# BAB II

**LANDASAN TEORI**

## 2.1. Media Edukasi

Media edukasi merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan pendidikan. Media ini dapat berupa berbagai jenis materi, alat atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan pengetahuan kepada peserta didik. Tujuan utama dari media edukasi adalah meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan penyimpanan materi pelajaran.

Media pendidikan atau edukasi adalah suatu objek yang dapat dirasakan melalui indra manusia khususnya penglihatan dan pendengaran. Media ini digunakan sebagai alat bantu atau media komunikasi dalam proses interaksi untuk pembelajaran. Dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran”, Asnawir dan Basyiruddin Usman menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Edukasi adalah situasi, kejadian, atau proses yang berikaitan dengan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan dalam usaha mendewasakan manusia. Secara keseluruhan, edukasi adalah proses pembelajaran,baik dalam rangka formal maupun non formal, yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, mengembangkan potensi diri individu, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Mubarak dan Chayatin, edukasi adalah proses dinamis yang mengakibatkan perubahan perilaku, yang tidak hanya bersifat teoritis atau prosedural dari individu ke individu lain, tetapi juga melibatkan perubahan yang timbul dari kesadaran individu, kelompok, atau masyarakat itu sendiri.

Media berasal dari bahasa Latin, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*/ AECT), seperti yang dikutip dari Arief S. Sadiman (2006:6), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Azhar Arsyad (1997:6-7) menyajikan ciri umum yang terkandung dalam definisi media, yaitu: (1) media pendidikan memiliki pengertian fisik (*hardware*) yang dapat dilihat, diraba dan didengar dengan panca indra, (2) media pendidikan juga memiliki aspek non-fisik atau konten pesan yang terdapat dalam perangkat *hardware* tersebut, (3) media Pendidikan menekankan visual dan video sebagai sarana komunikasi, (4) media Pendidikan berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar, (5) media pendidikan digunakan untuk mendukung komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta, (6) media pendidikan dapat digunakan secara luas atau oleh banyak orang sekaligus.

Menurut Azhar Arsyad (2007: 36), Leshin, Pollock dan Reigeluth mengelompokkan media ke dalam lima kategori, yaitu (1) media melibatkan manusia (seperti guru, instruktur, tutor, permainan peran, aktivitas kelompok, kunjungan lapangan), (2) media yang berbentuk cetak (seperti buku, panduan, latihan, alat bantu kerja, lembaran kerja), (3) media bersifat visual (termasuk buku, alat bantu, diagram, grafik, peta, transparansi, slide), (4) media bersifat audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi), serta (5) media yang berbasis komputer (seperti pengajaran berbantuan komputer, video interaktif video, dan *hypertext*).

### 2.1.1. Tujuan Edukasi

Pada dasarnya edukasi memiliki sejumlah tujuan yang bervariasi. Menurut Chayatin, Rozikin dan Supardi (2007), ada tiga tujuan utama dalam memberikan edukasi Kesehatan, yang berujuan agar seseorang itu mampu untuk:

1. Mengidentifikasi masalah dan kebutuhan mereka sendiri.
2. Memahami tindakan yang dapat dilakukan terkait dengan isu kesehatan dan menggunakan sumber daya yang tersedia.
3. Membuat keputusan yang paling tepat guna meningkatkan kesehatan

### 2.1.2. Sasaran Edukasi

Menurut Mubarok (2007), edukasi memiliki ada tiga target berbeda, yaitu:

1. Edukasi individu, yang ditujukan untuk individu
2. Edukasi pada kelompok, yang ditujukan untuk kelompok
3. Edukasi Masyarakat, yang ditujukan untuk seluruh masyarakat

### 2.1.3. Jenis-jenis Media Belajar

Adapun jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. **Media Visual**

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indra penglihatan. Macam-macam media visual yaitu, gambar atau foto, peta konsep, grafik, dan poster.

**Kelebihan dan kekurangan media visual**

Kelebihan:

1. Memudahkan analisis dan pemahaman materi, mendorong pemikiran kritis, dan memperbaiki retensi informasi
2. Mengatasi keterbatasan pengetahuan audiens
3. Membangkitkan minat dan motivasi belajar
4. Meningkatkan daya tarik materi pembelajaran
5. Kemudahan dalam penggunaan
6. Daya tahan yang tinggi, bisa digunakan berulang kali

Kekurangan:

1. Penggunaannya kurang praktis
2. Terbatas hanya pada gambar dan tulisan, tanpa elemen suara
3. Biaya produksi cukup tinggi
4. **Media Audio**

Media audio, seperti radio dan perekam pita magnetik, adalah jenis media pembelajaran yang menyampaikan pesan atau materi Pelajaran hanya melalui indra pendengaran. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari media audio:

**Kelebihan dan kekurangan media audio**

Kelebihan:

1. Biaya yang terjangkau, karna harga media audio biasanya murah.
2. Probilitas tinggi, mudah dibawa dan dipindahkan, sehingga penggunaannya sangat praktis
3. Kemampuan untuk memutar kembali materi, memungkinkan revisi dan pemahaman yang lebih baik.
4. Dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas, seperti menulis dan menggambar.

