

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makanan adalah sesuatu yang mengandung berbagai macam zat penyokong tubuh serta dikonsumsi oleh manusia untuk menambah tenaga. Sehat adalah berfungsinya organ tubuh secara fisiologis normal. Makanan sehat adalah makanan yang mengandung zat-zat yang dibutuhkan oleh tubuh kita. Makanan sehat itu mengandung gizi yang seimbang, yaitu makanan yang sarat gizi dan baik dikonsumsi oleh tubuh.

Makan makanan sehat dan bergizi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kekebalan dan daya tahan tubuh anak serta menghindarkannya dari berbagai penyakit. Meskipun begitu mengonsumsi makanan rendah kadar gizi atau *junk food* nampaknya sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat terutama di kota-kota besar. Hal ini tidak boleh diabaikan karena *junk food* ternyata mengandung berbagai macam zat adiktif yang jika terlalu sering dikonsumsi dapat menyebabkan berbagai penyakit.

Meskipun begitu, kadang anak kurang peka melihat bahaya dalam mengonsumsi *junk food*, mereka kerap kali lupa akan manfaat makanan sehat dan terbuai oleh kemasan serta rasa lezat yang dimiliki dan ditawarkan *junk food*, hal ini membuat mereka sering menolak makanan sehat yang ditawarkan orangtua dan memilih untuk mengonsumsi *junk food*. Karena itulah, mengajarkan anak tentang pendidikan kesehatan untuk membiasakan diri menyantap makanan sehat tak cukup hanya lewat nasehat, anak-anak juga membutuhkan sebuah media yang menyenangkan yang dapat mengajari mereka mengenai pentingnya makan makanan sehat tanpa harus merasa terpaksa 'mendengarkan'.

Dengan berbekal informasi itulah, penulis memutuskan untuk membuat sebuah media interaktif yang dapat mengajari anak-anak mengenai pentingnya mengonsumsi makanan sehat dan tidak terlalu banyak mengonsumsi *junk food*.

Setelah melalui mengadakan penelitian, penulis mengambil kesimpulan bahwa *game* merupakan sarana yang tepat untuk menanggulangi masalah ini. *Game* dapat menjadi sebuah sarana yang edukatif dan menyenangkan, anak dapat bersenang-senang sambil belajar mengenai manfaat makanan sehat. Dengan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya selama satu semester, penulis akan membuat sebuah media interaktif berupa *game* serta media promosi yang dibutuhkannya untuk membantu anak-anak menyadari manfaat makanan sehat.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Jika dirumuskan dalam poin-poin, maka pokok permasalahan yang ada adalah:

- Bagaimana cara agar anak-anak tertarik mengkonsumsi makanan sehat?
- Bagaimana mengemas informasi makanan sehat yang tidak diketahui anak-anak melalui *game*?
- Bagaimana cara meningkatkan minat anak terhadap makanan sehat?

Sedangkan ruang lingkup yang hendak dibuat penulis adalah *game digital* dengan target audiens anak-anak sekolah dasar pada khususnya.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

- Menyediakan media interaktif yang dapat menarik anak-anak.
- Menyediakan media interaktif sebagai sumber informasi yang menarik dan berdaya guna melalui *game*.
- Menyediakan *game* interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan minat anak terhadap makanan sehat.

Melalui penelitian ini, penulis berharap agar hasil tugas akhir ini dapat digunakan sebagai :

- Sumber informasi mengenai makanan sehat yang penting bagi anak-anak.

- Kontribusi secara menyeluruh, baik pada bidang desain maupun kesehatan.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam menyusun laporan tugas akhir, penulis menggunakan metode perolehan dan pengolahan data melalui:

- Pengamatan langsung pada *game-game flash* yang sudah ada.
- *Browsing* melalui internet untuk lebih memperdalam wawasan mengenai definisi desain grafis dan desain komunikasi visual, gizi anak, dan game flash.
- Buku gizi, Majalah *Parenting*, serta buku untuk membuat *game flash*.
- Wawancara, memperoleh data dengan mewawancarai dokter yang berhubungan dengan topik yang dituju.
- Melakukan pembagian angket di kalangan anak-anak pra-remaja di SDK 3 Bina Bakti Jalan Taman Kopo Indah no 33 untuk mendapatkan gambaran situasi dengan lebih baik.

1.5 Skema Perancangan

Latar Belakang Masalah

- Anak-anak lebih suka mengonsumsi *junk food* daripada makanan sehat.
- Penyebab anak lebih suka *junk food* adalah rasanya yang lezat, banyaknya iklan yang menarik, serta adanya paket makanan disertai mainan yang menarik.

Rumusan Masalah

Bagaimana mengajak anak untuk lebih sering mengonsumsi makanan sehat dan menjauhi *junk food*, serta memberikan pengertian bahwa *junk food* dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan anak.

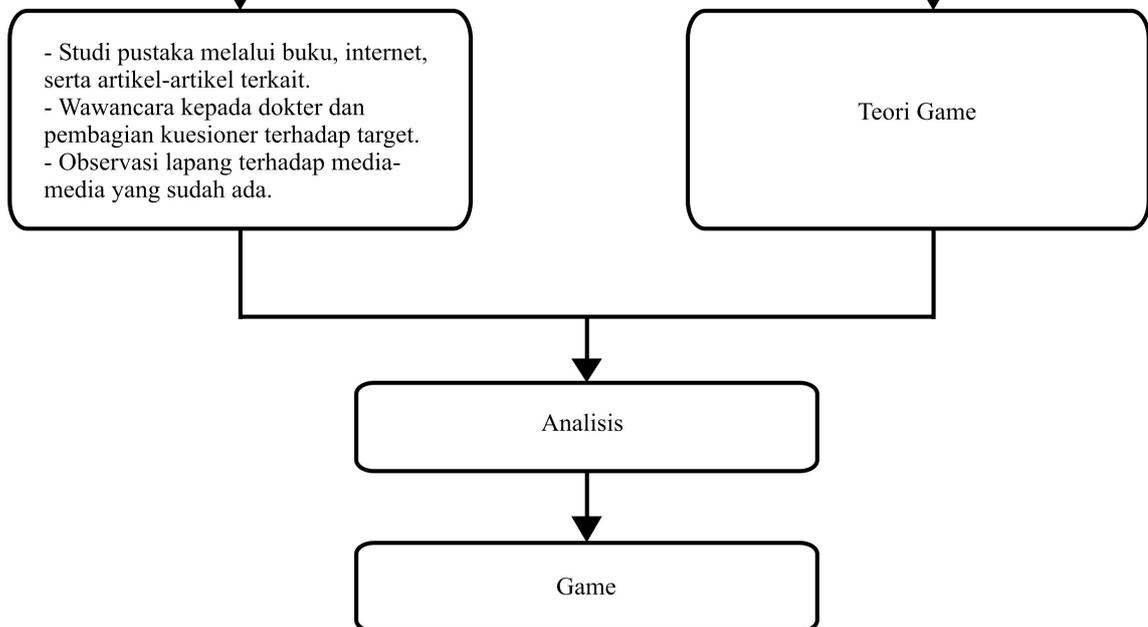


Diagram 1.5.1 Skema Perancangan