BAB II

MEDIA INFORMASI BUAH PISANG.

2.1 Buah Pisang

2.1.1 Sejarah Buah Pisang



Gambar 2.1 Buah Pisang. Gambar diambil dari laman www.telegraph.co.uk

Tulisan pertama tentang pemeliharaan buah pisang berasal dari India, yakni disebutkan bahwa pemeliharaan tersebut dilakukan di Epics, Pali Boeddhist, pada 500-600 SM. Disebutkan pula bahwa buah sebesar taring itu memang disukai binatang-binatang bertaring atau bertanduk seperti kera dan gajah. Di Cina, awal kebudayaan pisang dimulai dan terpusat di Yangtze dan Sungai Kuning. Sementara pada zaman batu-batuan kuno, dari tanah Yunani diperoleh data bahwa pisang termasuk flora dari tanah India yang ada pada 300 tahun SM. Sumber lain menyebutkan bahwa sebelum perhubungan benua Eropa dengan benua Asia ditemukan, bangsa Portugis telah mengenal buah pisang dari Teluk Guines di Afrika (Ahmad Supriyadi, 2008: 6).

2.1.2 Jenis Buah Pisang

Berdasarkan data dari BAPPENAS (2000), klasifikasi botani tanaman buah pisang adalah sebagai berikut:

Divisi	: Spermatophyta
Sub Divisi	: Angiospermae
Kelas	: Monocotyledonae
Keluarga	: Musaceae
Genus	: Musa
Spesies	: Musa spp.

Ket : Data di dapat dari buku pisang karya Suyanti dan Supriyadi

Menurut Made Astawan pada laman www.tribunkaltim.co.id, bahwa jenis tanaman buah pisang dapat digolongkan menjadi empat golongan jika berdasarkan pada pola konsumsi buah pisang tersebut, diantaranya:

- Golongan pertama adalah yang dapat dimakan langsung setelah matang (disebut juga pisang meja), contohnya adalah: pisang kepok, susu, hijau, mas, raja, ambon kuning, ambon lumut, barangan, serta pisang cavendish.
- Golongan kedua adalah yang dapat dimakan setelah diolah terlebih dahulu, contohnya pisang tanduk, oli, kapas, dan pisang bangkahulu.
- Golongan ketiga adalah pisang yang dapat dimakan langsung setelah masak maupun setelah diolah terlebih dahulu, contohnya pisang kepok dan pisang raja.
- Golongan keempat adalah pisang yang dapat dimakan sewaktu masih mentah, misalnya pisang klutuk (pisang batu) yang berasa sepat dan enak untuk dibuat rujak.

2.1.3 Produksi Buah Pisang di Indonesia

Negara Indonesia termasuk ke dalam jajaran negara sebagai penghasil produksi buah pisang terbesar di dunia bersama dengan Negara Brasil, Filipina, Panama, Honduras, India, Equador, Thailand. Setiap tahunnya produksi buah pisang di dunia terus mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan oleh penduduk dari negara-negara tertentu yang menyukai buah pisang sehingga kemudian menjadikan buah pisang sebagai makanan pokok yang harus selalu di konsumsi setiap harinya (Ahmad Supriyadi, 2008: 6). Pada tabel 1, tercatat Negara-negara yang dikenal sebagai produsen buah pisang terbesar di dunia.

Tabel 2.1. Tabel Negara Produsen Buah Pisang Dunia Tahun 2006 menurut FAOSTAT tahun 2008.

Negara	Jumlah Produksi (ton)	Negara	Jumlah Produksi (ton)
Algeria	11.00	Jordan	42.133.00
America Samoa	687.00	Kenya	600.000.00
Angola	305.851.00	Kiribati	4.939.00
Argentina	166.836.00	Libanon	81.200.00
Bangladesh	898.710.00	Madagaskar	302.612.00
Barbados	660.00	Malawi	54.156.00
Belize	82000.00	Malaysia	534.406.00
Benin	13500.00	Maldives	10.313.00
Bolivia	187501.00	Mali	100.000.00