Kekurangan:

1. Sifat abstrak media audio membuatnya menjadi kurang efektif dalam situasi tertentu yang membutuhkan elemen visual.
2. Pemahaman yang hanya melibatkan kata-kata dan susunan kalimat, tanpa elemen visual, bisa menjadi lebih sulit bagi sebagian orang.
3. Keberhasilan penggunaan media audio lebih mungkin terjadi jika audiens sudah memiliki kemampuan berpikir secara abstrak.
4. **Media Audio Visual**

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang menggabungkan elemen pesan atau materi Pelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif, menggunakan indra pendengaran maupun indra penglihatan. Media ini mengombinasikan unsur suara dan gambar. Djamarah, membagi media audio visual dibagi menjadi dua kategori yaitu, audio visual murni (televisi, video kaset, film bersuara) dan audio visual tidak murni (film bingkai suara atau *sound slide*).

**Kelebihan dan kekurangan media audio visual**

Kelebihan:

1. Fleksibilitas waktu yang tinggi. Penggunaan tidak dibatasi oleh waktu.
2. Praktis dan menarik. Media ini praktis digunakan dan memiliki daya tarik yang tinggi.
3. Efisiensi waktu. Memungkinkan penghematan waktu, dan materi video/film dapat diputar ulang.

Kekurangan:

1. Kesulitan mengikuti pemutaran cepat. Jika video atau film diputar terlalu cepat, audiens dapat kesulitan mengikuti.
2. Penyinaran yang diperlukan. Ruangan yang gelap untuk media film seperti film bingkai suara.
3. Keterbatasan portabilitas. Media seperti televisi tidak dapat dibawa ke mana-mana

Pembuatan media memerlukan keahlian dan keterampilan khusus karena melibatkan unsur suara dan gambar, baik gambar yang bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih kompleks dibandingkan dengan penggunaan media visual atau media audio saja.

### 2.1.4. Aktivitas yang Mendukung Media Edukasi

### Seminar

Seminar adalah pertemuan di mana sekelompok orang berkumpul untuk membahas dan mencari solusi terhadap suatu permasalahan tertentu yang dipandu oleh seorang ahli sebagai pembicara utama. Kegiatan seminar ini bertujuan untuk berbagi pengetahuan atau wawasan dari satu atau beberapa ahli kepada peserta seminar yang memerlukan pengetahuan atau wawasan tersebut. Secara etimologis, kata “seminar” ini berasal dari bahasa Latin *“Seminarium”* yang memiliki arti “tanah tempat menanam benih”. Dengan dasar arti harfiah ini, seminar didefinisikan sebagai bentuk pengajaran akademis yang biasanya diadakan oleh komunitas atau organisasi pendidikan.

Seminar awam dapat diartikan sebagai sebuah acara atau pertemuan dimana pengetahuan atau informasi tertentu disampaikan kepada audiens yang terdiri dari khalayak umum. Seminar awam merupakan salah satu bentuk komunikasi ilmiah yang bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan, meningkatkan kesadaran, atau memberikan wawasan kepada orang banyak. Dalam konteks akademik, seminar awam sering digunakan seagai sarana untuk berbagi hasil penelitian, temuan ilmia, atau ide-ide inovatif dengan masyarakat umum. Seminar awam juga dapat mencakup sesi tanya jawab dimana audiens memiliki kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, atau memperoleh klarifikasi tentang topik yang dibahas. Hal ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif audiens dan memperluas pemahaman mereka terhadap topik yang disampaikan. Seminar ilmiah, seminar awam adalah sebuah acara dimana pengetahuan atau informasi yang didasarkan pada metodologi ilmiah disampaikan kepada khalayak umum dengan tujuan meningkatkan pemahaman, memerikan wawasan, atau memperluas pengetahuan dalam bidang tertentu. Seminar awam serin diadakan di pusat konferensi, auditorium, ruang pertemuan, atau bahkan secara daring melalui *platform video* atau webinar. Acara ini terbuka untuk umum atau memerlukan pendaftaran terlebih dahulu. Dalam seminar awam, fokus utamanya adalah memberikan informasi yang berguna dan bermanfaat kepada audiens. Ini bisa menjadi kesempatan bagi orang-orang untuk belajar, bertanya, dan berinteraksi dengan para pembicara serta peserta lainnya

### Tujuan Seminar

1. Memberikan kesimpulan atau solusi yang diberikan dalam seminar bertujuan memberikan peserta kesempatan untuk menerapkan pengetahuan atau pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.
2. Seminar adalah salah satu metode untuk mengkomunikasikan gagasan dan aspirasi kepada para peserta seminar agar informasinya dapat disebarluaskan kepada audiens yang lebih luas.
3. Tujuan seminar tidak hanya untuk mentransfer dan memperkenalkan pengetahuan baru, tetapi juga untuk memperluas pengetauan peserta.
4. Seminar digunakan sebagai kesempatan untuk mengembangkan keterampilan para peserta.
5. Seminar dapat menjadi salah satu syarat untuk memperoleh sertifikat pengakuan kehidupan professional atau kualifikasi tertentu.
6. Seminar adalah salah satu cara untuk mencari informasi.
7. Seminar juga berfungsi sebagai ajang untuk mempererat hubungan sosial, pertemanan, dan jaringan antara peserta.
8. Seminar ini merupakan upaya untuk melengkapi portofolio seseorang.
9. Mengikuti seminar adalah salah satu langkah dalam memperkuat rasa percaya diri.
10. Seminar dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk berinteraksi dalam forum resmi.

