

Desain Komunikasi Visual Edukasi Tentang Gizi Dan Nutrisi Pada Android Untuk Para Ibu Di Kota Jakarta

¹Tri Utami, ²Adrian Hartanto Adli Wibawa, ³Joachim David Magetanapuang,

⁴Kristianus Haryandi, ⁵Win Rico

^{1,2,3,4,5} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komunikasi,
Universitas Persada Indonesia Y.A.I, Jakarta

[¹tri.utami@upi-yai.ac.id](mailto:tri.utami@upi-yai.ac.id), [²adrian.hartanto@upi-yai.ac.id](mailto:adrian.hartanto@upi-yai.ac.id), [³joachim.david@upi-yai.ac.id](mailto:joachim.david@upi-yai.ac.id),

[⁴kristianus.haryandi@upi-yai.ac.id](mailto:kristianus.haryandi@upi-yai.ac.id), [⁵win.rico@upi-yai.ac.id](mailto:win.rico@upi-yai.ac.id)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi mendorong perubahan besar dalam aktivitas para Ibu di Jakarta. Adanya *smartphone* Android memberikan banyak manfaat, kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan. Termasuk dalam mencari informasi tentang gizi dan nutrisi. Melalui *smartphone*-nya para Ibu bebas mengakses informasi tersebut dimana saja dan kapan saja. Data (Riskesdas, 2013) dari website Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tanggal 25 Januari 2017, melalui Biro Komunikasi dan Pelayanan Masyarakat, Kementerian Kesehatan RI menyebutkan 93,5% penduduk Indonesia usia > 10 tahun, balita dan anak usia sekolah kurang mengonsumsi sayuran dan buah-buahan. Dianjurkan mengonsumsi sayuran dan buah-buahan 300-400 gram per orang per hari, remaja dan orang dewasa 400-600 gram per orang per hari. Maka upaya edukasi gizi dan nutrisi kepada para Ibu di Jakarta menjadi peluang efektif dengan adanya perangkat *smartphone* Android untuk menyebarluaskan edukasi gizi dan nutrisi menuju jangkauan yang lebih luas. Maka dilakukan penelitian secara kualitatif dengan pendekatan psikologi desain terhadap para Ibu di Jakarta dalam memahami informasi gizi dan nutrisi melalui objek *smartphone* Android yang hasilnya rancangan tampilan Android yang dapat mengedukasi para Ibu di Jakarta tentang gizi dan nutrisi guna mempromosikan hidup sehat, dengan harapan mampu memperpanjang harapan hidup setiap keluarga..

Kata kunci : Ibu, Smartphone, Android, Gizi, Nutrisi, Edukasi, Tampilan.

ABSTRACT

The development of technology and information is driving major changes in the activities of mothers in Jakarta. The existence of Android smartphones provides many benefits, making it easier to get work done. This includes finding information about nutrition and nutrition. Through their smartphones, mothers are free to access the information anywhere and anytime. Data (Riskesdas, 2013) from the website of the Ministry of Health of the Republic of Indonesia on January 25, 2017, through the Bureau of Communication and Community Services, Ministry of Health RI states 93.5% of the Indonesian population aged > 10 years, toddlers and school-age children consume less vegetables and fruits. It is recommended to consume vegetables and fruits 300-400 grams per person per day, adolescents and adults 400-600 grams per person per day. So efforts to educate nutrition and nutrition to mothers in Jakarta are an effective opportunity with the Android smartphone device to disseminate nutrition and nutrition education to a wider range. So a qualitative research with a design psychology approach was conducted on mothers in Jakarta in understanding nutrition and nutrition information through Android smartphone objects, which resulted in an Android display design that can educate mothers in Jakarta about nutrition and nutrition to promote healthy living, with the hope of extending the life expectancy of every family.

Keyword : Mother, Smartphone, Android, Nutrition, Education, Appearance.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan yang besar di berbagai aspek kehidupan. Jika dulu akses internet harus dilakukan didepan komputer, maka pengguna kini bisa mengakses internet dimanapun melalui *smartphone*. Dimulai dengan mencari informasi, *chatting*, bersosialisasi hingga saling berbagi foto dan video bisa dilakukan dengan *smartphone*.

