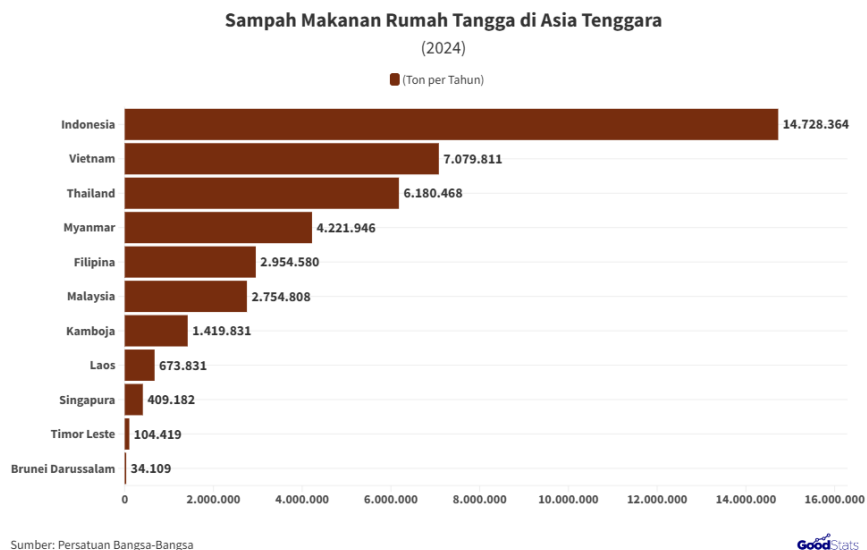


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan sampah makanan (*food waste*) menjadi isu yang penting untuk segera ditangani di Indonesia. Di Kawasan Asia, khususnya Asia Tenggara dan Asia Selatan, limbah makanan menyumbang lebih dari seperempat total limbah yang dihasilkan (Food and Agriculture Organization of the United Nations, 2021). Indonesia sendiri menempati peringkat ke-8 sebagai negara penghasil limbah makanan terbesar di wilayah Asia-Pasifik (United Nations Environment Programme, 2021). Selain itu, menurut laporan Food Waste Index United Nations Environment Programme (2024) yang dikutip dalam laman web GoodStats, Indonesia juga tercatat sebagai penyumbang sampah makanan terbesar di ASEAN yang jumlahnya mencapai 14,73 juta ton pertahun.



Gambar 1.1 Diagram Sampah Sisa Makanan Rumah Tangga Negara di ASEAN, 2024

Sumber: GoodStats Indonesia

Kota Bandung, sebagai salah satu kota terbesar di Jawa Barat, memiliki daya tarik yang tinggi bagi banyak orang. Hal ini menjadikan Kota Bandung sendiri memiliki aktivitas ekonomi yang tinggi terlebih pada sektor hotel, restoran, dan kafe (HORECA), yang berpotensi menjadi kontributor terhadap sampah makanan. Sebagai contoh, menurut *Banquet Chef* di Sutasoma Hotel & The Tribata Darmawangsa Jakarta, makanan pada buffet hotel yang tidak habis harus dibuang dan diganti setiap dua jam sekali untuk menjaga kesegaran, tanpa diperbolehkan untuk diberikan kepada tamu atau karyawan (Suara.com, 2022).

Menurut data Badan Pusat Statistik Kota Bandung (2023), dikutip dalam laman web Bandung Bergerak, Kota Bandung sendiri menghasilkan sekitar 1.594 ton sampah per hari dan 44-52% didominasi oleh sampah sisa makanan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlunya strategi yang inovatif untuk mengurangi limbah makanan yang efektif dan berkelanjutan.

Namun, penting untuk membedakan antara istilah makanan sisa dengan surplus makanan. Surplus makanan terjadi ketika jumlah makanan yang tersedia melebihi kebutuhan atau permintaan, belum pernah di konsumsi dan layak untuk di konsumsi, maupun di distribusikan kembali. Kondisi ini dapat terjadi di semua tahap *food supply chain*, dari proses produksi di pertanian, pengolahan oleh produsen, distribusi oleh ritel, penyedia jasa makanan, hingga konsumsi pada rumah tangga (individu). Meskipun secara tidak langsung dianggap sebagai limbah makanan, surplus makanan bisa menjadi langkah awal menuju pemborosan jika tidak dimanfaatkan, yang akan berakhir dibuang dan menjadi *food waste* (Lai, 2022)

Tingkat pengetahuan dan kesadaran terhadap *food waste* tergolong cukup tinggi di Indonesia, terutama pada kelompok masyarakat dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sikap ini tercermin pada pandangan bahwa membuang makanan merupakan tindakan yang buruk dan tidak menyenangkan (Cahyasita, Anggrasari, & Ridwan, 2023).