Brazil	7.088.021.00	Liberia	115.500.00
British Virgin Island	340.00	Martiniqui	300.000.00
Brunei Darussalam	680.00	Mauritius	10.771.00
Burundi	1.538.679.00	Mexico	2.196.891.00
Cambodia	157.621.00	Micronesia	2.000.00
Cameroon	860.000.00	Montserrat	150.00
Cape Verde	6600.00	Morocco	203.00
Caymen Island	206.00	Mozambique	93.383.00
Central African Republic	110.000.00	Nepal	52.634.00
China	7.053.000.00	Nicaragua	42.649.00
Colombia	1.764.501.00	Oman	25.955.00
Comoros	65.000.00	Pakistan	154.655.00
Congo Dem Republic	314.479.00	Panama	439.228.00
Congo Republic	87.000.00	Paraguay	45.220.00
Costa Rica	2.352.618.00	Phillipines	6.794.564.00
Cote d Ivoire	222.000.00	Puerto Rico	52.201.00
Cuba	339.517.00	Reunion	12.500.00
Cyprus	7.000.00	Saint Vincent	50.000.00
Dominica	10.323.00	Samoa	24.275.00
Dominica Republic	547.433.00	Sao Tome	27.000.00
Equador	6.118.425.00	Senegal	30.000.00
Egipt	880.000.00	Sheichelles	2.046.00

Ethiopia	211.450.00	Sudan	77.791.00
El Salvador	66.228.00	Salomon Island	321.00
Fiji Island	5.707.00	South Africa	343.689.00
French Gulana	5.846.00	Suriname	17.488.00
Gabon	12.635.00	Swaziland	381.00
Ghana	56.000.00	Tanzania	150.000.00
Grenada	989.00	Syrian Arab Republic	750.00
Guadeloupe	54.476.00	Thailand	1.846.850.00
Guatemala	1.070.536.00	Togo	118.500.00
Guinea	155.000.00	Trinidad	7000.00
Guyana	16.589.00	Turkey	178.205.00
Haiti	321.832.00	Uganda	623.913.00
Guinea Bissao	5000.00	Vanuatu	14.042.00
India	11.710.300.00	Venezuela	523.628.00
Honduras	887.072.00	Vietnam	1.344.200.00
Indonesia	5.177.608.00	Wallis	4.122.00
Iran	74.678.00	Yemen	112.495.00
Israel	122.028.00	Zambia	669.00
Jamaika	105.701.00		

Ket : Data di dapat dari buku pisang karya Suyanti dan Supriyadi

Tabel 2.2. Tabel Perkembangan Produksi Buah Pisang di Dunia menurut FAO tahun 2005

Tahun	Produksi Buah Pisang (dalam 1.000 ton)
1980	39.443
1981	39.925
1982	40.692
1983	40.241
1984	41.113
2005	72.500

Ket : Data di dapat dari buku pisang karya Suyanti dan Supriyadi

Gambar 2.4 Tabel Produksi Pisang di Indonesia Tahun 2004 menurut Dirjen Holtikultura tahun 2005

Sentra Produksi Buah Pisang	Produksi (ton)
Sumatera Utara	184.891
Sumatera Barat	34.351
Riau	29.939
Lampung	349.928
Sumatera (Total)	1.008.891
Jawa Barat	1.420.088
Jawa Tengah	732.096
Jawa Timur	856.873
Jawa (Total)	3.270.005
DI Yogyakarta	45.389
Bali	119.564

Bali dan NTT (Total)	297.739
Kalimantan Timur	66.716
Kalimantan Selatan	72.038
Kalimantan (Total)	260.817
Sulawesi Selatan	183.853
Sulawesi (total)	300.968
Maluku dan Papua (Total)	39.188
Luar Jawa (Total)	1.907.603

Ket : Data di dapat dari buku pisang karya Suyanti dan Supriyadi

2.2 Kandungan Zat dan Gizi

Menurut Suyanti dan Ahmad Supriyadi dalam buku Pisang, Buah pisang memiliki kandungan gizi yang sangat baik dengan menyediakan energi yang cukup tinggi bagi tubuh seseorang. Buah pisang mengandung zat mineral seperti kalium, magnesium, besi, fosfor dan kalsium. Selain itu buah pisang mengandung beberapa vitamin diantaranya vitamin B, B6 dan C. Buah pisang juga mengandung serotonin yang dapat aktif sebagai neutransmitter untuk kelancaran fungsi otak.