Berbagai kemuduaan internet dan aplikasi yang android sediakan untuk alternatif mencari informasi tentang gizi dan nutrisi membuat para ibu lebih memilih mencari melalui smartphonanya daripada mencari melalui sumber buku, majalah atau lainnya yang memerlukan waktu untuk menemukannya. Bagi para Ibu kesehatan keluarga merupakan faktor penting untuk diutamakan.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa konsumsi sayuran dan buah-buahan yang cukup turut berperan dalam menjaga kenormalan tekanan darah, kadar gula dan kolesterol darah. Konsumsi sayur dan buah yang cukup juga menurunkan risiko sulit buang air besar (BAB/sembelit) dan kegemukan. Hasil penelitian riset kesehatan dasar (Riskesdas, 2010) menyatakan masih banyak penduduk yang tidak cukup mengonsumsi sayuran dan buah-buahan. Data (Riskesdas, 2013) menyebutkan sebanyak 93,5% penduduk usia > 10 tahun mengonsumsi sayuran dan buah-buahan di bawah anjuran. Padahal, konsumsi sayuran dan buah-buahan merupakan salah satu bagian penting dalam mewujudkan Gizi Seimbang.

Maka upaya edukasi gizi dan nutrisi kepada para ibu di jakarta menjadi peluang yang efektif dengan adanya perangkat *smartphone* berbasis Android untuk menyebarluaskan edukasi gizi dan nutrisi menuju jangkauannya yang lebih luas. Melalui pendekatan psikologi desain, perilaku para Ibu di Jakarta terhadap objek

Android, akan diteliti dengan teori psikologi desain, human behavior dan ergonomi. Kemudian dari penelitian tersebut, dianalisa dengan studi kasus secara kolektif.

Dari analisa tersebut maka ditemukan bagaimana para Ibu di Jakarta memahami informasi gizi dan nutrisi pada Android. Hasil dari temuan tersebutlah yang nantinya akan dirancang untuk mengedukasi para Ibu di Jakarta melalui rancangan tampilan Android. Analisa tersebut adalah upaya desainer untuk menyatukan kebutuhan para Ibu dengan produk yang akan dibuat. Dengan tujuan membantu mengedukasi para ibu di Jakarta tentang gizi dan nutrisi yang dibutuhkan guna mempromosikan hidup sehat, dengan harapan mampu memperpanjang harapan hidup setiap keluarga.

2. LANDASAN TEORI

Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang didasarkan pada ilmu perilaku dan kognitif. Inovasi dan pengalaman digital melibatkan kita secara mendalam dan menyebar luas untuk menciptakan barang dan layanan agar dapat praktis. Hal tersebut karena adanya sesuatu yang membuat desain menjadi begitu istimewa. Ilmu pengetahuan ini datang melalui pengamatan, diklasifikasi yang di ukur dengan beberapa komponen dengan metode ilmiah untuk menyelidik, menguji, diperdebatkan dan akhirnya diputuskan melalui adanya bukti, yang hasil akhirnya diserahkan kepada desainer. Dan ketika mendesain mencampurkan unsur psikologi kedalamnya dengan beberapa komponen desain yang sudah didasarkan pada ilmu pengetahuan perilaku dan kognitif akan benar-benar menciptakan hal-hal yang mampu mengubah kehidupan seorang individu maupun kelompok (Rajeev Batra, 2016: 16-17).

Kunci utama ilmu psikologi desain adalah pada sistem saraf manusia yang

secara radikal bisa terhambat karena retina mata manusia yang mengalami penyempitan. Sebagai contoh ketika para ibu melihat sebuah iklan, logo, animasi, grafik, melalui tv, buku secara online melalui internet akan dapat menyebarkan hal tersebut jauh lebih cepat tersebar melalui aplikasi smartphone. Ide, perilaku, atau gaya tersebut menyebar dari satu orang ke orang lain menjadi sebuah budaya.

Apapun perilaku seseorang mencakup apa yang dapat diamati. Tidak ada yang pernah melihat atau mendengar pikirannya, tapi kita bisa melihat dan mendengar tingkah lakunya. Perilaku manusia bertujuan untuk memahami orang lain untuk menentukan bagaimana dan mengapa orang berperilaku seperti mereka.

Melalui pendekatan biologis untuk memahami perilaku manusia berfokus pada bagaimana gen, hormon dan sistem saraf berinteraksi dengan lingkungan untuk mempengaruhi teknik belajar, kepribadian, memori, motivasi, emosi dan penanganannya. Struktur area otak mengendalikan dan mempengaruhi perilaku motor, visual, sentuhan, dan pendengaran. Sistem saraf dan hormon juga mempengaruhi perilaku kita. Area otak manusia utama yang mempengaruhi perilaku kita. (Ravinder, Ajita, 2017:15).

Pada penelitian ini pendekatan biologis yang berhubungan dengan tampilan pada layar smartphone Android adalah mata. Berikut ini adalah faktor eksternal yang menjadi penentu perhatian:

- a. Durasi dan pengulangan.
- b. Gambar.
- c. Intensitas dan warna.
- d. Huruf atau tipografi.