### Perancangan *Event*

Menurut Rahmasari (2019), Perancangan adalah tahapan-tahapan sebelum melakukan pengimplementasian dari pemecahan masalah yang ada. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Feri et al., (2021) bahwa perancangan adalah perencanaan yang kegiatannya berorientasi dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah. Sedangkan menurut Fariyanto et al., (2021) Perancangan merupakan proses mendeksripsikan, merencanakan dan Menyusun beberapa komponen independen menjadi kesatuan yang berfungsi dengan lengkap.

*Event* menurut Noor (2009) adalah kegiatan yang tujuannya untuk mengingat, baik secara individu maupun kelompok, hal-hal penting dalam perjalanan hidup seseorang yang berkaitan dengan adat, budaya, tradisi atau agama, dan diselenggarakan untuk tujuan tertentu dan satu untuk waktu tertentu termasuk terorganisir lingkungan masyarakat. Pernyataan tersebut didukung oleh McCartney (2010) bahwa definisi *event* adalah kegiatan yang direncanakan dan diselenggarakan oleh suatu kelompok yang tujuannya untuk merayakan suatu hal penting yang terjadi pada saat tertentu*.  Event* adalah suatu rangkaian kegiatan yang direncanakan dengan tema tertentu, yang dimaksudkan untuk menarik perhatian pengunjung dengan tujuan agar mereka memahami pesan yang ingin disampaikan oleh perusahaan atau penyelenggara acara tersebut (Rahma, 2017). Dalam sebuah kegiatan *event* tentunya memerlukan manajemen yang baik. Menurut Goldblatt (2014), Manajemen *event* merupakan kegiatan profesional yang menyatukan dan menyatukan orang-orang dengan minat dan tujuan tertentu yang sama, misalnya pendidikan.

Dalam perancangan sebuah *event* terbagi menjadi 5 tahapan seperti pendapat dari Goldblatt (2002), yaitu *research, design, planning, coordination,* dan *evaluation.*

1. *Research*

Sebelum mengadakan acara, sangatlah penting untuk melakukan evaluasi kelayakan secara menyeluruh untuk menghindari risiko-risiko yang mungkin terjadi selama pelaksanaan acara tersebut. Goldblatt (2002) menyatakan bahwa penyelidikan insiden secara menyeluruh mengurangi risiko negatif dari pengorganisasian suatu insiden.

1. *Design*

*Design* dalam konteks perencanaan acara dapat dianggap sebagai rancangan dari sebuah kegiatan acara (Goldblatt:2002). Sementara menurut definisi dari Brown (2005), perencanaan acara adalah proses penciptaan, pengembangan konseptual, dan perencanaan detail acara untuk mencapai dampak positif dan makna pada penonton atau peserta acara tersebut.

1. *Planning*

Pada tahap perencanaan, aspek pengaturan waktu dan ruang memegang peranan penting. Pada titik ini penyelenggara acara mempertimbangkan berbagai aspek seperti jadwal acara, lokasi acara, kehadiran artis atau pembicara, komposisi panitia, serta ekspektasi dan kebutuhan penonton. Menurut Jones (2017), perencanaan sangat penting dalam mengurangi potensi dampak negatif dari suatu kejadian.

1. *Coordination*

Fase ini merupakan salah satu tahapan dalam manajemen insiden yang paling rumit (Mathews, 2008), yang mencakup manajemen risiko, proses manajemen, termasuk negosiasi kontrak dan perizinan. Tahap ini melibatkan komunikasi yang efektif dengan pihak internal dan eksternal. Sesuai pendapat Allen (2009), koordinasi yang sukses dalam acara adalah hasil dari komunikasi yang baik, konsisten, dan berkelanjutan antara semua pihak yang terliat dalam acara tersebut.

1. *Evaluation.*

Bagaimana penyelenggara menemukan informasi tentang acara dalam fase evaluasi ini dan meningkatkan acara di masa mendatang, Rogers (2003). Survey tertulis adalam metode yang paling sering digunakan secara luas. Survei biasanya dilakukan langsung setelah acara untuk mengetahui kepuasan peserta dan penonton.

Dapat disimpulkan bahwa *event* merupakan sebuah kegiatan acara yang memiliki tujuan untuk memberikan suatu informasi yang berisi pesan, pameran atau *branding*, bahkan untuk merayakan suatu hal yang penting. Dalam pelaksanaan *event* tentunya terdapat sebuah perancangan terlebih dahulu yang meliputi beberapa tahapan agar mencapai kesuksesan acara

## 2.2. Makanan Pendamping ASI

Makanan Pendamping ASI (MPASI) adalah jenis makanan yang harus mudah dikonsumsi dan dicerna oleh bayi. MPASI ini dirancang untuk memberikan nutrisi yang diperlukan untuk mendukung pertumbuhan bayi. Makanan Pendamping Air Susu Ibu (MPASI) merujuk pada jenis makanan atau minuman yang mengandung zat bergizi yang diberikan pada bayi atau anak usia 6-24 bulan untuk memenuhi kebutuhan gizi selain ASI, sesuai dengan pedoman yang dikeluarkan oleh Departemen Kesehatan RI pada tahun 2006.

