

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makan adalah salah satu kebutuhan primer yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari - hari, tanpa makan akan mengakibatkan tubuh menjadi lemas. Dewasa ini mulai dilakukan inovasi - inovasi untuk menciptakan makanan baru yang sedap di lidah, tetapi juga bermanfaat bagi kesehatan dan kecantikan. Tidak dapat dipungkiri lagi, asupan makanan sangat menentukan kualitas hidup kita.

Dalam dunia kuliner, salah satu bahan pangan yang cukup populer adalah jenis padi - padian (*sativa*), yang dikenal juga dengan sebutan serealialia (biji - bijian). Serealialia juga dapat diolah menjadi bubur yang disebut *oat*. *Oat* adalah gandum berserat yang mulai digemari / dikonsumsi secara rutin dikalangan masyarakat Indonesia dan dapat menunjang pola gaya hidup sehat dewasa ini. *Oat* yang memiliki nama latin *Avena Sativa* merupakan sumber karbohidrat terbaik yang dibuat dari biji - biji gandum yang diproses dengan cara tidak menghilangkan sumber seratnya. Lapisan terluar pada biji bagian dalam gandum (*groats*) itulah yang dijadikan *oat* dan menjadikan *oat* sebagai sumber serat terbaik yang dapat dicerna manusia dewasa ini. *Oat* pada umumnya dikonsumsi pada saat sarapan pagi, dimana *oat* sangat mudah dikonsumsi dan diolah. *Oat* juga bukan sekedar sumber karbohidrat biasa, tetapi dapat mencegah berbagai penyakit, khususnya kolesterol , selain untuk kesehatan tubuh, *oat* ternyata juga memiliki khasiat lain yakni merawat kesehatan kulit.

“Cara untuk merelaksasikan tubuh setelah lelah berkegiatan selama seharian yaitu berendam dengan menggunakan oat, tuangkan satu gelas susu, dua gelas oat mentah, dan satu sendok madu ke dalam bak mandi. Berendamlah selama 20 menit maka kulit Anda akan menjadi lebih halus dan lembut.” (Majalah Sehat edisi 15 September 2009)

Makan makanan yang memiliki serat tinggi seperti *oat* adalah menu makanan yang dianjurkan dari para ahli gizi. Makanan yang berserat tinggi seperti *oat* dapat lebih lama mempertahankan energi yang ada di dalam tubuh dibandingkan makanan berserat rendah meskipun makan dalam jumlah yang besar, selain itu mengkonsumsi *oat* juga mendukung program pemerintah yaitu “*One Day No Rice*” yang sedang dihimbau dewasa ini.

“Gubernur Jawa Barat Ahmad Heryawan mengajak masyarakat khususnya yang tinggal di Jawa Barat untuk mencoba tidak makan nasi sehari dalam sepekan dan menggantinya dengan bahan makanan lain yang mengandung karbohidrat juga, guna menstabilkan kebutuhan pangan di Pulau Jawa.” (Tempo edisi 21 Januari 2011)

Minat dan kebiasaan mengkonsumsi *oat* sebagai makanan kaya serat untuk hidup sehat diharapkan dapat terus berkembang, yang pada akhirnya dapat membangun pola gaya hidup sehat, karenanya sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis merasa perlu untuk menggunakan ilmu yang penulis telah dapatkan selama ini untuk melakukan kampanye, guna menarik minat masyarakat diperlukan suatu upaya kampanye sosial yang dapat mengajak masyarakat untuk membangun pola hidup sehat dengan cara mengkonsumsi *oat*. Permasalahan tersebut sangatlah menarik dan sesuai untuk dijadikan sebagai topik Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Melihat latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang kampanye *oat* terhadap masyarakat untuk membentuk sikap / gaya hidup sehat dengan mengkonsumsi *oat*.
2. Perancangan Desain Komunikasi Visual seperti apa yang akan diterapkan guna memberikan informasi tentang manfaat *oat*.

Berdasarkan permasalahan diatas, agar permasalahan lebih jelas dan terarah, maka penulis membatasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut :

1. Masyarakat menengah dan menengah ke atas yang mengkonsumsi *oat*.
2. Batasan usia 25 - 35 tahun (pria 40 % dan wanita 60 %).
3. Waktu peninjauan akan dilakukan di kota - kota besar di Indonesia, khususnya di Kota Bandung.

Guna menyelesaikan permasalahan yang terjadi diperlukan media grafis yang dapat mengajak / memberi tahu kepada masyarakat mengenai pola / gaya hidup masyarakat dalam mengkonsumsi *oat* yang berguna bagi kesehatan.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Bagi generasi muda diharapkan lebih rutin mengkonsumsi *oat* guna menjaga pola hidup sehat serta mendukung salah satu program pemerintah “*One Day No Rice*”

2. Untuk melaksanakan kampanye perlu dilakukan perancangan Desain Komunikasi Visual yang dapat menarik minat masyarakat tentang manfaat *oat*.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data - data yang akan digunakan oleh penulis adalah :

Wawancara

Wawancara adalah cara penelitian dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada narasumber dan responden, wawancara dilakukan kepada dokter gizi dan *healthy chef*.