Referensi

Dalam referensi penelitian terdahulu dengan topik aplikasi gizi dan nutrisi yang diambil melalui sumber majalah online JMIR Mhealth and uHealt (JMU, ISSN 2291-5222), diantaranya terkait dengan aplikasi tentang gizi dan

nutrisi. Adapun tujuan penelitian penulis bersifat melengkapi penelitian sebelumnya dari segi perspektif perancangan tampilan/ antarmuka pada Android guna mengedukasi para ibu di Jakarta melalui tampilannya untuk mempromosikan hidup sehat.

3. METODOLOGI

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu metode riset dan metode perancangan dengan pendekatan Psikologi Desain, dengan mengamati tingkah laku para ibu di Jakarta dan persepsi terhadap perilaku, kesesuaian, kenyamanan dan keamanan pada suatu perangkat (*interface*) pada android khususnya desain komunikasi dengan tampilan desain visual/*display*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian dengan 6 responden ditemukan bahwa:

- a. Para ibu dalam memahami informasi gizi dan nutrisi melalui android, responden lebih peka terhadap model informasi berupa infografis dan lebih banyak menampilkan gambar-gambar daripada tulisan.
- b. Ibu lebih mudah, mengenali buah pisang (untuk mewakili semua variabel buah) dengan foto (*bitmap*) daripada ilustrasi (vektor) ketika mengenali buah pisang. Bahwa gambar dapat dimanipulasi sedemikian rupa untuk menghasilkan warna gradasi yang halus dalam memproduksi tampilan bayangan atau gelap-terang mempengaruhi mata responden karena lebih jelas, terlihat realitas bagaimana tekstur kulit pisang yang sebenarnya.
- c. Variabel huruf yang dibaca lebih nyaman dengan kelompok huruf *sans serif*, karena keseragaman ketebalan dari *strokes* (garis pembentuk huruf) dan kesederhanaan bentuk dan

- garisnya membuat *font* terbaca dengan baik dan ringan.
- d. Sedangkan pada layar *smartphone*, 6 responden lebih nyaman membaca dengan variabel perataan kiri ke kanan. Karena faktor kebiasaan yang berulang-ulang membaca dengan model perataan kiri ke kanan, menimbulkan kenyamanan sehingga terbaca dengan baik.
 - e. Responden lebih suka melihat tampilan dengan warna-warna yang cerah. Salah satu faktor yang mempengaruhinya berhubungan dengan pada latar belakang hobi pada kasus Ibu Khansa dan Ibu Yeni, lebih menyukai 42 warna hijau karena suka melihat pemandangan tumbuhan hijau dan segar/ *fresh*. Pada kasus Ibu Dewi Azzahra memilih warna hijau dan biru di anggap lebih menenangkan mata. Seperti pada tabel warna *Theory of Colours Goethe*.

No.	Responden	Variabel warna yang disukai
1.	Ibu Ayunovanti	
2.	Ibu Yeni Sulistiowati	
3.	Ibu Sri Mulyati	
4.	Ibu Dewi Azzahra	
5.	Ibu Indirawatty Aprilliana	
6.	Ibu Khansa	

Gambar 1. Pilihan warna oleh responden

5. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka penulis mengetahui cara para ibu memahami informasi tentang gizi dan nutrisi melalui Android sebagai berikut:
 - a. Pada layar *smartphone* Android para Ibu di Jakarta lebih menyukai

melihat elemen buah berupa foto daripada ilustrasi/ grafis, karena dengan foto buah para ibu dapat melihat keadaan buah sesungguhnya, mulai dari rupa bentuk buah, tekstur, sampai segar atau tidak segar buah tersebut yang tidak bisa dibuat sempurna dengan grafis.

- b. Berdasarkan model penyampaian informasi yang diterima, para Ibu di Jakarta lebih tertarik dengan model infografis dibandingkan penyajian teks informasi yang panjang. Infografis adalah penggabungan antara teks informasi dengan grafis. Maka dengan menggabungkan kedua elemen (teks dan grafis) dapat meningkatkan edukasi kepada para Ibu, terutama kepada para Ibu yang enggan membaca teks panjang.
- c. Berdasarkan variabel huruf yang dibaca, para Ibu di Jakarta lebih nyaman dengan kelompok huruf sans serif dengan paragraf rata kiri. Karena garis pada huruf membuat font sans serif terbaca dengan baik dan ringan. Membuat para Ibu lebih tahan lama untuk membaca teks informasi yang panjang, dan membaca dengan paragraf perataan kiri (pola-F) lebih mudah dibaca dibandingkan perataan tengah dan kanan.
- d. Dari hasil penelitian, hobi para Ibu menjadi faktor terhadap warna yang disukainya. Yaitu lebih menyukai warna-warna yang cerah seperti, hijau, oranye, pink, dan biru dibandingkan warna-warna gelap.
- e. Diperlukan memahami perilaku para Ibu tentang aplikasi apa yang paling sering di operasikannya. Hal tersebut bisa di adopsi untuk mempermudah edukasi gizi dan nutrisi pada Android. Salah satunya media social Instagram dipilih untuk di adopsi dari segi konsistensi layout tampilan

gambar/ foto berdasarkan kemudahan dan kesederhanaan.