Makanan Pendamping ASI (MPASI) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada makanan atau minuman selain ASI yang mengandung zat gizi yang diberikan kepada bayi selama periode penyapihan, (*complementary feeding*) yaitu pada saat makanan atau minuman lain diberikan bersama pemberian ASI sesuai dengan definisi dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan dikutip oleh Asosiasi Dietisien Indonesia pada tahun 2014. Makanan Pendamping ASI berfungsi sebagai makanan peralihan dari pemberian ASI ke makanan keluarga. Pengenalan dan pemberian MPASI perlu dilakukan secara bertahap, baik bentuk maupun jumlahnya, sesuai dengan kemampuan bayi (Winarno. 1987, dalam Mufida, dkk. 2015).

MP-ASI adalah tahap transisi dari pola makan yang sebelumnya didasarkan pada asupan susu menuju ke makanan yang semi padat. Proses pengenalan dan pemberian MPASI harus dilakukan secara perlahan, termasuk dalam hal bentuk dan jumlah makanannya, agar sesuai dengan kemampuan pencernaan bayi atau anak. Tujuan dari pemberian MPASI adalah untuk mengembangkan kemampuan pencernaan bayi, seperti kemampuan mengunyah, menelan, serta kemampuan menerima berbagai rasa dan tekstur makananyan berbeda. Ada tiga faktor penting dalam proses makan pada bayi yaitu:

1. Anak – dengan memperhatikan organ tubuh dan fungsinya (seperti mulut, lidah, rahang), posisi tubuh, dan otaknya.
2. Orang tua/pengasuh – sebagai pemberi makan
3. Lingkungan (makanan)

Peranan makanan tambahan pada bayi sama sekali tidak dimaksudnkan untuk menggantikan ASI, melainkan untuk memberikan suplemen atau pelengkap ASI. Pemberian ASI memiliki dampak yang sangat signifikan pada pertumbuhan dan perkembangan bayi usia 0-6 bulan, dan kekurangan pemberian ASI dapat menyebabkan gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Seiring bertambahnya usia anak, ketidakseimbangan antara jumlah ASI yang diberikan dan kebutuhan gizi bayi cenderung meningkat. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menekankan bahwa makanan pendamping ASI yang baik harus diberikan pada waktu yang tepat, adekuat, aman, dan responsif. Bahkan sejak bayi berusia enak bulan ASI saja sudah tidak mencukupi kebutuhan zat gizi makro dan zat gizi mikro bayi.

Pada bayi usia 6-8 bulan, ASI hanya dapat memenuhi 70% kebutuhan energinya. MPASI harus bisa memenuhi 30% kesenjangan energi tersebut. Pada bayi usia 9-11 bulan, ASI hanya dapat memenuhi 50% kebutuhan energinya. MPASI harus bisa memenuhi 50% kebutuhan energinya. Kebutuhan energi pada anak usia 12 bulan ke atas hanya dapat dipenuhi ASI sebanyak 30%. MPASI harus bisa memenuhi 70% kesenjangan energi tersebut. Jika kekurangan energi pada bayi tidak dapat dipenuhi oleh MPASI, bayi akan mengalami keterlambatan pertumbuhan atau bahkan gagal tumbuh.

Syarat kedua pemberian makanan pendamping ASI menurut WHO adalah pemberian yang ADEKUAT. Ini berarti bahwa MPASI yang diberikan harus mampu memenuhi kebutuhan zat gizi makro dan zat gizi mikro yang dibutuhkan oleh bayi. Untuk memenuhi kekurangan energi yang tidak dapat lagi tercukupi melalui ASI, bayi berusia 6-8 bulan perlu mendapatkan MPASI sebanyak 200 kkal/hari. Bayi yang berusia 9-11 bulan perlu mendapatkan sekitar 300 kkal/hari, sementara bayi yang berusia 12-23 bulan mendapatkan sekitar 550 kkal/hari.

### 2.2.1. Tujuan Pemberian MPASI

Tujuan Pemberian MPASI adalah antara lain:

1. Memenuhi kebutuhan gizi bayi dengan memberikan suplemen nutrisi yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka.
2. Mengembalikan kemampuan bayi untuk menerima berbagai macam makanan dengan berbagai rasa dan tekstur yang pada akhirnya mampu menerima makanan keluarga.
3. Mengembangkan kemampuan bayi untuk mengunyah dan menelan makanan, yang juga dikenal sebagai keterampilan oromotor (Asosiasi Dietisien Indonesia, 2014)

Selain itu, pemberian MPASI juga memiliki tujuan lain, yaitu untuk menanggulangi dan mencegah terjadinya gizi buruk dan gizi kurang serta untuk mempertahankan status gizi baik pada bayi dan anak (Siswanto, 2010).

### 2.2.2. Syarat Pemberian MP ASI

Rekomendasi WHO *Global Strategy for Feeding Infant and Young Children* pada tahun 2003 menyatakan bahwa pemberian MPASI harus memenuhi 4 syarat utama yaitu:

1. **Tepat Waktu**

Pemberian MPASI yang tepat waktu berarti bahwa MPASI harus diberikan ketika ASI eksklusif saja tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan nutrisi yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembanan bayi. Umumnya saat bayi mencapai usia 6 bulan. Namun dalam beberapa kasus seperti bayi dengan masalah pertumbuhan berat badan yang kurang baik, dokter dapat merekomendasikan untuk memulai MPASI lebih awal.

Adapun tanda tanda bayi siap menerima MPASI, yaitu bayi terlihat tertarik pada makanan, sudah bisa mengegakkan kepalanya dengan baik, sudah bisa duduk dalam waktu yang lama, dan bayi juga sudah mampu mendorong dan menelan makanan dari lidah ke tenggorokan.