Kandungan gizi yang terdapat di dalam buah pisang merupakan energi instan yang dapat tersedia dalam waktu yang singkat sehingga dapat bermanfaat ketika tubuh seseorang membutuhkan kalori. Karbohidrat pisang merupakan karbohidrat kompleks dengan tingkat sedang dan tersedia secara bertahap sehingga dapat menyediakan energi dalam

waktu yang cepat. Sehingga karbohidrat buah pisang dapat menjadi cadangan energi yang sangat baik bagi tubuh manusia.

Gula pada buah pisang merupakan gula buah yang terdiri dari gula fluktosa berindeks glikemik lebih rendah dibandingkan dengan glukosa sehingga cukup baik sebagai penyimpan energi karena metabolismenya sedikit lebih lambat. Oleh Karena itu, buah pisang adalah alternatif terbaik untuk menyediakan energi di saat-saat istirahat atau jeda, terutama pada saat otak sangat membutuhkan energi yang cepat tersedia untuk beraktivitas.

Kandungan mineral pada buah pisang cukup beragam diantaranya kalium, magnesium, fosfor, kalsium dan besi. Berdasarkan berat kering, kadar besi buah pisang mencapai 2 mg per 100 g dan seng 0,8 mg per 100 g.

Kandungan vitamin pada buah pisang sangat tinggi, terutama provitamin A berupa betakaroten (45 mg per 100 g berat kering). Buah pisang juga mengandung vitamin B yaitu tiamin, riboflavin, niasin, dan vitamin B6 (piridoksin). Kandungan vitamin B6 buah psang cukup tinggi, yaitu sebesar 0,5 mg per 100 g. Selain berfungsi sebagai koenzim untuk beberapa reaksi dalam metabolisme protein, khususnya serotonin. Serotonin memiliki peran aktif sebagai neotransmitter dalam kelancaran fungsi otak. Vitamin B6 juga memiliki peran dalam metabolisme energi yang berasal dai karbohidrat. Peran vitamin B6 sangat mendukung ketersediaan energi bagi otak untuk aktivitas sehari-hari.

Sementara itu, kandungan mineral yang cukup menonjol pada buah pisang adalah kalium yang diperkirakan mengandung 440 mg. Kalium berfungsi untuk menjaga keseimbangan air dalam tubuh, kesehatan

jantung, tekanan darah, dan membantu pengiriman oksigen ke dalam otak.

2.3 Manfaat Buah Pisang

Manfaat pada buah pisang cukup beragam, selain untuk menjaga kesehatan buah pisang juga dapat menjadi pencegah bagi beberapa penyakit. Untuk lebih jelas manfaat apa saja yang dihasilkan oleh buah pisang antara lain sebagai berikut:

1. Mood

   Pada laman www.dinkes-sumbar.org (2008) dijelaskan bahwa kandungan vitamin B6 mengatur kadar gula darah, yang dapat mempengaruhi mood dari seseorang. Selain itu buah pisang juga membuat efek relaks pada penderita pada penderita depresi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh MIND kepada pasien penderita depresi, menunjukkan pasien merasa lebih baik setelah mengkonsumsi buah pisang. Ini disebabkan buah pisang mengandung tryptophan yaitu suatu tipe protein yang diubah oleh tubuh menjadi serotonin yang membuat efek relaks, memperbaiki mood dan secara umum membuat perasaan bahagia.

2. Pencernaan

   Pada laman www.indofamilyhealth.net (2008) dijelaskan bahwa buah pisang digunakan sebagai makanan diet untuk mencegah gangguan pencernaan karena buah pisang memiliki tekstur buah yang lembut selain itu, buah pisang juga dapat menetralisir kelebihan zat asam serta mengurangi iritasi dengan melapisi bagian dalam perut manusia.

3. Memberikan tenaga untuk berpikir dan menghindari kepikunan atau mudah lupa.

4. Pada buku Pisang karya Ahmad Supriyadi (2008) dijelaskan bahwa menyuplai energi lebih cepat dibandingkan nasi dan biskuit sehingga buah pisang cocok dikonsumsi oleh atlet olahraga.

