

ABSTRAK

Seringnya muncul pedagang jajanan jalanan di sekitar sekolah di daerah kota Bandung terutama di SDN 100 Cipedes kota Bandung, menunjukkan banyaknya minat untuk memakan jajanan jalanan di daerah sekolah tersebut. Namun dari banyaknya minat anak-anak sekolah untuk memakan jajanan jalanan tidak banyak yang tahu kalau jajanan jalanan tersebut tidaklah baik untuk dikonsumsi oleh mereka terutama untuk anak-anak berusia 7 sampai 13 tahun. Oleh sebab itu pentingnya pengetahuan mengenai bahaya jajanan jalanan bagi mereka. Dari permasalahan di atas, diperlukan perancangan media yang dapat memberikan informasi mengenai jajanan jalanan kepada anak-anak usia 7 sampai 13 tahun, yaitu melalui media *game* yang mana sekarang populer di kalangan anak-anak. Untuk merancang sebuah *game* dibutuhkan visualisasi untuk *game* tersebut. Oleh sebab itu penulis berperan sebagai *Concept artist* yang bertugas untuk membuat karakter, *environment* dan *key arts* dalam *game* yang berjudul “*Other side Foodie*”. Oleh sebab itu penulis menganalisis dan mengumpulkan data dengan metode kualitatif yaitu wawancara dan observasi untuk membuat konsep dari *game* ini. *Game* ini akan menggambarkan petualangan dua orang saudara yang merupakan anak sd yang mana mereka senang dengan jajanan jalanan seiring berjalannya cerita akhirnya mereka mulai menyesali kesenangan dengan jajanan jalanan tersebut. Dalam pembuatan visual dalam *game* ini dibuat agar dapat menarik pada khalayak sasaran. Dengan *concept art design* ini diharapkan menjadi *benchmark design* nantinya di produksi.

Kata Kunci: jajanan jalanan, anak sd, tidak sehat, *game*, *Concept art*, fiksi.