

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Asupan makanan memberikan energi yang penting bagi kehidupan manusia. Dalam sebuah makanan mengandung beberapa gizi. Ada banyak gizi yang harus dipenuhi tubuh manusia agar tetap sehat. Kebutuhan gizi bagi tubuh manusia berbeda untuk setiap individunya, sesuai dari usia dan jenis kelaminnya. Kuantitas dan jenis makanan yang dikonsumsi memiliki pengaruh langsung terhadap kondisi gizi atau status gizi seseorang (Daly, et. Al, 1979; Levinson, 1871). Kurangnya mengkonsumsi makanan dengan kandungan nutrisi dapat menimbulkan penyakit. Pada tahun 2011, Indonesia menempati peringkat keenam dalam hal Kualitas Kesehatan di kawasan ASEAN (Harmadi, 2011). Selain itu, terlalu banyak mengkonsumsi makanan tanpa dibarengi olahraga akan meningkatkan resiko terjadinya obesitas, karena jumlah kalori yang masuk lebih banyak daripada jumlah kalori yang dibakar.

Masyarakat saat ini kurang menyadari akan kebutuhan gizi bagi tubuhnya, hal ini dikarenakan banyaknya jumlah rumah makan dan restoran makanan cepat saji ditambah lagi dengan adanya layanan pesan antar makanan yang menawarkan diskon besar-besaran. Diawali adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), masyarakat akhirnya membeli makanan melalui aplikasi layanan pesan antar makanan, berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informasi pada tahun 2021, penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 11 persen dibanding tahun sebelumnya, naik dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna. (Plate, 2020). Makanan cepat saji mengandung kalori dan karbohidrat yang tinggi dan dapat mengakibatkan kenaikan gula darah dalam tubuh.

Makanan cepat saji atau *fast food* atau *junk food* adalah makanan yang siap dihidangkan atau disantap dan dilayanankan dalam waktu yang cepat. Makanan cepat saji banyak mengandung kalori, gula, garam, lemak dan ada bahan makanan tambahan (BTP) seperti pemanis buatan dan pengawet dan sangat sedikit memiliki nilai nutrisi bagi tubuh. Terlalu banyak mengkonsumsi makanan cepat saji menimbulkan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan pencernaan, obesitas, masalah gigi dan lain sebagainya.

Obesitas menjadi masalah diberbagai kelompok umur diseluruh dunia. World Health Organization (yang lebih lanjut disebut WHO) (2021) menyebutkan ditahun 2016, sekitar

lebih dari 1,9 miliar orang berumur 18 tahun keatas mengalami kelebihan berat badan dan sekitar 650 juta orang diantaranya mengalami obesitas. Hal ini diperparah dengan terjadinya pandemic Covid-19 yang terjadi di tahun 2020. Pemberlakuan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (yang lebih lanjut disebut PSBB) berdampak signifikan terhadap kondisi ekonomi yang berlanjut ke perubahan gaya hidup. Masyarakat yang memenuhi kebutuhan bahan makanan di pasar maupun supermarket tidak bisa berbelanja, dan banyak masyarakat yang lebih memilih membeli makanan siap saji lewat layanan pesan antar makanan. Menurut perkiraan WHO, pada tahun 2025, sekitar 167 juta individu, termasuk orang dewasa dan anak-anak, berisiko mengalami masalah kesehatan akibat kelebihan berat badan atau obesitas. Di Indonesia, masyarakat yang dikategorikan kelebihan berat badan dan obesitas paling banyak berada di Jawa Barat, lebih rincinya berada di Kota Bandung. Data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) dalam rentang tahun 2007 hingga 2018 menunjukkan lonjakan prevalensi obesitas sentral di Indonesia pada populasi yang berusia ≥ 15 tahun. Pada tahun 2007, angka ini mencapai 18,8%, kemudian meningkat menjadi 26,6% pada tahun 2013, dan akhirnya mencapai 31,0% pada tahun 2018. Di Jawa Barat, prevalensi gemuk pada kelompok remaja berusia 13-18 tahun mencapai 17,3%, dengan rincian 13,7% mengalami kegemukan dan 3,9% mengalami obesitas, berdasarkan data Riskesdas 2013. Selain itu, hasil pemeriksaan di 30 Puskesmas di Kota Bandung menunjukkan bahwa prevalensi obesitas pada usia ≥ 15 tahun mencapai 59,29% pada pria dan 48,58% pada wanita.