2.4 Media Informasi

2.4.1 Media

Pada umumnya keberadaan media muncul karena keterbatasan kata-kata, waktu, ruang dan ukuran. Ditambahkan juga media ini dapat berfungsi sebagai sarana yang mampu menyampaikan pesan sekaligus mempermudah penerima pesan dalam memahami isi pesan. Sedangkan pengertian dari media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak (Cangara, 2003, p.134). Pengertian lain dari media yaitu segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT Task Force, 1977:162). Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Menurut Jerold Kemp (1986) (Pribadi, 2004:1.4) pada laman www.suediahamad.multiply.com (2008), mengemukakan beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media, antara lain:

- Kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*).
- Faktor ukuran (*size*) : besar atau kecil.
- Faktor warna (*color*) : hitam putih atau berwarna

- Faktor gerak : diam atau bergerak.
- Faktor bahasa : tertulis atau lisan.
- Faktor ketertarikan antara gambar dan suara : gambar saja, suara saja atau gabungan antara gambar dan suara.

Selain itu, Jerold Kemp dan Diane K. Dayton (Pribadi, 2004:1.5) mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut:

- Media cetak
- Media yang dipamerkan (*displayed media*)
- *Overhead transparency*
- Rekaman suara
- *Slide* suara dan *film strip*
- Presentasi multi gambar
- Video dan film
- Pembelajaran berbasis computer

2.4.2 Informasi

Menurut Davis dalam Abdul Kadir (2003: 28) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat itu juga ataupun saat akan datang. Pengetian lain dari informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang penerima (Andri Kristianto,

2003:6). Sedangkan menurut sumber lain, Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 1990: 8).

2.4.3 Media Permainan

Pada masa kini, telah terdapat berbagai media untuk menyampaikan informasinya kepada khalayak banyak baik itu yang berbentuk fisik hingga ke bentuk digital. Tetapi untuk menyampaikan suatu informasi bagi khalayak sasaran, maka dibutuhkan ketepatan untuk pemilihan medianya. Maka penempatan media permainan yang tersedia di dalam media buku tersebut menjadi sesuatu yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak untuk disamping pesan utamanya untuk mengenali buah pisang beserta manfaatnya.

a. Faedah permainan

- **Sarana untuk membawa anak ke alam sosial**
  Ketika dalam suasana menikmati permainan bukan tidak mungkin terjadi suatu interaksi antar individu anak sehingga akan menghargai satu sama lain dan secara perlahan akan timbul rasa kebersamaan yang merupakan dasar hidup bersosial masyarakat.

- **Mengenal kemampuan diri sendiri**
  Anak-anak yang mengetahui sebelumnya tentang obyek yang dibahas, akan diuji tingkat ingatannya hingga sejauh mana anak tersebut daya ingatnya. Karakteristik dari suatu obyek akan menjadi acuan bagi anak untuk mengenali obyeknya.

- **Memperoleh kegembiraan dan kesenangan**
  Suasana kegembiraan saat menikmati dan membaca buku dapat menjauhkan anak dari perasaan bosan, jemu dan perasaan kurang baik.

- **Menguji kepekaan**
  Kepekaan anak akan diuji dengan pengenalan pada beberapa obyek yang terdapat di dalam buku untuk mencari obyek utama yang dicari.

2.5 Karakteristik Anak Usia Lima Sampai Enam Tahun

Untuk membentuk suatu karakter pada anak ketika memasuki usia dini merupakan suatu keharusan bagi orang yang berada di sekitar anak tersebut. Karena di usia tersebut biasanya karakter anak masih mudah untuk dibentuk dan kelak akan menjadi karakter anak tersebut sampai usia dewasa. Oleh karena itu, peranan orang tua yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang untuk siap menghadapi kenyataan dan permasalahan yang akan muncul di masa yang akan datang.

Pada awalnya anak akan menjadi peniru identitas seseorang yang dikaguminya dan orang-orang pertama yang dekat dengan mereka. Dan peran paling sentral adalah orangtua, karena orangtua merupakan orang yang paling dekat dengan anak-anak tersebut. Bahkan tidak hanya orang tua, lingkungan di rumah juga merupakan pengaruh yang sangat besar dalam menentukan kepribadian dan karakter seseorang. Hal ini bisa terlihat dari banyak hal. Dari cara seseorang berpakaian sampai dengan sikap dan perilaku sehari-hari.