1. **ADEKUAT**

*Adequate* atau ADEKUAT berarti MPASI memiliki kandungan zat gizi makro dan mikro. Asupan zat gizi makro terdiri dari karbohidrat, protein, dan lemak, sementara zat gizi mikro mencakup berbagai vitamin, mineral, seperti zat besi, seng, magnesium, sodium, dan lain sebagainya. Kekurangan beberapa zat gizi mikro dapat menurunkan kadar faktor pertumbuhan (IGF1) yang berdampak kepada *stunting.*

1. **Aman dan Higienis**

MPASI harus dipersiapkan dan disajikan dengan menjaga kebersihan dan keamanan. Untuk memastikan bahwa makanan yang akan diberikan kepada anak tetap higienis, berikut beberapa langkah yang harus diikuti:

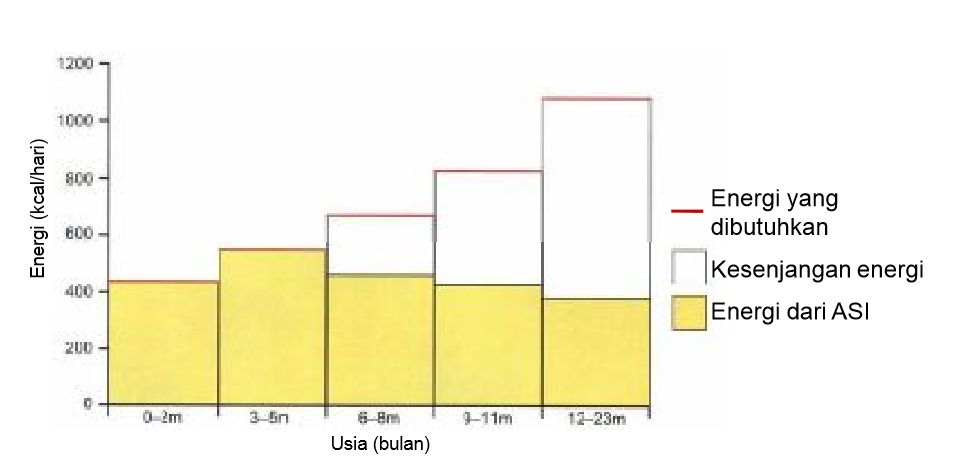
1. Pastikan tangan dan peralatan yang digunakan untuk menyiapkan dan menyajikan MPASI dalam keadaan bersih.
2. Selalu cuci tangan ibu dan tangan bayi sebelum makan. Pastikan juga untuk mencuci tangan ibu dengan sabun setelah menggunakan toilet dan membersihkan bayi.
3. Simpan makanan yang akan diberikan kepada bayi di tempat yang bersih dan aman.
4. Selalu gunakan talenan yang berbeda untuk memotong bahan makanan mentah dan bahan makanan yang sudah matang untuk mengindari kontaminasi silang.
5. **Diberikan Secara Responsif**

MPASI yang responsif mengacu pada memberikan makanan dengan memperhatikan sinyal lapar dan kenyang dari anak (*responsive feeding*). Frekuensi makan serta cara memberi makan harus bisa mendorong anak untuk secara aktif mengonsumsi makanan dalam jumlah yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Sikap orang tua yang tanggap terhadap tanda ini disebut *responsive feeding* menurut *WHO* mencakup:

1. Memberikan makanan dan mendampingi bayi langsung oleh orang tua.
2. Menyadari tanda-tanda lapar dan kenyang yang ditunjukkan oleh bayi.
3. Memberikan makanan secara perlahan dan dengan kesabaran.
4. Mendorong anak untuk makan tanpa tekanan.
5. Mencoba berbagai jenis makanan, rasa, tekstur dan metode agar anak mau makan jika ada penolakan.
6. Hindari gangguan (*distraction*) selama makan, sehingga anak dapat fokus pada makanannya.
7. Saat makan dianggap sebagai waktu pembelajaran dan kesempatan untuk memberikan kasih sayang oleh orang tua.

### 2.2.3. Kebutuhan Energi

Asupan nutrisi merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi proses tumbuh kembang bayi. Kebutuhan gizi pada bayi cenderung beragam sesuai dengan usia dan berat badan. Kebutuhan energi bayi dapat dilihat pada gambar berikut:



Pada usia 6-8 bulan, ASI hanya dapat memenuhi 70% kebutuhan energinya. MPASI harus bisa memenuhi 30% kesenjangan energi tersebut. Pada usia 9-11 bulan, ASI hanya dapat memenuhi 50% kebutuhan energinya. MPASI harus bisa memenuhi 50% dari sisanya. Pada usia 12 bulan keatas hanya dapat dipenuhi ASi sebanyak 30%. MPASI harus bisa memenuhi 70% kesenjangan energi tersebut. Jika kekurangan energi pada bayi tidak dapat dipenuhi oleh MPASI, bayi akan mengalami keterlambatan pertumbuhan atau bahkan gagal tumbuh.

