

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merunut laporan *The Economist* pada tahun 2011: *Toward the more sustainable food system*, Indonesia berada di urutan ke-2 mengenai sampah makanan dengan jumlah sampah makanan mencapai 330 triliun per tahun atau setara dengan 2 juta ton. DKI Jakarta menduduki peringkat tertinggi dalam hal sampah makanan di Indonesia. Menurut pengelolaan sampah nasional, kementerian lingkungan hidup dan kehutanan (KLKH) tahun 2017-2018, komposisi sampah sisa makanan di Jakarta Barat menyumbang sampah makanan tertinggi yaitu 70 persen. Komposisi sampah berasal dari sampah makanan selain itu Bappenas, sejak tahun 2000 – 2019, mayoritas sampah makanan di Indonesia berupa bahan pangan, yang menyumbang sebesar 44 persen dari total sampah nasional yang mencapai 23-48 juta per tahun, yang jika dibiarkan akan menjadi dampak tidak baik jangka panjang

Makanan yang terus terbuang mencerminkan perilaku yang kurang bersyukur akan makanan yang telah dipunya serta kurangnya kesadaran akan kesulitan yang dihadapi banyak orang (IDN Times, 2023) . Dalam memperoleh makanan, sejak kecil kita diberikan pepatah “habiskan nasinya, kalau tidak nasi nya akan menangis” secara tidak langsung anak – anak diajarkan untuk menghargai dan menghabiskan makanan mereka, namun masih faktanya masih banyak sampah makanan yang terbuang dan yang akhirnya sampah makanan ini menjadi *food waste*, *food loss* dan gas emisi untuk bumi.

Namun di sisi lain Menurut Survei Status Gizi Indonesia (SSGI, 2022), prevalensi stunting masih tergolong tinggi yaitu sebesar 21.6 persen jumlah ini menurun dibandingkan tahun sebelumnya yaitu 24.4 persen walaupun menurun, angka tersebut masih tinggi dan masih dibawah standar *World Health Organization* (WHO), sumber masalah utama stunting timbul dari gizi buruk ibu dan anak,

kurangnya asupan gizi sedari hamil akan menghambat pertumbuhan anak kedepannya

Didapatkan bahwa orang dewasa masih suka pilih – pilih makanan. pada orang dewasa mereka hanya makan makanan yang hanya mereka suka dan terbiasa dalam memakannya, sedangkan dalam anak – anak, masih dalam tahap eksplorasi mengenai bentuk, tekstur serta rasa, namun jika terus dibiarkan anak untuk *picky eater* akan mengakibatkan makro ataupun mikroutrien menurut ikatan dokter anak Indonesia (IDAI, 2015)

Kebiasaan untuk selalu menghargai makanan, harus terus ditanamkan sedari dini, walaupun anak masih dalam masa perkembangan dan masih memilih makanan ia dapat mengenal berbagai jenis makanan. Menurut *journal of happiness studies* (2019) anak harus diajarkan untuk menghargai apa yang dimilikinya serta anak – anak mulai dapat diajarkan untuk menghargai sesuatu dari usia 5 tahun agar membentuk pribadi yang menghargai makanannya di kemudian hari. Dalam memberikan edukasi menghargai untuk anak orang tua mempunyai peran sangat penting dikarenakan orang tua merupakan guru pertama untuk anak – anaknya serta perhatian yang cukup terhadap gizi serta tahap perkembangannya (Darajat, 2004:35).

Menurut Forum anak nasional (FAN, 2023) Dalam proses ini peran orang tua juga sangat penting dalam hal menimbulkan rasa menghargai pada anak akan sesuatu yang mereka punya, agar mereka dapat mengerti pentingnya nilai barang ataupun kejadian yang telah diberikan kepada anak

Berdasarkan pemaparan masalah di atas maka diperlukan perancangan edukasi interaktif mengenai pentingnya menghargai makanan untuk anak – anak yang diharapkan agar anak dapat menghargai pentingnya nilai sebuah makanan yang nantinya juga dapat memberikan dampak yang baik bagi dirinya serta lingkungannya. Interaktifitas dalam media perancangan ini diperlukan agar menarik minat anak yang dapat mengedukasi sambil bermain

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan dan latar belakang tersebut, berikut merupakan rumusan masalah dalam perancangan ini :

Bagaimana perancangan *Board Game* mengenai menghargai Makanan untuk Anak Usia 6-8 Tahun?

1.3 Batasan Masalah

1. Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan
- b. Usia : Anak – anak usia 6-8 tahun dengan dampingan orang tua berumur 25 – 35 tahun
- c. SES : AB, orang yang berada di ses A-B mempunyai pendapatan yang besar yang pastinya tidak kekurangan dalam hal mengakses makanan dan masyarakat indonesia serta kebutuhan primernya sudah terpenuhi.
- d. Tingkat pendidikan : Anak-anak sekolah dasar sedangkan untuk orang tua SMK, SMA & sarjana
- e. Bahasa : Indonesia

2. Geografis

DKI Jakarta bagian Jakarta Barat yang menyumbang hampir 70 persen komposisi sampah makanan

3. Psikografis

- a. Orang tua yang kesulitan untuk memberikan edukasi untuk mengenai pentingnya suatu nilai makanan
- b. Orang tua baru yang perlu bahan edukasi yang membantu dalam mengedukasi pentingnya nilai sebuah makanan
- c. Orang yang terlibat dekat dalam hal edukasi anak seperti tenaga pengajar yang juga memerlukan edukasi pentingnya nilai sebuah makanan untuk anak-anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang *board game* mengenai menghargai makanan untuk anak usia 6-8 tahun agar anak dapat lebih menghargai dan tau akan pentingnya nilai sebuah makanan

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penulis, universitas serta orang lain ;

1.5.1 Penulis

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis berharap agar dapat mengasah kemampuan menulis serta berfikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan sekitar serta meraih gelar sarjana desain (S.Ds) dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.5.2 Orang lain

Dalam perancangan tugas akhir, penulis dapat memberikan dampak yang baik serta bahan edukasi bagi anak – anak untuk lebih memahami pentingnya sebuah nilai makanan serta bagi orang tua agar menjadi bahan bantuan edukasi untuk anak – anaknya

1.5.3 Universitas

Perancangan tugas akhir, penulis berharap dapat menjadi referensi untuk mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir dikemudia hari.

