indonesia. *Nutrients*, 12(1), 175.
- Iskandar, A., Johanis, A. R., Mansyur, Fitriani, R., Ida, N., & Sitompul, P. H. S. (2023). *Dasar Metode Penelitian*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. United Kingdom: SAGE Publications.
- Kaushik, J. S., Narang, M., & Parakh, A. (2011). Fast food consumption in children. *Indian pediatrics*, 48(2), 97.
- Kulik, N. L., Moore, E. W., Centeio, E. E., Garn, A. C., Martin, J. J., Shen, B., ... & McCaughtry, N. (2019). Knowledge, attitudes, self-efficacy, and healthy eating behavior among children: Results from the Building Healthy Communities trial. *Health Education & Behavior*, 46(4), 602-611.
- Lanti, E. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. (n. p.): Athra Samudra Publishing.
- Lawson, B. (2020). Re: Can I use different scales in a measure in my questionnaire?. Retrieved from: https://www.researchgate.net/post/Can_I_use_different_scales_in_a_measure_in_my_questionnaire/5e441c110f95f11b7066efa0/citation/download.

- Likhitweerawong, N., Boonchooduang, N., Kittisakmontri, K., Chonchaiya, W., & Louthrenoo, O. (2021). Effectiveness of mobile application on changing weight, healthy eating habits, and quality of life in children and adolescents with obesity: a randomized controlled trial. *BMC pediatrics*, 21(1), 1-9.
- Lwin, M. O., Malik, S., Ridwan, H., & Au, C. S. S. (2017). Media exposure and parental mediation on fast-food consumption among children in metropolitan and suburban Indonesian. *Asia Pacific journal of clinical nutrition*, 26(5), 899-905.
- Rubin, L. C. (Ed.). (2006). *Using superheroes in counseling and play therapy*. Springer Publishing Company.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The Use of Photo Comics Media: Changing Reading Interest and Learning Outcomes in Elementary Social Studies Subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300-2312.
- Supranto, J. (2000). *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tiemensma, L. (2009, August). Visual literacy: To comics or not to comics? Promoting literacy using comics. In *World Library and information congress: 75th IFLA general conference and council* (pp. 23-27).
- Veena, S. *IMPACT OF MEDIA AND CHILD DEVELOPMENT*. *Media and Child Development* (Vol. 2), 70.
- Waddingham, S., Stevens, S., Macintyre, K., & Shaw, K. (2015). "Most of them are junk food but we did put fruit on there and we have water" What children can tell us about the food choices they make. *Health Education*, 115(2), 126-140..