

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Bandung merupakan sebuah kota wisata yang dipenuhi berbagai jenis kuliner, banyak sekali penduduk di Indonesia yang memilih kota Bandung sebagai salah satu tempat untuk menikmati hari libur mereka. Membeli *snack* yang menjadi khas Bandung adalah oleh-oleh yang hampir dibawa pulang oleh keluarga ketika berlibur, namun banyak sekali yang mengabaikan kandungan dalam *snack* tersebut saat membelinya.

*Nutrition fact* adalah tabel nutrisi yang berisi tentang kandungan dalam makanan dan minuman, sering sekali ditemukan pada bagian belakang kemasan. Banyak masyarakat Indonesia yang mengabaikan pentingnya tabel nutrisi ini, dampak dari mengabaikan apa yang kita konsumsi adalah penyakit yang akan diderita oleh tubuh manusia. Salah satunya adalah diabetes, menurut informasi yang disampaikan Tribun news ada 10,3 juta jiwa yang menderita diabetes di Indonesia pada tahun 2017 dan ini menjadikan Indonesia peringkat ke 6 jumlah terbanyak penderita diabetes di dunia. Banyak yang tidak menyadari besar dampak pada pemilihan asupan nutrisi hingga mereka terkena penyakit, penting bagi masyarakat Indonesia untuk mulai memberikan perhatian lebih terhadap kandungan pangan yang tertera pada tabel nutrisi.

Dewasa merupakan sebuah pengkategorian dimana manusia sudah mampu memenuhi tanggung jawabnya dan tidak lagi bergantung kepada orang tua baik secara ekonomis, sosiologis dan psikologis. Secara umum mereka yang tergolong dewasa muda (*young adulthood*) ialah mereka yang berusia 20–40 tahun (Agoes, Dariyo, 2008:3). Kapasitas kognitif dewasa muda tergolong masa *operasional formal*, bahkan kadang-kadang mencapai masa *post-operasi formal* (Turner & Helm, 1995). Taraf ini menyebabkan, dewasa muda mampu memecahkan masalah yang kompleks dengan kapasitas berpikir abstrak, logis, dan rasional (Agoes, Dariyo, 2008:5). Namun banyak orang-orang yang dikatakan sebagai dewasa muda sangat kurang dalam memperhatikan kesehatan dan konsumsi pangan mereka.

Menurut Samuel Henry, *Game* merupakan suatu aktivitas hiburan yang bertujuan menyenangkan pikiran seseorang. Pada saat ini *game* dapat dimainkan di berbagai jenis *hardware* salah satunya adalah *smartphone* yang sudah dimiliki banyak masyarakat. *Smartphone* sendiri memiliki keragaman jenis dan keistimewaan yang diberikan dari pihak *provider*, dan yang sangat sering digunakan adalah *smartphone* dengan basis android dan iOS. Simulasi adalah suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya, di dalam *game* simulasi merupakan sebuah kategori yang bertujuan untuk memvisualkan atau menampilkan gambaran dari suatu proses hingga hasil dari proses tersebut.

Pada perancangan ini penulis sebagai *Game designer* ingin menyampaikan informasi pentingnya tabel nutrisi dalam memilih pangan yang akan dikonsumsi bagi penderita diabetes, dengan melalui media *video game* menggunakan *platform mobile* yang saat ini menjadi alat pelengkap kebutuhan manusia yang hampir selalu dibawa kemana saja dan sering sekali digunakan untuk mengisi waktu luang.

## 1.2. Identifikasi masalah

- Membaca dan mengerti tentang *nutrition fact* namun tidak peduli dari makanan atau minuman yang akan dikonsumsi.
- Membaca namun tidak mengerti isi dari *nutrition fact* dari makanan atau minuman yang akan dikonsumsi.
- Tidak membaca dan tidak peduli terhadap *nutrition fact* dari makanan atau minuman yang akan dikonsumsi.
- Banyaknya jumlah penderita diabetes di Indonesia.
- Kurangnya kesadaran pentingnya kesehatan pada usia dewasa muda.