Kabupaten Bandung ialah suatu daerah kabupaten yang berlokasi di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Pusat pemerintahannya terletak di Kecamatan Soreang. Pada tahun 2021, populasi Kabupaten Bandung mencapai 3.633.437 individu dengan kepadatan penduduk sekitar 2.055 individu per kilometer persegi. Wilayah Kabupaten Bandung berperan sebagai wilayah inti bagi kompleks urban Bandung Raya, yang kemudian dibagi menjadi wilayah Kota Bandung, Kota Cimahi, dan Kabupaten Bandung Barat.

Kota Bandung, sebagai ibu kota Provinsi Jawa Barat, berfungsi sebagai pusat administrasi dan ekonomi di wilayah tersebut, serta menjadi kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Dengan kepadatan penduduk mencapai 15.051 individu per kilometer persegi, Bandung juga meraih peringkat sebagai kota paling padat kedua di Indonesia setelah Jakarta. Terletak sekitar 140 km ke arah tenggara dari Jakarta, Bandung menjadi pusat urban terbesar di bagian selatan Pulau Jawa. Kota ini tergabung dalam Cekungan Bandung, yang juga dikenal sebagai Bandung Raya, salah satu wilayah metropolitan terbesar ketiga di Indonesia setelah Jabodetabek dan Surabaya Metropolitan

Area. Secara geografis, Kota Bandung berbatasan secara langsung dengan Cimahi serta Kabupaten Bandung Barat di sisi barat dan utara, serta bersebelahan dengan Kabupaten Bandung di sisi timur dan selatan.

Game merupakan sebuah permainan yang umumnya menyenangkan, digunakan sebagai hiburan, melepas penat, dan terkadang juga digunakan sebagai alat pendidikan. game sering kali dikaitkan dengan hal yang negative, padahal game dapat memberikan dampak positif seperti melatih skill sosial, ketekunan, kecepatan dan akurasi, penalaran, dan lain-lain, contohnya di Nissan Academy, mereka melatih calon dan pengemudi mobil balap untuk mengembangkan konsentrasi dan refleks melalui video game.

Dalam penggunaan media game ini, diperlukan adanya pengumpulan dan pembuatan *background* untuk dibangun didalamnya. *Background* merupakan asset pendukung yang melengkapi sebuah game untuk mempertahankan perhatian para pemainnya. Pada poyek ini, penulis bertugas sebagai desainer *background* dan hasilnya nanti akan diaplikasikan ke dalam sebuah game.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masyarakat lebih suka mengkonsumsi makanan cepat saji yang tidak baik bagi Kesehatan.
2. Permasalahan meningkatnya obesitas di masyarakat.
3. Diperlukan asset *background* untuk game “*Obese Runner*” sebagai media pendukung untuk menarik perhatian pemain.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengidentifikasi lokasi yang menggambarkan tempat latar orang obesitas untuk keperluan pembuatan *background* pada game *Obese Runner*?
2. Bagaimana merancang bentuk 2D *background* sesuai dengan game *Obese Runner*?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa
Perancangan asset *background* untuk game “*Obese Runner*” sebagai media pendukung.
2. Siapa
Target yang dituju adalah kelompok usia 15 hingga 30 tahun.
3. Bagaimana
Penulis sebagai *background* desainer dalam perancangan game *Obese Runner*.

4. Dimana

Lokasi penelitian berada di Bandung

5. Kapan

Penelitian perancangan dimulai dari 2022 hingga 2023

6. Mengapa

Di era digital dan juga post-pandemic, game merupakan media yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luangnya. Dan juga game tidak hanya digunakan sebagai media *entertainment* tapi juga digunakan banyak orang sebagai media penyampai pesan sehingga menjadi media yang tepat untuk solusi dari penelitian.

1.5 Tujuan Perancangan

Output yang dihasilkan yaitu berupa desain *background* yang akan digunakan dalam game *Obese Runner*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan desain *background* sebagai sarana menyebarkan kesadaran akan pentingnya nutrisi yang cukup bagi tubuh.

1.6.2 Manfaat Teoritis

- a. Mengetahui tempat latar yang cocok untuk pembuatan *background* pada game *Obese Runner* sebagai kebutuhan pendukung.
- b. Dengan penelitian ini diharapkan dapat merancang *background* yang menggambarkan orang obesitas secara tepat untuk digunakan dalam game *Obese Runner*.

