

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Jajanan jalanan adalah makanan dan minuman yang disiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalan dan tempat umum lainnya, dan yang kemudian dapat dikonsumsi tanpa diolah atau tanpa persiapan. Menurut *Food and Agriculture Organization* (FAO) (Dyna, 2018). Walaupun begitu jajanan jalanan ada beberapa yang masih mengandung zat yang tidak memenuhi syarat kesehatan. Temuan Badan pengawasan Obat dan Makanan (BPOM) dalam jangka waktu lima tahun (2006-2010) terbukti sebanyak 48% jajanan jalanan tidak memenuhi syarat kesehatan karena mengandung bahan kimia yang berbahaya. (Dyna, 2018)

Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa pedagang jajanan jalanan sering kali ditemukan di sekitar sekolah, tentu saja dengan alasan agar dapat memperjual belikan barang dagangannya kepada anak sekolah. Anak sekolah akan membeli kepada pedagang jajanan jalanan saat jam istirahat atau saat keluar sekolah, dengan hanya memperhitungkan dekat, gurih dan murah saja. Namun kebanyakan dari mereka membeli jajanan jalanan tanpa mengetahui bahaya dari makanan yang mereka konsumsi. Karena jika anak mengkonsumsi jajanan yang tidak baik akan mengakibatkan masalah gizi dan anak akan terserang penyakit saluran pencernaan.

Dengan adanya bahaya terhadap makanan jajanan jalanan Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM) telah melakukan tindakan pencegahan terhadap jajanan jalanan. Diantaranya meningkatkan aktivitas surveilans keamanan pangan jajanan anak sekolah. Kemudian BPOM juga telah memberdayakan sekolah dalam pengawasan pangan. Dan BPOM juga telah meningkatkan kesadaran akan risiko jajanan di kalangan anak sekolah dengan mengembangkan jaringan untuk mempromosikan keamanan pangan. (BPOM) selain itu menurut wawancara yang telah dilakukan dengan guru SD 100 Cipedes anak-anak diberi pencegahan

dengan disarankan membawa bekal dari rumah agar tidak perlu membeli makanan kembali.

Walaupun telah dilakukan pencegahan anak-anak masih belum sadar terhadap bahaya jajanan jalanan, oleh sebab itu perlu adanya peringatan bahaya jajanan jalanan dari hal yang sering anak lakukan yaitu bermain *game*. Seiring berkembangnya zaman, penggunaan gadget telah meluas digunakan, selain oleh orang dewasa, juga banyak digunakan oleh anak-anak, yang biasanya digunakan untuk bermain *game* dan menonton video. Menurut hasil penelitian yang dilakukan Rowan pada tahun 2013 menemukan bahwa 42,1% dari anak-anak yang menggunakan gadget menggunakannya untuk menonton video atau bermain *game*. (Novianti, 2020). Selain itu menurut hasil wawancara yang dilakukan kepada guru SD Cipedes anak-anak diperbolehkan bermain dengan ponsel yang mereka bawa selama jam istirahat. Oleh sebab itu penggunaan gadget oleh anak-anak untuk bermain *game* bisa dibilang relatif tinggi.

Berdasarkan uraian di atas maka dibuatlah sebuah aplikasi permainan yang dapat memanfaatkan *gadget* berupa ponsel sehingga dapat memberikan wawasan kepada anak tentang bahayanya jajanan jalanan. Salah satu aspek yang penting adanya dalam sebuah aplikasi permainan adalah sebuah *Concept art* merupakan bentuk dari gagasan visual dari desain, ide, atau *mood* yang digunakan dalam pembuatan *video game* sebelum dimasukkannya ke dalam tahap produksi akhir (Banindro, 2021). Karena dengan adanya *Concept art* dapat memberikan bayangan visual apa yang cocok untuk anak. Oleh sebab itu penulis akan membuat *concept art* dari *game* yang bertemakan pengaruh jajanan jalanan terhadap anak sekolah.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Jajanan jalanan yang tidak memenuhi syarat kesehatan
2. Anak-anak membeli jajanan jalanan tanpa memperhatikan bahayanya.
3. Anak-anak terserang penyakit akibat memakan yang tidak sehat
4. Anak-anak diberikan gadget hanya untuk bermain *game*