## 1.3. Batasan masalah

Adapun batasan masalah dari fenomena pembuatan karya ini dimulai dari:

- Apa (*What*)?  
Banyak mahasiswa Universitas Telkom yang tidak mengetahui pentingnya *nutrition fact*.
- Dimana (*Where*)?  
Di Negara Indonesia, khususnya Provinsi Jawa Barat, Kab. Bandung.
- Siapa (*Who*)?  
Mahasiswa Universitas Telkom, khususnya penderita *diabetes melitus*.
- Kenapa (*Why*)?  
Dikarenakan masih banyaknya orang yang tidak memenuhi dan mengabaikan kebutuhan gizi mereka terutama penderita diabetes.
- Kapan (*When*)?  
Karya ini dibuat pada tahun 2018 dan selesai pada tahun 2019.
- Bagaimana (*How*)?  
Memberikan pengetahuan tentang pentingnya *nutrition fact* bagi tubuh khususnya orang dewasa muda terutama penderita diabetes.

#### 1.4. Rumusan masalah

- Bagaimana *nutrition fact* pada kemasan pangan sangat penting untuk mencegah penyakit diabetes melitus.
- Bagaimana perancangan *game design Nutrition fact* untuk mencegah *diabetes melitus*.

#### 1.5. Tujuan perancangan dan manfaat perancangan

##### 1.5.1. Tujuan perancangan

- Mengetahui pentingnya *nutrition fact* untuk mencegah penyakit *diabetes melitus*.
- Mengetahui perancangan *game design Nutrition fact* untuk mencegah *diabetes melitus*.

##### 1.5.2. Manfaat perancangan

- Manfaat bagi penulis

Penambahan dan pembuktian keilmuan dibidang Desain Komunikasi Visual, dalam merancang *game design document* pada sebuah *game* yang akan menyampaikan informasi pentingnya memperhatikan *Nutrition fact* bagi penderita diabetes dalam pemilihan asupan pangan.

- Manfaat bagi khalayak sasaran

Sebagai salah satu media pembelajaran mengenai besar pengaruhnya *Nutrition fact* bagi penderita diabetes sehingga masyarakat dan penderita diabetes lebih memperhatikan apa yang akan dikonsumsi sehari-harinya.

#### 1.6. Metode perancangan

##### 1.6.1. Metode analisis

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kuantitatif fenomenologi. Dimana proses penelitian berfokus menggali persepsi dan pengalaman partisipan dalam mengenal sebuah objek, yang mana objek tersebut memiliki sifat intelektual dan sosial.

##### 1.6.2. Teknik pengumpulan data yang digunakan :

- Studi literatur

Pengumpulan data terkait subjek dan objek, berasal dari buku tentang penyakit diabetes dan buku gizi. Untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam penelitian.

- Observasi

Pada metode ini, penulis mengamati masyarakat Bandung yang memberi perhatian/tidak pada tabel nutrisi sebelum membeli dan mengkonsumsi makanan.

- Wawancara

Pada metode ini wawancara yang dilakukan adalah jenis wawancara terencana tidak terstruktur, dimana wawancara tersebut dilakukan kepada pihak yang terkait dengan fenomena yang diteliti serta narasumber yang berkaitan dengan tema peneliti, wawancara tersebut dilakukan kepada:

- Dokter umum. Wawancara terkait dengan *nutrition fact* untuk mendapatkan nilai-nilai penting dan kebutuhan bagi orang penderita diabetes dan berapa banyak dari mereka yang terkena penyakit diabetes akibat mengabaikan *nutrition fact* dan bagaimana penanggulangan penyakit diabetes dalam memilih pangan.
- Masyarakat penderita diabetes. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan hasil kualitatif terhadap orang yang menderita penyakit diabetes untuk mengetahui seberapa mengerti terhadap *nutrition fact* dalam mencegah penyakit diabetes.

## **1.7. Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pendahuluan berisi tentang latar belakang mengenai ruang lingkup masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan dan metode perancangan tentang pengaruh tabel nutrisi terhadap pencegahan diabetes.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisikan tentang literatur yang digunakan penulis dalam perancangan gim dan pengertian serta fungsi dari teori tersebut.