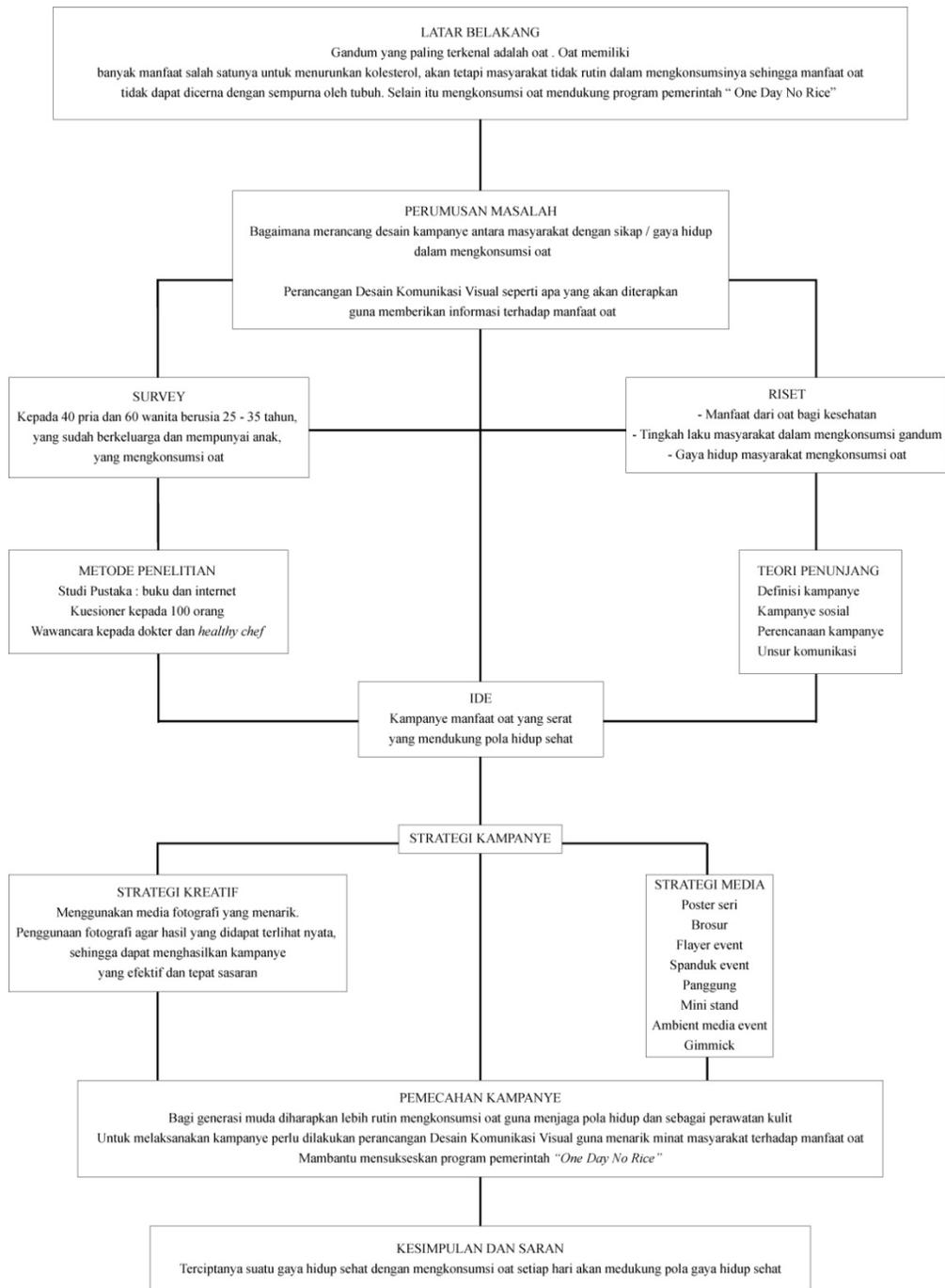
Kuesioner

Suatu teknik pengumpulan data yang memungkinkan penulis mempelajari sikap - sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik responden. Kuesioner disebarkan kepada 100 orang dengan batasan usia 25 - 35 tahun, dengan status ekonomi menengah dan menengah ke atas.

Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan cara membaca dan mengutip teori - teori yang berasal dari buku dan tulisan - tulisan lain yang relevan dengan penelitian ini.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1: Skema perancangan