

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan pada pola hidup dan pola makan masyarakat modern, terutama pada anak-anak telah menyebabkan maraknya muncul makanan dan minuman yang tidak sehat. Seringkali makanan dan minuman yang diujakan diluar tidak memperhatikan mutu gizi, kebersihan, dan keamanan pangan. Tidak sedikit masalah yang timbul akibat orang tua kurang peduli terhadap makanan dan minuman yang dikonsumsi anak di sekolah. Makanan dan minuman yang tidak aman dan tidak bergizi menimbulkan penyakit, seperti diare bahkan kanker dan dapat mengakibatkan tidak tercapainya angka kecukupan gizi. Sering timbul masalah terutama dalam pemberian makanan yang tidak benar dan menyimpang. Penyimpangan ini mengakibatkan gangguan pada banyak organ-organ dan sistem tubuh anak. (Mawarni, 2018)

Lebih dari sepertiga (36,1%) anak usia sekolah di Indonesia menderita gizi kurang (LIPI, 2004). Berdasarkan data FAO (2006), sekitar 854 juta orang di dunia menderita kelaparan kronis dan 820 juta diantaranya berada di negara berkembang. Dari jumlah tersebut, 350-450 juta atau lebih dari 50 % di antaranya adalah anak-anak, dan 13 juta diantaranya berada di Indonesia (Unilever, PT 2007).

Makanan dan minuman adalah bahan utama yang dibutuhkan oleh manusia untuk memberikan tenaga ataupun energi sehingga membantu memberikan ketahanan tubuh serta sebagai penentu kualitas pertumbuhan. Makanan sangat

berpengaruh pada kesehatan tubuh sehingga untuk menunjang kesehatan yang baik tubuh butuh mengkonsumsi makanan yang sehat dan tidak berbahaya bagi tubuh.

Game merupakan bentuk partisipatif, interaktif dan hiburan. Menonton televisi, membaca dan pergi ke teater merupakan segala bentuk hiburan pasif. Sedangkan ketika seseorang bermain *game*, mereka terhibur dengan berpartisipasi secara aktif. *Game* ditempatkan pada sebuah dunia buatan yang diatur melalui aturan-aturan (*rules*). Aturan tersebut menentukan tindakan atau langkah yang pemain dapat dan tidak dapat lakukan dalam sebuah *game*. (Lubis, Aryza and Annisa, 2019)

Game ini dibuat dengan tujuan sebagai media pembelajaran agar anak-anak lebih memahami mengenai makanan dan minuman yang sehat agar anak-anak terhindar dari penyakit yang disebabkan oleh makanan dan minuman yang tidak higienis, yaitu makanan dan minuman yang tidak mengandung racun dan kuman penyakit, contohnya makanan dan minuman cepat saji yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis akan merancang dan membuat aplikasi berjudul “**Pembangunan *Game* Edukasi pengenalan Makanan dan Minuman Sehat**”. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak Sekolah dengan didampingi oleh guru atau orang tua, pada usia tersebut anak-anak sangat rentan terhadap penyakit

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah Bagaimana membuat *game* edukasi pengenalan makanan dan minuman sehat?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup proyek sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya difokuskan sebagai media pembelajaran pengenalan makanan dan minuman sehat.
2. *Game* edukasi pengenalan makanan dan minuman sehat ini berbasis android.
3. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar.
4. Jenis-jenis makanan dan minuman sehat dalam game ini yaitu, nasi, roti gandum, mie, jagung, apel, jeruk, mentimun, pisang, wortel, bayam, kangkong, nanas, susu, ayam, ikan, daging, keju dan telur.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun *game* edukasi pengenalan makanan dan minuman sehat.
2. Untuk mengetahui apa saja isi dari *game* edukasi pengenalan makanan dan minuman sehat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai makanan dan minuman yang sehat.
2. Dapat membantu dalam menentukan pengelompokan jenis makanan yang dimuat dalam bentuk *game* android.