



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Indarto dan Kurniasari (2013) dalam bukunya “Cerdas dan Pintar Memilih Jajanan Sehat” dikatakan bahwa saat ini jajanan sudah banyak beredar secara komersial. Masyarakat dengan mudah menemukannya di pasar, kantin, warung makan, hingga pusat oleh-oleh. Namun dikatakan jajanan lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak daripada orang dewasa karena digunakan untuk selingan makanan di sekolah. Terdapat nilai positif dari konsumsi jajan bagi anak terutama bagi anak sekolah dasar yakni untuk membiasakan dan mengenalkan anak dengan makanan yang beraneka ragam. Terdapat juga nilai negatif apabila anak diberi kebebasan untuk mengonsumsi jajanan akan mengakibatkan penurunan nafsu makan di rumah (Hlm. 2).

Beredarnya jajanan di sekolah ternyata berpotensi bahaya secara tidak langsung serta tidak tampak karena sulit dideteksi seperti bahan tambahan pangan (BTP) yang digunakan dalam pembuatan makanan. Sebagaimana dikatakan oleh Indarto dan Kurniasari (2013), tujuan dari penambahan bahan tambahan pangan ini sebenarnya baik asal sesuai dengan aturan (Hlm. 8). Namun, banyak produsen makanan yang menggunakan bahan tambahan pangan secara berlebihan untuk menambah umur serta rasa dari makanan. Menurut Cahyadi (2008), BTP yang berlebihan dan berbahaya dapat mengakibatkan keracunan, tumor, dan memicu kanker (Hlm. 255).

Dalam situs online *koran-sindo* (2014: 28 Februari 2014) seperti yang diketahui bahwa 99% anak sekolah mengkonsumsi Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) untuk memenuhi energinya saat di sekolah. Situs online *republika* (2014: 28 Februari 2014) menyatakan bahwa laporan terbaru Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) dari hasil temuannya mengenai PJAS di sekolah menunjukkan hampir 50% bahan makanan yang digunakan di sekolah dasar di Jakarta berbahaya terutama zat pewarna. Berdasarkan kabar tersebut, diketahui ternyata PJAS sangat mengkhawatirkan dan perlu tindakan penyadaran kepada anak sebagai konsumen dan penjual sebagai produsen. Namun berdasarkan temuan dari berbagai artikel di media online dan salahsatunya ditulis dalam situs *Kompas* (diakses pada 28 Februari 2014), BPOM lebih sering memberikan penyuluhan ke sekolah dasar dibanding kepada para produsen makanan.

Ada beberapa kampanye sosial berupa visual mengenai jajanan anak yang berbahaya, seperti video kampanye #BacktoBekal yang dibuat oleh 5 mahasiswa UI melalui Unilever Leadership Action on Sustainable (ULAS) yang dapat ditemukan didalam facebook resmi unilever serta brosur, poster, komik, dan *games* untuk anak-anak yang dibuat oleh BPOM didalam situs resmi BPOM khusus untuk sarana berbagi informasi dan ide tentang isu-isu makanan, *klubpompi.pom* (diakses pada tanggal 28 Februari 2014).

Upaya-upaya tersebut telah dilakukan dengan memfokuskan ke anak sekolah dasar, akan tetapi belum ada yang mengkampanyekan ke titik masalahnya yaitu para penjual dan produsen makanan. Untuk menyelesaikan masalah ini perlu adanya penyadaran untuk penjual dan produsen makanan anak di sekolah akan

pentingnya keamanan pangan serta bagaimana membuat makanan sehat dan bergizi bagi para konsumen.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat kampanye sosial untuk penjual dan produsen makanan jajanan agar menyadari, memperhatikan, dan menggunakan bahan-bahan makanan yang aman dalam membuat makanan sehat bergizi bagi para konsumen?

