

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara berkembang lebih berisiko terhadap kematian yang disebabkan oleh kanker. Data kanker di Indonesia menyatakan bahwa kanker merupakan penyakit dengan kematian ketiga tertinggi di Indonesia. Kementerian kesehatan juga menyatakan bahwa grafik estimasi jumlah pasien kanker di Indonesia terus bertambah setiap tahunnya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2024). Salah satu penyebab risiko kanker adalah gaya hidup mengonsumsi makanan yang dapat memicu kanker, atau disebut sebagai karsinogenik (Balatif dkk., 2021). Data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2024), menjelaskan bahwa masyarakat Indonesia masih sering mengonsumsi makanan tidak sehat yang berkontribusi terhadap 20-30% risiko kanker, di samping paparan asap rokok, dan faktor lainnya. Oleh karena itu, perlu pengetahuan mengenai cara mengatur porsi konsumsi per harinya.

Dengan adanya fenomena usia dewasa awal yang mulai terpapar oleh kanker, dengan kurangnya kepedulian terhadap kesehatan, maka salah satu yang perlu mengatur porsi konsumsinya adalah usia dewasa awal. Menurut Paputungan (2023), usia tersebut sedang dalam fase penyesuaian diri terhadap cara hidup yang lebih bertanggung jawab. Hal tersebut membuat kelompok usia tersebut bergantung kepada diri sendiri dalam menjalankan kesehariannya, termasuk dalam memilih porsi konsumsi harian. Namun, di lain sisi, generasi muda tidak memprioritaskan kesehatan mereka dan lebih rentan terhadap penyakit tidak menular walaupun sadar mengenai pentingnya hidup sehat. Sebanyak 53% beralasan tidak memiliki waktu yang cukup untuk menjaga gaya hidup sehat (Aulia Lukia, 2023). Hal ini didukung oleh hasil preliminer yang penulis lakukan pada tanggal 27 April 2025 dengan Alda, menemukan bahwa usia dewasa awal menyepelekan makanan yang dikonsumsinya karena kesibukan dalam kesehariannya. Di sisi lain, Dante Saksono Harbuwono selaku Wakil Menteri Kesehatan RI, menyatakan bahwa usia pasien yang

terdiagnosis kanker semakin muda (N. S. Sagita, 2024). Dengan demikian, sebuah langkah preventif perlu dilakukan untuk menanggulangi risiko kanker pada dewasa awal dengan maraknya usia pasien kanker yang semakin muda, serta pola konsumsi yang kurang sehat.

Indonesia gemar mengonsumsi makanan yang dapat memicu peningkatan risiko pertumbuhan sel kanker, salah satunya makanan goreng (M. A. Sagita dkk., 2020). Di sisi lain, media interaktif yang membahas topik masih terbilang minim, seperti dalam *google search* makanan pemicu kanker, akan muncul artikel-artikel dan poster yang membahas topik tersebut. Hal ini berfungsi baik untuk target yang merasa sadar dan memiliki keinginan untuk mencari tahu mengenai makanan pemicu kanker. Namun, dari hasil preliminier dan pernyataan bahwa usia di bawah 40 tahun kurang peduli dengan kesehatan, media tersebut tidak efektif digunakan. Hal ini selaras dengan kebiasaan individu yang peduli dengan kesehatan, kemungkinan besar akan mencari informasi pada artikel, blog, forum, dan iklan, dibandingkan dengan individu dengan kepedulian rendah (Dix dkk., 2022). DKV memiliki peran sebagai sarana pemberian edukasi tersebut. Salah satunya melalui penggunaan media gim dengan penyampaian informasi yang dapat menciptakan pengalaman interaktif. Sebuah riset menyebutkan bahwa *serious game* dapat meningkatkan pengaplikasian pengetahuan melalui hiburan ke dunia nyata (Karimov dkk., 2024) sehingga layak digunakan sebagai media informasi. Contohnya gim Stop Disasters yang mengangkat isu ketahanan lingkungan terhadap bencana alam (UNDRR, 2023). Menurut data dari Databoks (2024), tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5% dari total penduduk. GlobalWebIndex dalam GoodStats (2024), menyatakan bahwa sebanyak 95,3% pengguna internet dengan rentang usia 16-64 tahun, bermain *video game*. Peminatan tersebut membuat Indonesia berada di urutan ke-2 dengan persentase pengguna internet yang memainkan gim terbanyak. Tidak hanya itu, fitur gim yang digunakan dalam memberikan informasi, dapat meningkatkan motivasi dan peningkatan pengetahuan pemain (Krath dkk., 2021). Fitur dalam gim edukasi seperti *feedback* memungkinkan pemain untuk memahami progres, kelebihan

mereka, dan mengidentifikasi kesalahan yang perlu diperbaiki. *Feedback* yang positif juga dapat meningkatkan motivasi bermain dan belajar (Kucher, 2021).

Permasalahan karsinogen di Indonesia perlu mendapat perhatian serius untuk menurunkan risiko terjadinya kanker. Minimnya kepedulian usia dewasa awal mengenai makanan yang berpotensi menjadi pemicu kanker dapat meningkatkan peluang terjadinya penyakit tersebut. Perkembangan teknologi di era digital, memungkinkan untuk pemberian edukasi preventif melalui media interaktif digital. Maka diperlukan sebuah media informasi interaktif berupa gim mengenai jenis makanan karsinogenik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, berikut adalah rumusan masalah yang ditemukan:

1. Makanan karsinogenik masih gemar dikonsumsi oleh usia dewasa awal yang dapat menyebabkan risiko pertumbuhan sel kanker.
2. Media informasi interaktif yang membahas makanan karsinogenik masih terbilang minim.

Berdasarkan rumusan di atas, penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana perancangan gim jenis makanan pemicu kanker untuk usia dewasa awal.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, terdapat beberapa batasan masalah untuk perancangan gim mengenai zat karsinogen pada makanan.

Perancangan ini dibentuk untuk target usia dewasa awal yang berdomisili di Jabodetabek. Memiliki kebiasaan untuk mengonsumsi makanan yang dapat memicu kanker. Media perancangan akan terbatas pada media interaktif berupa gim yang membahas mengenai jenis-jenis makanan dan risiko kanker seperti *minigame-minigame* yang menampilkan jenis-jenis makanan pemicu kanker, serta cara penyeimbangannya.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penulis adalah perancangan gim jenis makanan pemicu kanker untuk usia dewasa awal.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan gim mengenai zat karsinogenik pada makanan memiliki dua manfaat. Berikut adalah manfaat-manfaatnya:

##### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini merupakan bentuk usaha dalam memberikan informasi mengenai risiko kanker yang disebabkan oleh makanan, melalui media gim. Penelitian ini diharapkan menjadi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi kesehatan di Indonesia.

##### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain mengenai pilar informasi pada Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan sebuah gim. Perancangan ini juga dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang ingin merancang sebuah gim. Hasil penelitian juga dapat dijadikan dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara.

