

## ABSTRAK

### **Perancangan Visual Aset Game Simulasi “FoodBank: Bandung Zero Hunger” sebagai Media Edukatif Interaktif untuk Mengenalkan Isu Limbah Pangan kepada Anak usia 7-12 Tahun**

*Oleh: Khairun Nawaf Mishbahuddin*

Indonesia merupakan salah satu negara penyumbang limbah makanan terbesar di dunia, dengan volume makanan layak konsumsi yang terbuang setiap harinya. Di Kota Bandung, fenomena ini juga menjadi perhatian serius, terutama karena masih rendahnya kesadaran masyarakat—khususnya generasi muda—terhadap pentingnya pengelolaan makanan yang berkelanjutan. Limbah makanan tidak hanya berdampak pada lingkungan, tetapi juga mencerminkan ketimpangan dalam distribusi pangan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep game mobile edukatif yang mengangkat peran food bank sebagai solusi dalam mengurangi limbah pangan dan mendistribusikan makanan berlebih kepada yang membutuhkan. Game ini dikembangkan sebagai media komunikasi interaktif yang menyampaikan informasi mengenai dampak positif foodbank, memberikan edukasi praktis seputar pengelolaan makanan, dan mendorong keterlibatan aktif pemain dalam isu keberlanjutan pangan.

Melalui pendekatan desain berbasis riset, metode yang digunakan mencakup studi literatur, wawancara dengan penggerak Foodbank Bandung, survei kepada Anak usia 7-12 tahun, serta studi analisis terhadap game sejenis. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan konsep media edukatif yang relevan dan inovatif, serta berkontribusi dalam membangun kesadaran Masyarakat terkhusus anak-anak rentang usia 7-12 tahun mengenai urgensi pengurangan limbah makanan.

**Kata Kunci:** Limbah Pangan, Foodbank, Edukasi, Anak 7-12 Tahun, Visual Aset Game