1.3. Batasan Masalah

Demografis

Gender: Laki-laki dan perempuan

Pekerjaan: Penjual dan produsen makanan

Geografis: Jakarta

Psikografis

Status ekonomi: ekonomi bawah

Perilaku

Pengetahuan: pedagang dan produsen makanan yang belum mengetahui bahayanya BTP yang berlebihan dan berbahaya

Sikap: Tidak peduli dengan kesehatan konsumennya dengan tetap menjual jajanan dengan BTP yang berlebihan dan berbahaya

Batasan kajian: dibatasi pada tindakan penyadaran kepada para penjual dan produsen makanan akan bahayanya BTP yang berlebihan dan berbahaya dalam makanan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat kampanye sosial untuk para penjual dan pembuat makanan jajanan agar menyadari, memperhatikan, dan menggunakan bahan-bahan makanan yang aman dalam membuat makanan sehat bergizi bagi para konsumen.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penjual Makanan dan Masyarakat
 - a. Bertambahnya pengetahuan penjual makanan akan pentingnya keamanan pangan.
 - b. Masyarakat mendapatkan makanan yang aman dan sehat.
2. Bagi Pemerintah
 - a. Meringankan beban dalam mengatur dan menertibkan penjual makanan yang masih menggunakan BTP berlebihan dan berbahaya.
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Menjadi pembelajaran mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam kampanye sosial ini adalah deskriptif kualitatif. Seperti yang dituturkan Mukhtar (2013), penelitian deskriptif kualitatif berhubungan dengan penelitian sosial budaya dan sangat ditentukan dari pengamatan yang dilakukan pada subjek penelitian (Hlm. 11). Metode pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu primer dan sekunder:

a. Metode Pengumpulan Data Primer

Data primer menurut Mukhtar (2013) adalah data yang langsung didapat oleh peneliti yang diperoleh dari informan langsung (Hlm. 100)

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung secara sistematis pada penjual makanan dipinggir jalan.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara tatap muka (*face to face*) dengan perwakilan BPOM dengan meminta keterangan dan informasi mengenai PJAS yang telah diteliti dan diatasi oleh BPOM.

3) Dokumentasi

Dokumentasi didapat melalui permintaan data-data berupa foto, gambar, grafik, dan sebagainya yang berhubungan dengan topik yang diteliti kepada BPOM.

b. Metode Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder menurut Mukhtar (2013) adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, didapatkan dari sumber tangan kedua atau ketiga. Data sekunder merupakan data pendukung atau pelengkap data utama yang digunakan peneliti (Hlm. 100).

1) Online

Data yang diperoleh dari internet berupa data-data pendukung seperti bukti, catatan, dan laporan dari artikel online.

2) Manual

Data didapat dari mencari daftar pustaka, referensi, dan literatur yang sesuai dengan persoalan yang diteliti diperpustakaan.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan setelah proses pengumpulan data. Metode perancangan desain menurut Safanayong (2006; Hlm. 72) meliputi riset, analisis, penentuan tema, strategi komunikasi, *value added*, pemilihan media akhir, visualisasi karya, dan proses produksi.

1. Riset

Riset dilakukan untuk menentukan masalah yang akan diangkat. Cara memperoleh inti masalah bisa dari masalah yang biasa ditemui oleh masyarakat. Riset bisa didapat dari fakta fakta dari permasalahan dan studi pustaka.

2. Analisis

Analisis dilakukan untuk menentukan target yang dituju oleh penulis termasuk demografis, geografis, psikografis, perilaku.

3. Sintesis

Tahap merumuskan analisis dan menjabarkan target audiens dengan klasifikasi yang berbeda.

4. Tema

Penentuan tema berhubungan dengan *keyword* yang terkait dengan masalah yang telah ditentukan.

5. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan sesuai dengan target audiens yang dicapai. Sesuaikan cara berkomunikasi agar pesan cepat sampai kepada target audiens.

6. Value Added

Tantangan untuk melakukan eksplorasi baru dari masalah yang diangkat

7. Media Akhir

Pemilihan media harus sesuai dengan target yang dicapai. Jika media sesuai maka pesan akan cepat sampai.

8. Visualisasi Karya

Visualisasi dilakukan dengan melakukan pendekatan metafor, analogi, simbolis, dan sebagainya kepada target audiens atau masalah yang diangkat.

9. Proses Produksi

Produksi memaparkan bagaimana proses produksi dan teknik yang digunakan dalam hasil akhir. Bagaimana proses produksi dan material apa yang digunakan.

UMMN

1.8. Skematika Perancangan

KONSEP PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK KAMPANYE SOSIAL BERANTAS JAJANAN ANAK YANG BERBAHAYA