Hal ini menunjukkan adanya nilai moral yang kuat di masyarakat, dimana menghindari pemborosan makanan dipandang sebagai perilaku yang benar secara sosial dan etis. Walaupun kesadaran masyarakat sudah cukup tinggi,

masih ada celah antara kesadaran tersebut dengan tindakan nyata yang kemungkinan besar disebabkan karena belum tersedianya fasilitas yang memungkinkan partisipasi aktif masyarakat dalam pengelolaan *food waste* secara berkelanjutan (Rachman & Septiana, 2020). Dalam praktiknya, masyarakat masih menyisakan dan membuang makanan, terutama sayur dan nasi karena pengolahan sampah makanan yang masih kurang (Timoty & Yuliati, 2022).

Selain itu, di Food Bank seperti Food Cycle dan Food Bank Bandung yang sudah berpengalaman menyelamatkan surplus makanan. Sistem donasi yang mereka jalankan masih lebih banyak mengandalkan donatur besar seperti hotel, perusahaan produsen makanan. Berdasarkan pengalaman penulis di Food Bank Bandung sebagai relawan, terdapat 961 relawan aktif yang pernah berkontribusi di Food Bank Bandung. Sebagian besar berasal dari kalangan muda dan individu non-institusi. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebenarnya partisipasi individu cukup tinggi jika diberi akses dan wadah yang tepat.

Pemanfaatan aplikasi mobile berbasis komunitas memiliki potensi besar dalam mempermudah distribusi makanan surplus. Teknologi berperan sebagai medium yang efektif untuk menjembatani permasalahan ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Atmoko (2020) menunjukkan bahwa *crowdfunding* melalui aplikasi mobile dapat meningkatkan minat berdonasi pada masyarakat. Hal ini disebabkan karena kemudahan akses, transparansi informasi, serta efisiensi waktu yang ditawarkan oleh platform digital. Dengan melihat efektivitas penggunaan teknologi yang mendorong keterlibatan masyarakat dalam berdonasi makanan, maka pendekatan visual dan desain antarmuka yang komunikatif menjadi relevan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang mendorong keterlibatan lebih lanjut.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang terdapat dalam topik ini yaitu:

1. Kurangnya platform atau media visual yang mampu menjembatani partisipasi individu dalam berdonasi makanan surplus.

2. Terdapat kesenjangan antara kesadaran dengan aksi nyata masyarakat dalam pengelolaan atau pengurangan *food waste*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan sebelumnya, rumusan masalah yang ada yaitu bagaimana merancang media visual atau platform yang dapat menjembatani pendonor makanan dalam menyalurkan makanan surplus dan mendorong partisipasi masyarakat yang lebih luas?

1.4 Ruang Lingkup

Merujuk pada keterkaitannya dengan program studi Desain Komunikasi Visual, ruang lingkup dalam perancangan aplikasi redistribusi makanan sisa adalah sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan aplikasi mobile untuk mendistribusikan kembali makanan surplus sekaligus sebagai jembatan antara donatur dengan penerima manfaat secara transparan dan real time.

2. Siapa

Aplikasi ini akan sasaran utama yaitu generasi milenial yang *tech-savvy* dan seseorang yang sudah memiliki kesadaran terhadap isu *food waste* namun belum mengetahui bagaimana atau kemana mereka dapat menyalurkan kontribusinya.

3. Kapan

Perancangan ini dilaksanakan dalam kurun waktu yang ditentukan dan dijadwalkan yaitu selama masa Tugas Akhir berlangsung.

4. Dimana

Penelitian ini difokuskan di Kota Bandung.

5. Kenapa

Karena masih banyak individu yang memiliki kepedulian terhadap *food waste* namun belum mengetahui cara berkontribusi secara langsung. Perancangan ini bertujuan untuk mengurangi potensi limbah makanan dan mendorong kehidupan berkelanjutan.

6. Bagaimana

Penulis akan merancang aplikasi mobile dengan pendekatan pengguna (user-centered design) untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna selama distribusi makanan surplus berlangsung.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi mobile yang berfungsi sebagai media penghubung antara donatur dan penerima manfaat.
2. Mempermudah akses dan partisipasi individu yang sudah memiliki kesadaran terhadap masalah food waste melalui desain aplikasi yang *user friendly*, informatif, dan transparan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penelitian akan menggunakan metode kualitatif.

1. Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada organisasi food bank untuk mengetahui pengalaman mereka selama menangani donasi makanan surplus dan cara mereka mendistribusikannya.