### 2.2.4. Makanan yang Perlu Dihindari

Hindari makanan yang dapat menyebabkan bayi tersedak. Makanan berukuran kecil, keras, dan bulat dapat menyebabkan bayi tersedak. Meminimalkan kemungkinan bayi tersedak dapat dilakukan dengan cara:

* Masak MPASI hingga cukup lunak
* Potong makanan lunak hingga menjadi potongan kecil atau tipis agar lebih mudah dikunyah
* Buang semua tulang dari akam dan daging serta duri dari ikan
* Buang biji dari buah-buahan dan potong buah menjadi bagian yang lebih kecil sebelum diberikan pada bayi

Untuk bayi yang berusia kurang dari 6 bulan, sebaiknya hindari memberikan makanan seperti wortel, sawi, bayam, bit atau lobak karena sayuran ini dapat megandung kadar nitrat yang tinggi. Pemberian nitrat dalam jumlah berlebihan dapat menyebabkan methemoglobinemia yang mungkin ditandai dengan gejala seperti kesulitan bernapas, kelemahan, kejang, atau penurunan kesadaran. Madu tidak boleh diberikan pada bayi dibawah setahun.

## 2.3. Perancangan Media

Media adalah sebuah alat komunikasi yang berfungsi sebagai perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu merupakan perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Media merupakan alat yang dapat membantu dalam berbagai keperluan dan aktivitas yang mana sifatnya dapat mempermudah seseorang yang memanfaatkannya. Dalam proses belajar mengajar, media cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun informasi visual maupun verbal.

Nataniel Dengen dan Heliza Rahmania Hatta (2009) mendefinisikan perancangan sebagai suatu proses di mana berbagai teknik dan prinsip diterapkan untuk tujuan mendefinisikan secara detail suatu perangkat, proses atau sistem. Hal ini bertujuan agar perangkat atau sistem tersebut dapat direalisasikan secara fisik. Proses perancangan juga berperan penting dalam mengendalikan dan mengarahkan proses desain (Sirear & Melani, 2019). Dalam konteks ini perancangan merujuk pada langkah-langkah analisis, penilaian, perbaikan dan pengaturan sistem, baik yang berwujud fisik maupun non fisik, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal untuk masa depan, dengan memanfaatkan informasi yang ada.

Perancangan media merupakan suatu tahapan yang dilakukan sebelum pembuatan media yang meliputi proses mulai dari mencari data atau riset, menentukan target audiens, menganalisis target untuk menentukan desain apa yang sesuai, hingga pembuatan desain. Hal ini dilakukan untuk memenuhi tujuan dari perancangan media yaitu memberikan informasi kepada target mengenai suatu informasi yang ditampilkan, dan membuka peluang untuk mendapatkan respon serta meningkatkan dari partisipasi target audiens.

### 2.3.1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merujuk pada penggabungan tiga kata dari berbagai bahasa. “Desain” berasal dari bahasa Italia, kata *designo* yang berarti gambar. Dalam bahasa inggris, berasal dari bahasa Latin *designare* yang berarti merencanakan atau merancang. “Komunikasi” mencakup penyampaian suatu pesan dari penyampaian pesan kepada penerima pesan melalui berbagai media dengan tujuan tertentu. Sedangkan “visual” merujuk pada segala hal yang dapat dilihat dan diinterpretasikan oleh indra penglihatan manusia.

Suyanto mendefinisikan desain sebagai penerapan keterampilan seni dan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi dari keterampilan ini dapat mencakup berbagai aspek seperti periklanan dan penjualan produk, pembuatan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, pengembangan lingkungan grafis, desain informasi, serta penguatan pesan melalui publikasi. Desain Komunikasi Visual dalam konteks ini diartikan sebagai seni menyampaikan pesan dengan menggunakan elemen-elemen seperti grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar atau foto, dan tipografi. Semua ini disampaikan melalui desain dengan tujuan untuk menginformasikan, memengaruhi bahkan mengubah perilaku target audiens sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pesan ini disampaikan dengan kreativitas dan efektivitas, serta menawarkan solusi untuk masalah yang ingin diungkapkan.

* ***Layout***

Layout seperti yang dijelaskan dalam *Graphic Art Encyclopedia* (1992:296) adalah Tindakan mengarut buku, majalah atau bentuk publikasi lainnya, untuk memastikan bahwa teks dan ilustrasinya tertata sesuai dengan format yang diharapkan. Layout juga mencakup seluruh aspek penempatan seperti catatan kaki, penempatan gambar, penataan garis tepi, serta menentukan ukuran dan bentuk ilustrasi. Smith (1985) juga mengartikan layout sebagai proses penyusunan tertentu menjadi susunan yang efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun prinsip-prinsip pada *layout* yaitu:

1. Kesebandingan (Proporsi)

Adalah perbandingan ukuran yang digunakan untuk menilai hubungan antara panjang dan lebar, antar bagian satu dengan keseluruhan unsur.

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan kondisi visual dimana elemen-elemen desain memiliki bobot yang sama. Tujuan desain adalah untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif dan estetis, yang memerlukan keseimbangan unsur-unsur dalam desain.

1. Irama (*Rythym*)

Pola *layout* merujuk pada pengulangan unsur-unsur tata letak dengan pola tertentu untuk menciptakan kesan menarik. Prinsip ini digunakan untuk memberikan unsur dinamis pada desain grafis yang statis, yang dapat meningkatkan nuansa penekanan yang lebih informatif.

1. Kontras (*Contrast*)

Diterapkan dalam desain untuk membedakan informasi berdasarkan prioritas. Prinsip ini mengarah pada penyusunan informasi sehingga yang paling penting dan perlu ditekankan muncul dengan jelas melalui elemen-elemen visual yang kuat dan mencolok.