2. Merancang tampilan Android yang dapat mengedukasi para Ibu di Jakarta dalam memahami gizi dan nutrisi adalah sebagai berikut:

- a. Desain informasi gizi dan nutrisi dengan model infografis yang sederhana. Menggabungkan elemen foto dan grafis untuk membentuk kesatuan informasi yang bersifat ajakan (persuasif). Pada huruf teks informasi harus menggunakan kelompok huruf sans serif agar mudah dibaca.
- b. Pada tampilan Android gizi dan nutrisi harus menimbulkan kesan kesegaran, bersih, dan menyenangkan. Hal tersebut bisa diciptakan melalui warna. Pilih warna-warna cerah seperti warna hijau. Gunakan warna aksen untuk menarik perhatian ke arah yang dianggap paling penting dan utama pada tampilan tersebut. Bisa dari satu warna dengan tingkatan kontras yang berbeda, dan berbeda warna. Warna harus sama dari setiap tampilan satu dengan lainnya agar tetap berada pada satu kesatuan desain (konsistensi terhadap warna).
- c. Menciptakan konsistensi tampilan layout/ tata letak foto seperti galery tidak lebih dari 3 elemen foto pada tampilan agar tidak perlu memperbesar screen ponsel.
- d. Pada Android ukuran huruf berbeda dengan pengaplikasian terhadap media cetak. Pada Android menggunakan satuan Dp (*Density-independent Pixels*) untuk ukuran selain font dan Sp (*Scale-independent Pixels*) digunakan sebagai satuan ukuran untuk font. Pada Android sendiri memiliki standarisasi untuk ukuran font, untuk judul: Bold 20 sp, sub judul: Medium 16 sp, body

1: regular 14 sp, dan teks: regular 13 sp.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kesempatan menyelesaikan penelitian ini dengan baik, serta kepada orang tua, dan pembimbing, Dr. Acep Iwan Saidi, M.Hum, serta penulis buku laris, Ade Aprilia yang telah memberi izin penggunaan naskah buku Eat Your Color pada konten penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Aprilia. 2017. Eat Your Colors. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Auria Farantika Yogananti. 2015. Desain Komunikasi Visual dan Multimedia. Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna dalam Website. Jurnal. Universitas Dian Nuswantoro Semarang. HI. 48, Vol.01
- Alizamar, Nasbahry Couto. 2016. Psikologi Persepsi & Desain Informasi: Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk kependidikan dan Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Media Akademi.
- Arry Maulana Syarif, Diginovac. 2009. Panduan dasar Digital Imaging Dengan Photoshop, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Asep Saepul Hamdi. 2014. Metode Penelitian Kualitatif Aplikasi dalam Pendidikan, Yogyakarta: Deepublish.
- Courtland L. Bovee & William F. Arens. 1986. Contemporary Advertising. Irwins., Inc. Illinois. HI. 312
- CREATIVE PROJECT. Membedah Kehebatan Android. ISBN 978-979-081-446-2, Kompas Gramedia Building : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

- David C. Evans. 2017. Bottlenecks: Aligning UX Design with User Psychology, Kenmore, Washington, USA: ISBN 978-1-4842-2579-0.
- Dendy Triadi. 2013. Bedah Tuntas Fitur Android, Yogyakarta: Jogja Great Publisher
- Eko Sugiarto. 2015. Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta: Suaka Media.
- Janet Best. 2012. Colour Design Theories and Applications, Oxford: Woodhead Publishing
- Rajeev Batra. 2016. The Psychology of Design: Creating Consumer Apparel, New York 2017: Routledge
- Ravinder Singh, Ajita Rani. 2017. Human Behaviour in Group Emotional Intelligence & Organisational Culture, Chetpet, Chennai, India: NotionPress
- Rosnani Ginting. 2010. Perancangan Produk, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010
- Sherief Salbino. 2014. Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula, Jakarta: untuk pemula, Lembar langit Indoensia, ISBN: 978-602-1016-15-2
- Tania Schlatter, Deborah Levinson. 2013. Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications, Elsevier, Inc
- Vuda Sreenivasa Rao. 2014. A Design of Mobile Health for Android Applications: American Journal of Engineering Research (AJER), e-ISSN : 2320-0847 pISSN : 2320-0936
- www.developer.android.com, 5-08-2017: 20:30 WIB
- www.databoks.katadata.co.id, 25-07-2017: 10.30 WIB
- www.gizi.depkes.go.id, 5 08-2017: 14:45 WIB