5. Dibutuhkan *Concept art* yang menarik perhatian anak-anak

### **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana visualisasi jajanan jalanan dan lingkungan sekolah?
2. Bagaimana perancangan *Concept art* untuk “*Other side of foodie*”

### **1.4. Ruang Lingkup**

#### **1.4.1. Apa**

Penulis berencana untuk membuat *Concept art game* tentang bahaya jajanan jalanan sekolah terhadap anak sekolah

#### **1.4.2. Siapa**

*Target Audience* yang penulis tuju merupakan kalangan anak-anak yang sekarang menempuh jenjang sekolah dan juga orang tua yang telah memiliki anak.

#### **1.4.3. Dimana**

Penulis berencana melakukan perancangan penelitian di Bandung

#### **1.4.4. Kapan**

Penulis berencana melakukan perancangan mulai dari Oktober 2022 hingga Agustus 2023

#### **1.4.5. Bagaimana**

Penulis berencana merancang *Concept art* meliputi desain karakter, environment, dan *Key art* yang cocok untuk *target audience*

### **1.5. Tujuan Perancangan**

1. Dapat mengetahui bagaimana pengaruh jajanan jalanan sekolah terhadap anak sekolah.
2. Dapat merancang pembuatan *Concept art* gim
3. Dapat memberikan wawasan kepada anak terhadap pengaruh jajanan jalanan

### **1.6. Manfaat Perancangan**

#### **1.6.1. Manfaat untuk penulis**

1. Dapat menambah wawasan penulis terhadap suatu masalah dan memberikan solusinya

2. Dapat menjadi pembelajaran bagaimana cara menghadapi suatu masalah

### **1.6.2. Manfaat untuk masyarakat**

1. Dapat lebih mengetahui wawasan tentang jajanan jalanan sekolah
2. Dapat memberikan pengetahuan pengaruh dari jajanan jalanan sekolah terhadap anak sekolah

### **1.6.3. Manfaat untuk Kampus**

Dapat menjadi referensi tambahan untuk bahan perancangan lainnya

## **1.7. Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

### **1.7.1. Metode Pengumpulan Data**

1. Observasi

Observasi dilakukan di suatu sekolah yaitu sekolah An-naim dan sekolah SDN 100 Cipedes. Observasi yang dilakukan yaitu pengamatan terhadap jajanan jalanan dan juga bentuk dari sekolah.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang mengetahui tentang jajanan jalanan yaitu seorang dokter bernama Dr Henny Marina. Kemudian melakukan wawancara dengan Guru SD Cipedes yaitu Mafud Antum. Dan juga melakukan wawancara kecil kepada anak sekolah yang berada di daerah Sukasari. Informasi dari wawancara digunakan untuk perancangan *Concept art*.