1. Kesatuan (*Unity*)

Mernyoroti keselarasan dan hubungan antara unsur-unsur dalam desain. Kesatuan tercapai ketika semua elemen dalam desain secara keseluruhan memberikan kesan harmonis. Prinsip ini juga dikenal sebagai *proximity* yang berarti ketetapan atau kedekatan unsur-unsur.

1. Keselarasan (*Harmony*)

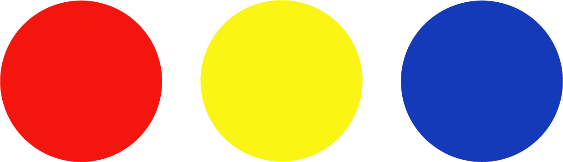
Mengacu pada tatanan yang teratur antara elemen-elemen dalam suatu karya atau keselarasan antara prinsip-prinsip desain yang berbeda. Ini berarti bahwa semua elemen dalam desain harus memiliki hubungan satu sama lain sehingga menciptakan kesan keselarasan atau kesatuan yang lebih besar.

* **Warna**

Sulasmi Darma Prawira (1989:4) menyatakan bahwa warna adala salah satu aspek keindahan dalam seni dan desain, selain elemen visual lainnya. Menurut Endang Widjajanti Laksono (1998:42) warna adalah bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Pengertian warna melibatkan tiga elemen kunci yaitu, objek, mata dan cahaya. Brewster, seperti yang diuraikan dalam Ali Nugraha (2008:35) telah mengembangkan teori yang mengelompokan warna menjadi empat kategori, termasuk warna primer, sekunder, tersier dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster yaitu:

**Warna Primer**

Yaitu warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna lain. Warna primer tersusun atas warna merah, kuning dan hijau.

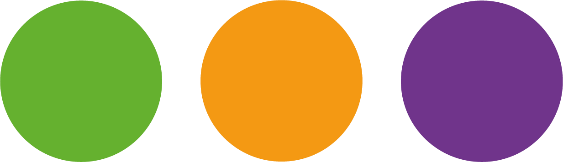


Gambar 2.1. Warna Primer

*Sumber: Pribadi*

**Warna Sekunder**

Yaitu hasil pencampuran warna primer dengan perbandingan 1:1. Misal percampuran warna merah dengan kuning mengasilkan warna jingga, biru dengan kuning menjadi warna hijau, dan merah dengan biru adalah ungu.



Gambar 2.2. Warna Sekunder

Sumber: Pribadi

**Warna Tersier**

Yaitu campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misal pencampuran warna kuning dan jingga menghasilkan jingga kekuningan atau warna coklat yang merupakan hasil dari campuran warna merah, kuning dan biru.



Gambar 2.3. Warna Tersier

Sumber: Pribadi

**Warna Netral**

Yaitu warna yang dihasilkan dari campuran ketiga warna dasar dalam perbandingan 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna yang lain.

* **Fotografi**

Bull (2010:5) menjelaskan bahwa asal usul kata “fotografi” berasal dari bahasa Yunani yaitu *photo* yang berarti cahaya, dan *graphy* yang berarti tulisan atau gambar. Dengan demikian, fotografi merujuk pada penggabungan ilmu pengetahuan tentang cahaya dengan ekspresi manusia melalui budaya menulis dan menggambar. Sudjojo (2010) mengungkapkan bahwa inti dari fotografi adalah merekam dan mengontrol cahaya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Fotografi dapat dipandang sebagai gabungan antara teknik dan seni.

* **Tipografi**

Tipografi merupakan proses seni mengatur elemen-elemen dalam publikasi yang menggunakan huruf cetak. Kusrianto (2007:191) mengungkapkan bahwa dalam tipografi, penting untuk didapat berkomunikasi secara efektif melalui bentuk yang kuat, jelas dan mudah dibaca. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, tipografi melibatkan pemilihan huruf, ukuran huruf, serta teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat yang sesuai dengan karakter pesan yang ingin disampaikan. Penyusunan huruf ini merupakan elemen dasar dalam menciptakan tampilan desain. Ronald Barther (1984:76) berpendapat bahwa pemilihan yang teliti terkait tipografi, termasuk ukuran, warna, bentuk, dan jarak antar huruf, dianggap mampu memperkuat pesan yang hendak disampaikan.

### 2.3.2. Media Visual

Media adalah alat atau sarana komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Sementara itu, visual merujuk pada apa yang dapat dilihat dengan mata berdasarkan bentuk. Dengan demikian, media visual dapat didefinisikan sebagai media yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Pesan ini kemudian disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi visual yang harus dipahami agar proses penyampaian pesan berjalan dengan sukses dan efektif. Media visual ini memiliki peran dengan mempercepat pemahaman, menarik perhatian, memperkuat ingatan, mengklarifikasi materi, serta mengilustrasikan konten sehingga audiens tidak mudah melupakan atau mengabaikannya.