Setiap anak memiliki karakteristik kecerdasan yang berbeda-beda baik secara fisik maupun psikologi dalam pemikirannya. Berikut adalah gambaran karakteristik anak usia 5-6 tahun:

2.5.1. Berdasarkan Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan *linguistik* adalah kemampuan menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan secara kompeten melalui kata-kata; seperti bicara, membaca, dan menulis. Biasanya kecerdasan ini dimiliki oleh para orator, negoisator, pengacara, negarawan, dan lain sebagainya (May Lwin, dkk: 2003 dalam Suyadi: 2009). Dengan kelincahan dan kecerdasannya, orang yang mempunyai kecerdasan *linguistik* ini mampu mempengaruhi banyak orang sehingga orang yang menjadi lawan bicaranya selalu terpengaruh dan menaruh simpati pada seseorang tersebut.

Dalam konteks ini, Suyadi memberikan pemaparan tentang perkembangan kecerdasan *linguistik* pada anak usia 5-6 tahun diantaranya:

- Mampu berbicara dengan lancar.
- Mampu bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks.
- Mampu mengenal bilangan dan berhitung sederhana.

2.5.2. Berdasarkan Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk melihat suatu obyek dengan sangat detail. Kemudian ia mampu merekam apa yang ia lihat tersebut di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama. Selain itu, jika suatu saat ia ingin menjelaskan apa yang dilihatnya tersebut kepada orang lain, ia mampu melukiskannya dalam selembar kertas dengan sangat sempurna (Suyadi: 2009)

Beberapa manfaat yang ditimbulkan dari kecerdasan *visual-spasial* adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan kreativitas anak,
- Meningkatkan daya ingat anak,
- Mencapai puncak berpikir,
- Mudah memecahkan masalah, dan
- Menuju puncak kesuksesan.

Lebih dari itu, Suyadi memberikan sebuah pemaparan mengenai perkembangan kecerdasan *visual-spasial* ini pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya sebagai berikut:

- Mampu menghitung dengan cara mengawang atau mencongak.
- Mampu membuat benda seperti yang tergambar di pikirannya.
- Mampu mengarang cerita pendek.

2.5.3. Berdasarkan Kecerdasan Musikal

Menurut May Lwin, dkk (2003) sebagaimana dikutip oleh Suyadi (2009), kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk menyimpan nada dalam benak seseorang, mengingat irama itu, dan secara emosianal terpengaruh oleh musik. Dan tanpa kita sadari, kecerdasan musikal merupakan kecerdasan yang paling awal tumbuh dan berkembang di dalam diri setiap manusia. Sejak bayi masih berada di kandungan, ia selalu mendengarkan musik alami, yaitu detak jantung ibunya. Inilah yang menyebabkan anak-anak lebih menyukai musik-musik klasik yang didominasi nada jazz.

Pada dasarnya, suara, irama, dan getaran mampu ditangkap oleh anak atau bayi sejak dalam kandungan. Bahkan sebuah disiplin keilmuan neurologi menyatakan bahwa kecerdasan musikal adalah kecerdasan paling besar dalam mengubah dan menggeser berbagai kecerdasan pada otak (May Lwin, dkk: 2003 dalam Suyadi: 2009).

Dalam konteks ini, Suyadi kembali memberikan pemaparan tentang perkembangan kecerdasan musikal pada anak sejak usia 5-6 tahun, diantaranya sebagai berikut:

- Mampu bernyanyi secara koor (kelompok).
- Mampu mengikuti gerak tari sebuah lagu sederhana.
- Menyanyikan lagu diiringi musik.
- Mampu memainkan alat musik tertentu.
- Mampu melukis dengan alat dan bahan bervariasi.

2.5.4. Berdasarkan Kecerdasan Kinestetik

Dalam konteks anak-anak, gerak sempurna lebih mudah dibentuk atau dilatih sejak anak tersebut berusia dini. Pada usia dini, fisik anak sedang dalam pertumbuhan yang baik. Perkembangan otak juga sedang berkembang dengan sangat pesat. Kondisi ini sangat memungkinkan anak usia dini untuk memadukan pikiran dengan gerakan tubuhnya sehingga mampu melahirkan gerak elastis yang sangat sempurna. Dan mengenai hal ini, seseorang dapat melihat secara langsung pada anak-anak. Mereka akan dapat melakukan gerakan akrobat dengan sangat baik. Bahkan orang dewasa belum tentu dapat melakukannya, misalnya belajar gerak akrobat jungkir balik. Rata-rata, anak usia dini lebih cepat melakukannya dengan sempurna. Sedangkan pada orang dewasa, rata-rata sangat sulit untuk melakukannya, bahkan mungkin tidak akan ada yang berani. Dalam kasus tersebut, kecerdasan *kinestetik* menjadi satu kesatuan kecerdasan yang telah dimiliki oleh anak sebelumnya.