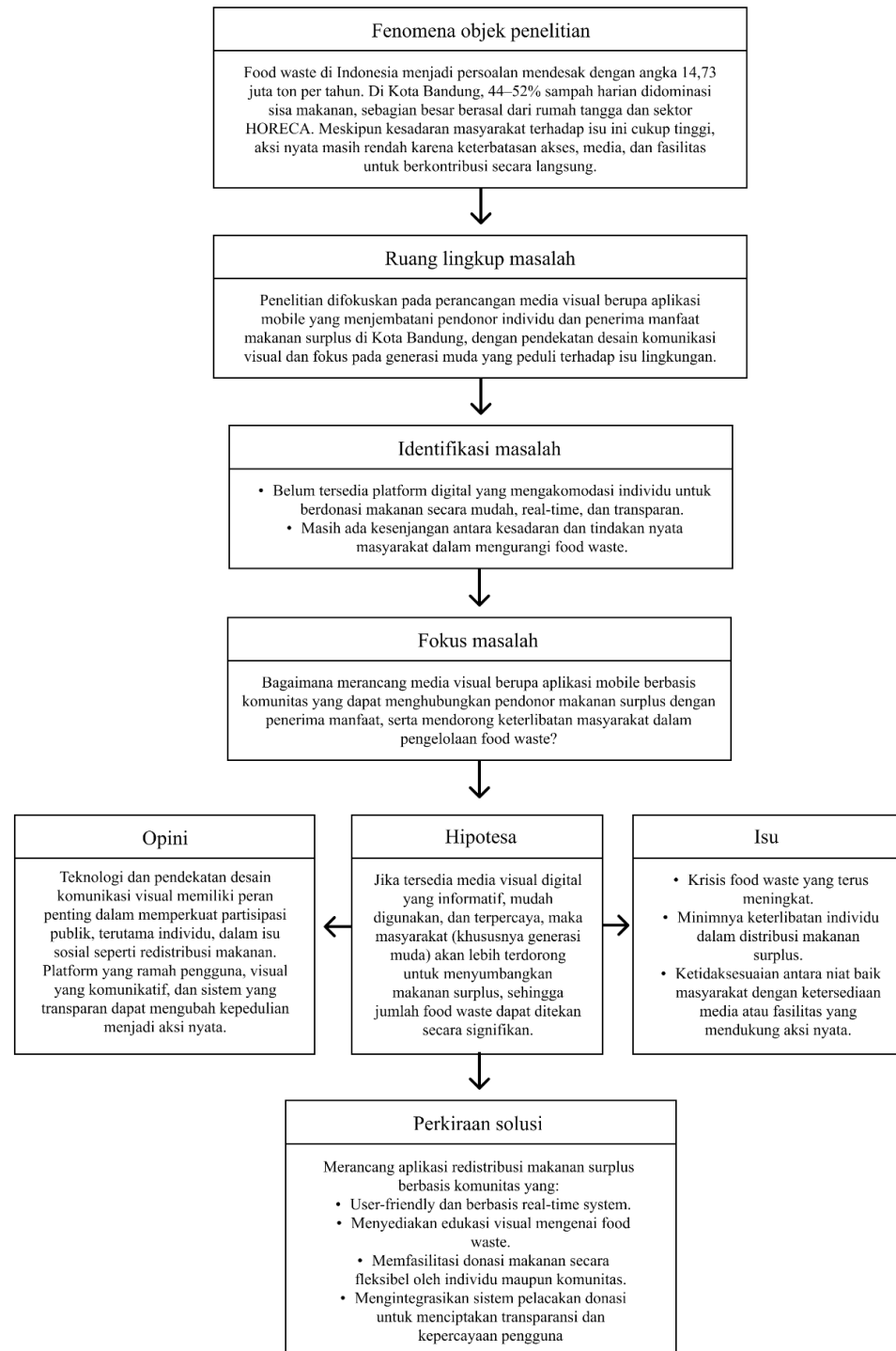
2. Observasi Partisipatif

Observasi dilakukan dengan mengikuti kegiatan relawan dengan Food Bank Bandung dan Food Cycle Indonesia yang sudah berpengalaman dalam mengumpulkan, pengolahan, dan distribusi surplus makanan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam.

3. Literasi Digital

Sebagai tambahan, peneliti juga melakukan literasi digital untuk memperoleh informasi tambahan yang relevan seperti studi pustaka yaitu mengakses artikel, buku, maupun jurnal.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan latar belakang penelitian yang menggambarkan masalah sampah makanan di Indonesia dan Bandung, Selain itu menjelaskan faktor apa saja yang mendukung permasalahan ini dan solusi apa yang efektif. Penulis akan merumuskan masalah yang ingin diteliti dan menetapkan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menyajikan teori-teori yang relevan dengan topik penelitian. Penulis akan membahas teori desain komunikasi visual, teori ui & ux desain, desain thinkinh, analisis SWOT, dan teori perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Di bab ini, penulis akan menyajikan data yang sudah dikumpulkan untuk diidentifikasi pola dan faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya masalah ini. Data akan diperoleh melalui wawancara, diskusi kelompok FGD, observasi partisipatif, dan studi literatur.

BAB IV HASIL PERANCANGAN

Menampilkam hasil dan proses perancangan aplikasi mobile donasi dan distribusi makanan surplus.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang penutup dari keseluruhan bab dan Kesimpulan yang dapat diambil dari proses perancangan aplikasi mobile donasi dan distribusi makanan surplus.