1.6.3 Manfaat Praktis

- a. Menampilkan hasil rancangan *background* yang menggambarkan tempat latar orang obesitas.
- b. Perancangan ini menjadi media bagi pemain untuk merasakan suasana *in-game* saat bermain.

1.7 Metode Perancangan

1.7.2 Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk mencari data pada penelitian ini terdiri dari:

- c. Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek yang diteliti. Observasi dilakukan melalui pengamatan di daerah sekitar Telkom University, Kawasan Jalan Cisangkuy, dan Dipatiukur di Bandung.

d. Wawancara

Melakukan sesi tanya jawab dengan narasumber. Pengumpulan data yang dilakukan dalam wawancara yaitu bersumber dari seorang binaragawan.

e. Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi dan data-data yang berkaitan dengan topik penelitian. Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini mengambil dari Kemenkes, Jurnal Kesehatan, WHO, dan lain sebagainya.

1.7.3 Teknik Analisis Data

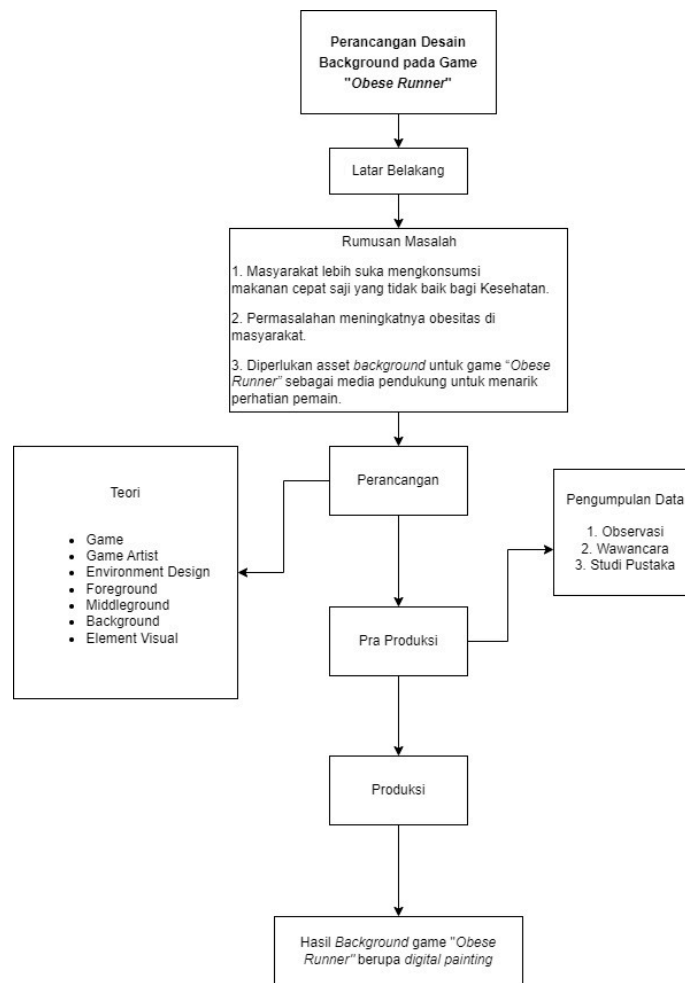
1.7.3.1 Analisis Data

Setelah mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka, perancang melakukan analisis dengan analisis kualitatif deskriptif. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kata kunci dari informasi yang terkumpul mengenai fenomena tersebut, yang kemudian diterapkan pada perancangan desain background pada game *Obese Runner*.

1.7.3.2 Analisis Visual

Dalam rangka membuat *background* untuk game *Obese Runner*, perancang mencari game-game yang memiliki kesamaan fenomena atau konsep yang mirip dengan latar tempat obesitas. Kemudian, visual dari game-game tersebut dianalisis untuk dijadikan referensi dalam pembuatan game *Obese Runner*.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan ringkasan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan fenomena dan topik serta perancangan sebagai referensi yang akan digunakan. Terdapat beberapa seperti teori objek, teori media, teori jobdesk, dan teori target audien.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi data-data yang diperoleh dan digunakan untuk perancangan. Data-data yang terdiri dari data fenomena dan objek, data target audien, dan data karya sejenis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan, proses perancangan dan hasil visual perancangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang berupa jawaban dari permasalahan menggunakan metode penelitian yang ada pada bab 1.