Untuk mengetahui bagaimana perkembangan *kinestetik* dalam diri anak, Suyadi memberikan pemaparan sebagai berikut:

- Menjaga keseimbangan badan ketika berjalan di atas titian (papan kecil menyerupai jembatan tanpa pegangan).
- Melakukan senam tanpa gerakan,
- Melompat dengan satu atau dua kaki secara bervariasi.
- Memakai baju (kaus) dan sepatu sederhana (tanpa tali) sendiri tanpa dibantu.

- Mengendarai sepeda roda tiga.
- Melakukan gerakan akrobat.
- Manggunting kertas dan menempelkannya.

2.5.5. Berdasarkan Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan *Interpersonal* adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain di sekitarnya. Dengan kecerdasan *interpersonal* yang baik, seseorang akan mempunyai kepekaan hati, sehungga bersikap tanpa menyinggung atau menyakiti perasaan orang lain (Suyadi: 2009).

Dalam konteks ini, seseorang dapat melihat bagaimana kecerdasan *interpersonal* ini dapat terjadi dan bagaimana pula perkembangannya pada anak usia 5-6 tahun (Suyadi: 2009):

- Mengetahui bagaimana caranya menunggu giliran ketika bermain.
- Berani berangkat ke sekolah tanpa diantar.
- Tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya.
- Tertib dan terbiasa menunggu giliran antri.
- Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani bertanggung jawab (tidak menangis karena takut dihukum).
- Mampu memimpin kelompok bermain yang lebih besar (4-8 anak)

- Terampil memecahkan masalah sederhana.

2.5.6. Berdasarkan Kecerdasan Intrapersonal

Menurut May Lwin (2003) sebagaimana dikutip Suyadi, kecerdasan *intrapersonal* adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri. Kecerdasan ini merupakan pengimbangan terhadap kecerdasan *interpersonal*. Dengan kata lain, jika kecerdasan *interpersonal* menunjukan kemampuan berhubungan dengan orang lain, maka kecerdasan *intrapersonal* menunjukkan kemampuan untuk berhubungan dengan dirinya sendiri.

Di samping itu, kecerdasan *intrapersonal* juga mamapu digunakan untuk memahami, mengenali, dan memperlakukan diri sendiri dengan sempurna. Akan tetapi, hal ini bukan berarti bahwa kecerdasan ini adalah cermin dari keegoisan seseorang. Orang yang egois adalah orang yang hanya mementingkan kepentingan dirinya sendiri, sedangkan kecerdasan *intrapersonal* adalah kemampuan hidup mandiri atau tidak menggantungkan diri pada seseorang.

Dalam konteks ini, seseorang dapat melihat *kecerdasan intrapersonal* ini terjadi dengan anak usia 5-6 tahun (Suyadi: 2009):

- Selalu bersemangat ketika bermain dan mempunyai motivasi yang tinggi.
- Sering menyendiri, berkhayal, atau berpikir.
- Sering menunjukkan mainan kebanggaannya kepada orang lain.

- Diam ketika marah dan seolah-olah mengendalikan emosinya.

2.5.7. Berdasarkan Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali berbagai jenis flora (tanaman), fauna (hewan), dan fenomena alam lainnya, seperti asal usul binatang, pertumbuhan tanaman, terjadinya tata surya, berbagai galaksi, dan lain sebagainya (Sri Widayanti & Utami Widayanti: 2008 dalam Suyadi: 2009).

Agar lebih jelas pemaparan mengenai kecerdasan naturalis ini pada usia 5-6 tahun, berikut adalah pemaparan dari Suyadi:

- Mampu memberi makan hewan peliharaan secara sederhana.
- Mampu menyiram tanaman secukupnya.
- Mampu berkreasi memperindah taman atau halaman.

2.5.8. Berdasarkan Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan *eksistensial* adalah kemampuan untuk merasakan keberagaman seseorang. Dan perlu ditegaskan merasa beragama tidak sekedar tahu beragama. Oleh karena itu, orang yang mendalami ilmu dan pengetahuan agama belum tentu mempunyai kecerdasan spiritual. Kecerdasan spiritual hanya diperoleh dengan merasakan keberagaman, dan bukan sekedar mengetahui suatu agama. Kecerdasan spiritual juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan kehadiran Allah di sisinya atau

merasa bahwa dirinya oleh Allah Swt (Suyadi: 2009).