* **Media Presentasi**

Presentasi adalah salah satu kegiatan yang umumnya terjadi diberbagai sektor pekerjaan. Saat presentasi, informasi, pesan atau materi disusun dalam sebuah program komputer dan dipresentasikan menggunakan proyektor. Sanjaya (2012:167) mendefinisikan presentasi sebagai metode pembelajaran dimana seorang penyampai pesan seperti dosen, guru, instruktur atau mahasiswa yang diberi tugas, menjelaskan informasi, ide, gagasan atau penemuan kepada audiens. Menurut Umbaran (2013:2), presentasi melibatkan berbicara di depan sejumlah orang untuk menyajikan informasi atau gagasan tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk mempengaruhi, meyakinkan, dan membujuk orang lain mengenai informasi yang disampaikan.

Presentasi dilakukan dengan strategi yang terdapat penyaji materi di depan audiens dengan menggunakan media tertentu, diantaranya LCD, poster, peta dan lain lain. Menurut Sanjaya (2012) ada beberapa media presentasi yang sering digunakan yaitu papan tulis, projektor, dan presentasi dengan komputer. Tujuan media berbasis presentasi yaitu untuk memberi informasi yang akan disampaikan secara detail dan jelas sehingga audiens menerima informasi dengan baik, lalu meyakinkan audiens karena presentasi berisi tentang informasi, data dan bukti-bukti yang disusun dengan logis untuk meyakinkan audiens terhadap suatu topik tertentu, untuk membujuk audiens agar melakukan suatu aksi atau tindakan, menginspirasi audiens dan yang terakhir adalah menghibur. Manfaat media presentasi adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu seperti hafalan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbun gairah belajar, karena interaksi lebih langsung antara audiens dengan media belajar.
4. Memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
5. Proses pembelajar mengandung tujuh komponen yaitu komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, komunikan, dan tujuan pengajaran, sarana prasarana, serta evaluasi.

* **Media Sosial**

Henderi (2007:3) menjelaskan bahwa media sosial adalah situs jaringan sosial berbasis web yang memungkinkan individu untuk membuat profil publik atau semi-publik dalam sistem yang dibatasi. Mereka dapat membuat daftar pengguna lain dengan siapa mereka terhubung dan menjelajahi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain melalui sistem ini. Phillip Kotler dan Kevin Keller (2012:568) mengungkapkan bahwa media sosial adalah alat yang memungkinkan konsumen berbagi jenis informasi seperti teks, gambar, video dan audio, baik dengan sesame pengguna maupun dengan perusahaan. Saat ini media sosial telah berpengaruh dalam membentuk pola perilaku dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Beberapa fungsi dari sosial media antara lain:

1. Mendorong perkembangan pengetahuan dan informasi dengan memungkinkan individu untuk menjadi pembuat pesan, bukan hanya pengguna isi pesan.
2. Merupakan sarana yang dirancang untuk memperluas interaksi sosial antar manusia dengan menggunakan internet dan teknologi.
3. Berhasil mengalihkan praktik komunikasi searah menjadi komunikasi dialog antara banyak audiens, di mana informasi tidak hanya mengalir dari satu pihak ke banyak orang, tetapi juga melibatkan banyak orang dalam percakapan komunikasi.

* ***Flipchart***

*Flipchart* adalah salah satu bentuk media grafis yang berisi gambar cetak dan biasanya berbentuk bagan atau *chart*. Sudjana dan Rivai (2009:19) menjelaskan media grafis sebagai alat pembelajaran yang dapat menggabungkan fakta-fakta, dan ide-ide dengan jelas dan efektif melalui kombinasi kata-kata, ungkapan, angka, grafik dan gambar. Padmono (2009:27) mengartikan *flipchart* sebagai bagan yang digunakan untuk menyajikan informasi, terutama jika urutan penyajian informasi sulit dinyatakan dalam satu lembar *chart*.

* ***Leaflet***

*Leaflet* atau yang biasa dikenal dengan pamflet adalah lembaran kertas dengan kalimat-kalimat singkat, jelas dan gambar-gamabr sederhana. *Leaflet* ini berisi teks cetak yang membahas isu-isu khusus dengna tujuan tertentu. Menurut Fitriah (2018) *leaflet* adalah selebaran kertas cetak yang berlipat 2-3 halaman, yang merupakan media penyampaian informasi dan himbauan mengunakan gambar, warna, *layout*, dan informasi yang disampaikan merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam *leaflet*. Menurut Kawuriansari, dkk. (2010) *leaflet* merupakan bentuk media komunikasi yang termasuk salah satu publikasi singkat berupa selebaran. Selain itu *leaflet* juga merupakan suatu informasi yang dapat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang.

* **Spanduk dan Backdrop**

Menurut Alwi (2001:1086) pengertian spanduk adalah kain rentang yang berisi slogan, propaganda. Atau berisi berta yang perlu diketahui umum. Adapun pengertian lain dari spanduk yaitu sebuah bendera berukuran panjang yang menampilkan sebuah simbol, logo, slogan atau pesan lain. Menurut Soewardikoen, spanduk merupakan salah satu media iklan yang terdiri dari unsur gambar yang digabungkan dengan unsur tertulis (huruf-huruf, kata-kata dan kalimat) yang dirangkai sedemikian rupa dengan tujuan untuk menarik atau memikat pembaca.

*Backdrop* adalah *background* atau latar belakang yang sering digunakan dalam studio foto, acara-acara event, dan berbagai keperluan lainnya yang mana fungsinya untuk memperindah tampilan objek yang difoto, biasanya terbuat dari kain atau *vinyl*. Selain menjadi *background* juga bisa digunakan sebagai media promosi saat acara berlangsung.