

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya hidup instan sudah menjadi hal yang sangat umum saat ini, termasuk pengkonsumsian makanan dan minuman kemasan. Venu Madhav sebagai *General Manager* Kantar Worldpanel Indonesia menyatakan bahwa gaya hidup masyarakat perkotaan yang lebih banyak berada di luar rumah membuat mereka lebih banyak mengonsumsi produk makanan-minuman kemasan, yakni produk *ready to drink* (RTD) dan produk *ready to eat* (RTE). Berdasarkan pemetaan Kantar terhadap masyarakat urban, sektor konsumsi di luar rumah memegang porsi lebih besar daripada konsumsi di rumah. Pada tahun 2017 dan 2018 minuman kemasan masih berkontribusi dengan porsi paling besar dalam penjualan yakni sebesar 72%.

Minuman kemasan merupakan produk yang dikemas dalam kemasan sekali pakai. Untuk menarik minat konsumen, minuman kemasan dibuat dengan berbagai varian yang berbeda-beda. Tujuannya jelas untuk memicu orang terus membelinya.

Minuman kemasan memiliki rasa yang enak, segar, dan membuat orang ingin terus mengkonsumsinya. Namun tanpa disadari, ternyata banyak sekali minuman kemasan yang mengandung kandungan gula berlebih. Minuman kemasan dengan kandungan gula berlebih tentu memiliki efek samping yang kurang baik bagi kesehatan dan dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti obesitas, diabetes, kerusakan gigi, sampai kolestrol.

Menurut American Heart Association (AHA), batas konsumsi gula yang disarankan per orang dalam per hari untuk pria adalah 38 gram(+ 9 sendok teh gula), sedangkan untuk wanita dan anak-anak (2 - 18 tahun) adalah 25 gram (+ 6 sendok teh gula) per harinya. Sedangkan banyak sekali minuman kemasan mengandung gula yang dapat terbilang sangat banyak untuk satu penyajiannya. Maka penting untuk dibuat sebuah komunikasi visual agar masyarakat lebih bijaksana dalam memilih dan mengonsumsi minuman kemasan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ditemukan identifikasi masalah berupa :

- Minuman kemasan menjadi minuman favorit banyak orang karena mudah ditemui dimanapun dan juga rasa manisnya yang menyegarkan.
- Banyak orang yang meminum minuman kemasan tanpa memperdulikan kandungan yang ada dalam minuman tersebut padahal banyak sekali minuman kemasan yang mengandung kadar gula berlebih.
- Terlalu banyak mengkonsumsi minuman dengan kadar gula berlebih dapat menyebabkan banyak bahaya kesehatan.

1.3 Pembatasan Masalah

Perancangan ini memiliki batasan sebagai berikut :

- Dalam pengumpulan data penelitian akan terfokus pada remaja-remaja di Semarang.
- Remaja dengan rentang usia 10 – 24 tahun serta belum menikah (rentang usia remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN)). Namun pada perancangan ini akan fokus pada usia 17 – 24 tahun, karena batas usia pengguna media sosial adalah 17 tahun.
- Laki-laki dan Perempuan.
- Memiliki dan menggunakan media sosial.

1.4 Rumusan Masalah

Perancangan komunikasi visual seperti apa yang dapat dibuat untuk mensosialisasikan bahaya dari kadar gula berlebih pada minuman kemasan kepada remaja ?.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mensosialisasikan bahaya kadar gula berlebih pada minuman kemasan kepada remaja. Akan dibuat rancangan desain yang dapat menyampaikan dengan jelas bahaya kadar gula berlebih pada minuman kemasan dengan harapan dapat

mengubah pola perilaku target audiens untuk lebih berhati-hati dalam memilih dan mengkonsumsi minuman kemasan.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah diharapkan setelah dibuatnya rancangan desain ini, orang yang melihat dapat mengubah gaya hidupnya dan lebih berhati-hati dalam memilih dan mengkonsumsi minuman kemasan.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan dimulai dari ditemukannya masalah, lalu dari masalah tersebut dikumpulkan data yang melatar belakangi masalah tersebut agar ditemukan pemahaman masalah. Berdasarkan pemahaman masalah yang didapat, akan didapatkan ide dan tujuan yang tepat untuk dibuatnya perancangan. Selanjutnya akan dikumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk menunjang proses perancangan. Setelah mendapatkan semua data-data yang dibutuhkan, akan dilakukan analisis data perancangan. Dari hasil analisis akan didapatkan konsep perancangan yang kemudian konsep tersebut akan dikembangkan untuk menjadi desain akhir dari perancangan.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data melalui *e-book* dan jurnal ilmiah untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan objek penelitian. Data-data yang didapatkan akan digunakan sebagai penunjang proses perancangan.

b. Kuesioner Online

Kuesioner akan disebarakan secara daring kepada target dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menunjang proses perancangan.

c. Observasi Online

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara daring mengenai hal-hal yang berhubungan dengan objek penelitian.