Untuk melihat berbagai tanda dari adanya kecerdasan spiritual ini dan perkembangannya dalam diri anak usia 5-6 tahun, Suyadi kembali memberikan sebuah pemaparannya sebagai berikut:

- Mampu menghafal beberapa surat dalam al-Qur'an seperti al-Ikhlas dan an-Nas.
- Mampu menghafal gerakan shalat secara sempurna.
- Mampu menyebut beberapa sifat Allah.
- Menghormati orangtua, menghargai teman-temannya, dan menyayangi adik-adiknya atau anak di bawah usianya.
- Mengucapkan syukur dan terima kasih.

2.6. Analisa Permasalahan

2.6.1. Analisis SWOT pada media buku flip

Analisis SWOT bertujuan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari buku flip yang dirancang untuk mengukur suatu kemungkinan masalah yang terjadi pada perancangan media manfaat buah pisang untuk anak-anak tersebut.

Analisis **SWOT** meliputi :

- **Strength (kekuatan).**

  - Melatih kepekaan anak terhadap buah pisang, sehingga dapat mengenal lebih jauh tentang buah pisang.
  - Penyampaian informasi akan lebih menarik dengan menampilkan visual lucu dan unik dilengkapi dengan flip kertas yang seru.
  - Secara tidak langsung dapat mengajak anak untuk mengkonsumsi buah pisang.
  - Membuat anak gembira dalam belajar karena adanya unsur permainan.
  - Adanya interaksi langsung antara anak dengan media serta memungkinkan anak belajar sendiri.
  - Buku dapat disimpan dalam waktu lama, sehingga apabila disimpan karena bosan dapat dibaca dan dinikmati kembali di kemudian hari.
  - Beberapa *merchandise* akan menjadi pengingat bagi anak untuk mengenali buah pisang.

- **Weakness (kelemahan).**

  - Tidak semua anak suka dengan membaca.
  - Buku belum dapat menjangkau daerah-daerah terpencil.
  - Perlunya pendamping untuk pemaparan yang lebih jelas.

- Anak mempunyai tingkat kebosanan yang tinggi.

- **Opportunity (peluang).**

  - Pengetahuan melalui media buku flip yang dirancang kali ini bukan tidak mungkin untuk mengambil topik yang lainnya sehingga menghasilkan buku flip lain dengan tema yang berbeda.
  - Kerjasama dengan beberapa pihak untuk pengembangan permainan dalam sebuah buku.
  - Membuat khalayak sasaran menjadi kolektor buku flip ini dengan rencana mengeluarkan beberapa seri lainnya.

- **Threats (ancaman).**

  - Bersaing dengan CD permainan, CD musik dan VCD anak lainnya.
  - Buku cerita komik yang mayoritas anak-anak gemar mengoleksinya.

Setelah memaparkan strength, weakness, opportunity, dan threats maka selanjutnya dijelaskan analisis strategi pe-lem (peluang dan kelemahan), pe-ku (peluang dan kekuatan), a-ku (ancaman dan kekuatan), dan a-lem (ancaman dan kelemahan). Pemaparannya adalah sebagai berikut:

- Pe-Lem (Peluang dan Kelemahan)

Langkah strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini ialah mencari apa yang harus dilakukan untuk menghilangkan kelemahan untuk meraih peluang. Salah satunya adalah pada psikologi pada anak seringkali cepat untuk mencapai titik kebosanan, maka dari itu media buku flip yang dirancang kali ini bukan tidak mungkin untuk mengambil topik yang lainnya sehingga menghasilkan buku flip lain dengan tema yang berbeda. Sehingga beberapa seri buku flip yang diterbitkan di kemuadian hari dapat mengurangi tingkat kebosanan anak pada buku tersebut.

- Pe-Ku (Peluang dan Kekuatan)

  Langkah Strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini adalah memanfaatkan keunggulan guna meraih peluang yang tersedia. Salah satunya adalah membuat khalayak sasaran untuk menjadi kolektor buku flip ini dengan rencana mengeluarkan beberapa seri lainnya dengan pertimbangan buku flip tersebut dapat disimpan dalam waktu lama, sehingga apabila disimpan karena bosan dapat dibaca dan dinikmati kembali di kemudian hari dengan beberapa seri buku flip lainnya.