### **BAB III Data Analisis**

Bab ini berisikan tentang Data dan hasil analisis yang telah dilakukan penulis untuk kebutuhan perancangan gim.

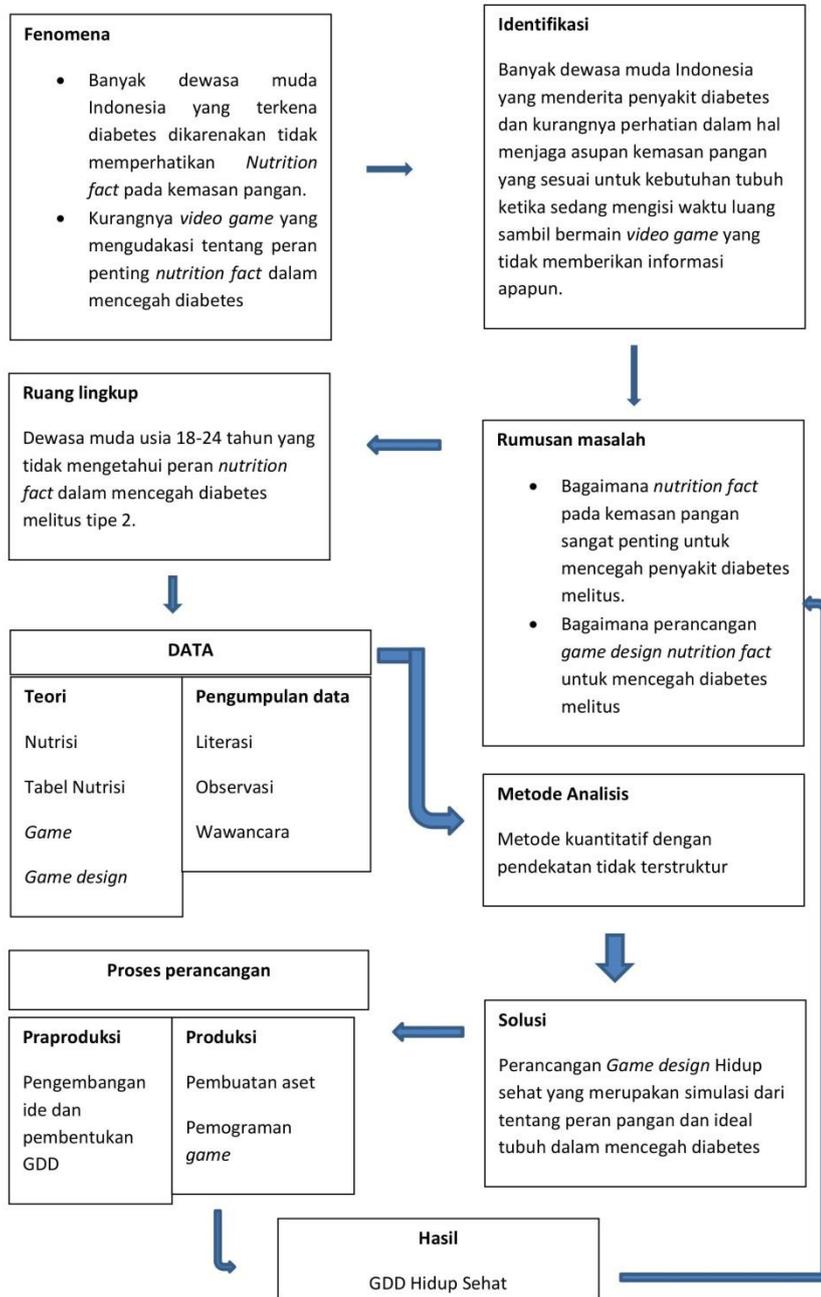
### **BAB IV Penciptaan dan Pengkajian**

Bab ini berisikan tentang tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi dari karya yang diciptakan.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca dan penikmat karya.

## 1.8. Kerangka perancangan



Gambar 1.1 Kerangka perancangan

Sumber dokumen pribadi