3. Studi Pustaka

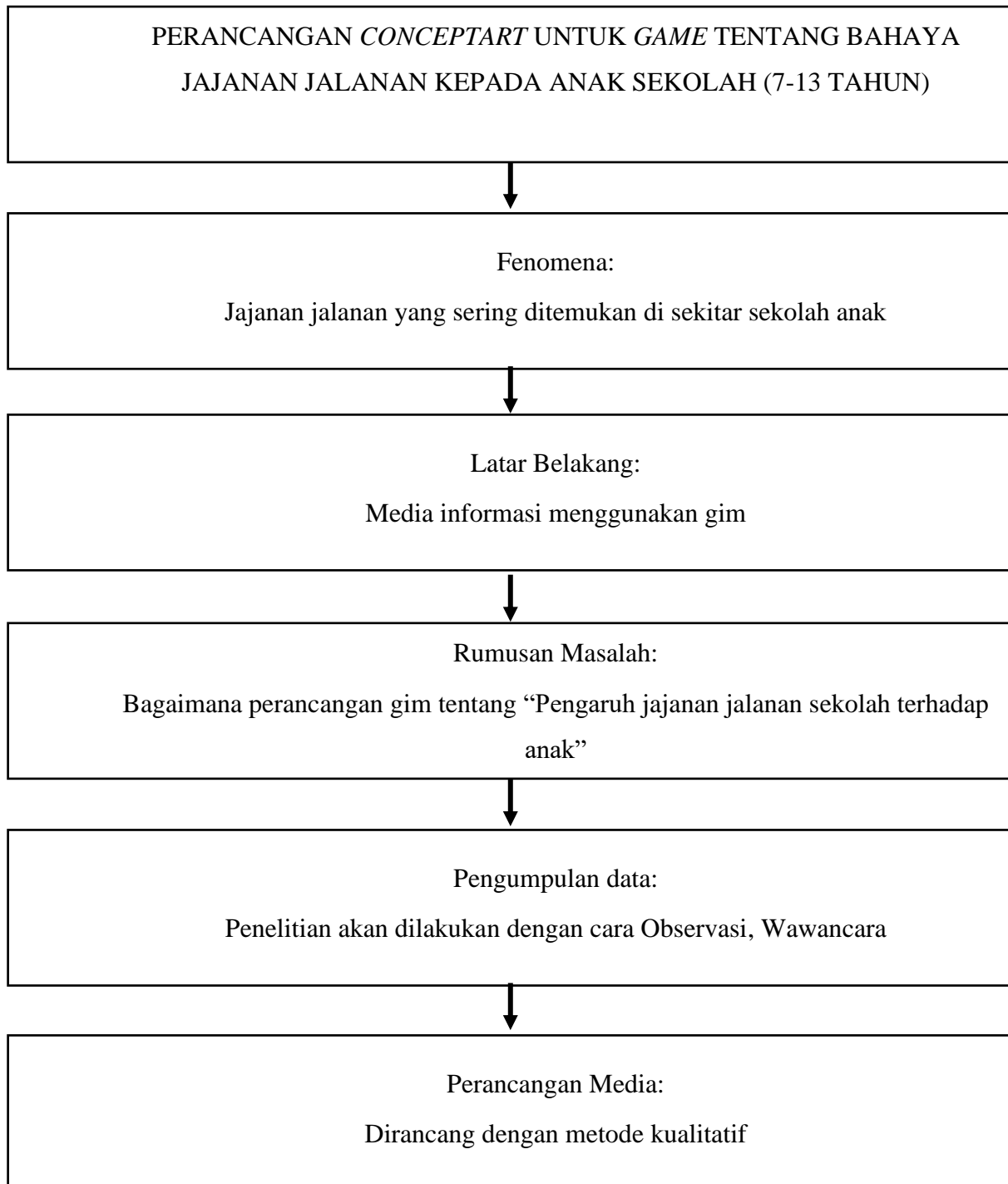
Data yang diambil berasal dari buku, jurnal dan skripsi yang berhubungan dengan perancangan *Concept art* dan juga berkaitan dengan jajanan jalanan

### **1.7.2. Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan untuk analisis data yaitu kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu proses dimana memahami sebuah fenomena-fenomena manusia atau sosial. Yang kemudian disajikan dengan kata-kata, lalu dilaporkan dalam pandangan terinci yang diperoleh dari sumber

informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alami dengan maksud men investigasi dan memahami fenomena yang terjadi. (Fadli, 2021).

### 1.8. Kerangka Penelitian



## **1.9. Pembabakan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran secara umum tentang latar belakang pemilihan topik serta fenomena yang diambil. Serta menjelaskan tujuan dan manfaat dari perancangan ini

### **BAB 2 DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini menjelaskan teori-teori dan jurnal-jurnal penelitian yang berkaitan dengan perancangan karya ini

### **BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Bab ini menjelaskan data-data dan hasil dari analisis yang dilakukan oleh penulis yang nanti akan membantu penulis membuat karya.

### **BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana karya dibuat dengan data dan analisis yang telah ada di bab sebelumnya. Dalam bab ini juga akan berisikan tentang konsep perancangan karya dan juga hasil karyanya

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang simpulan yang didapat dari hasil perancangan dan juga saran dari penulis.