- A-Ku (Ancaman dan Kekuatan)

  Langkah strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini ialah menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman. Salah satunya adalah menyampaikan informasi lebih menarik dengan menampilkan visual lucu dan unik dilengkapi dengan flip kertas yang seru, serta pemberian berbagai merchandise sehingga dapat bersaing dengan dengan CD permainan, CD musik, dan VCD anak lainnya dengan menonjolkan informasi yang menarik bagi khalayak sasaran.

- A-Lem (Ancaman dan Kelemahan)

  Langkah strategis yang perlu dilakukan dalam hal ini ialah bagaimana caranya bertahan agar keadaan tidak menjadi lebih buruk atau kelemahan apa yang perlu diperbaiki agar dapat bertahan dari suatu ancaman. Salah satunya adalah ketika anak mempunyai tingkat kebosanan yang cukup tinggi dengan sesuatu hal maka dengan beberapa jenis CD permainan, CD musik, dan VCD anak lainnya yang tersebar di beberapa tempat penjualan CD, dapat menarik perhatian lebih dari khalayak sasaran.

Kesimpulannya adalah media buku flip tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang baik bagi anak-anak untuk mengenali buah pisang. Dengan mempertimbangkan beberapa kelebihan yang dimiliki, maka media tersebut tepat untuk menjadi media pembelajaran yang unik dan menarik bagi anak-anak

2.6.2 Pemecahan Masalah

Solusi yang akan digunakan oleh penulis adalah menggunakan buku flip sebagai suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi buah pisang kepada anak, dengan penggunaan kata-kata yang bersahabat, perancangan obyek-obyek gambar yang natural sehingga tidak berbeda terlalu jauh dengan gambar hasil dari anak-anak serta penggunaan warna pada tampilan *layout* yang sesuai dengan obyek utama, menggunakan flip kertas untuk menarik perhatian anak-anak ketika sedang menikmati buku sehingga tidak

membosankan dan menimbulkan rasa penasaran dan ajakan persuasif untuk anak agar makan buah pisang.

2.6.3 Khalayak Sasaran

Untuk memilih khalayak sasaran dalam perancangan buku flip ini, penulis telah menetapkan siapa yang menjadi segmentasi sasaran, dan digolongkan melalui tiga kriteria sebagai berikut:

A. Primary

1. Demografis

Secara demografis, dalam perancangan buku flip ini sasaran utama yang ditargetkan adalah sebagai berikut:

a. Usia

Usia yang ditargetkan adalah 26-38 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Karena pada usia tersebut kalangan dewasa sering berkunjung ke toko-toko buku untuk mengantar anaknya ataupun mencari keperluan buku lainnya.

b. Status Sosial

Dalam perancangan buku ini diproduksi satu set bersama dengan beberapa *merchandise* serta hanya terdapat di toko-toko buku besar saja, tidak setiap kalangan dapat menjangkau atau membeli buku tersebut di berbagai toko buku terdekat, maka segmentasi pasar ditujukan kepada kalangan menengah atas dengan tingkat kunjungan ke toko buku dalam

kategori sering.

2. Psikografis

Secara psikografis, segmentasi pasar ditujukan untuk kalangan yang menyukai pengetahuan yang baru serta peka terhadap perkembangan dan pertumbuhan dari seorang anak, memiliki ketertarikan pada hal-hal yang menyangkut pada anak dan lain-lain.

3. Geografis

Secara geografis, segmentasi dari perancangan buku flip ini adalah kalangan dewasa yang berdomisili di wilayah kota Bandung dan sekitarnya (Jawa Barat).

B. Secondary

1. Demografis

Secara demografis, dalam perancangan buku flip ini sasaran kedua yang ditargetkan adalah anak-anak usia 5-6 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Karena pada usia tersebut anak sudah dapat belajar membaca serta mengetahui maksud dari gambar yang ditampilkan, mampu berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif, mampu mengarang cerita pendek, mampu memahami permainan teka-teki, dan lain-lain.

2. Psikografis

Secara psikografis, sasaran kedua yang dituju adalah anak-anak yang menyukai hal-hal yang baru, senang bermain, senang belajar membaca atau suka membaca, menyukai beragam bentuk visual baik itu dalam bentuk cetakan ataupun digital, dan rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu hal.