

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN.**

### **1.1 Latar Belakang Masalah.**

Kota metropolitan Jakarta mempunyai permasalahan serius dalam perihal sampah makanan, kota ini menciptakan banyak sampah makanan. Bersumber pada analisis dari Kompas yang memakai informasi dari Sistem Data Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) tahun 2021, Di Jakarta tingkat komposisi sampah makanan mencapai 69,8% dari 719.768 ton total sampah yang dihasilkan masyarakat per tahun. Dengan demikian, sampah makanan di Jakarta Barat mencapai 502.183-ton tiap tahunnya. Bila persentase komposisi sampah makanan di Jakarta Barat diasumsikan sama dengan daerah lain di Jakarta, provinsi ini menciptakan dekat 2,13 juta ton sampah santapan tiap tahun. (Satrio, Albertus, & M Putri, 2022).

Masalah sampah makanan menjadi ironi dalam hal ekonomi, sosial, dan lingkungan. Menurut seorang jurnalis dari Project MULTATULI (Inez & Syahrier, 2022) dalam hal ekonomi, sampah makanan sangat berpotensi menyebabkan kerugian hingga Rp213–551 triliun per tahun. Hal ini sangat di sayang kan karena jika sisa makanan ini di perikan keorang yang membutuhkan jumlah nya cukup untuk memberi makan 61–125 juta orang di Indonesia. Dampak nya pun makin memperhatikan dapat dilihat dari data, Survei Status Gizi Balita Indonesia (SSGBI) tahun 2019, Indonesia masih menghadapi masalah stunting pada balita yang jumlahnya melebihi delapan juta anak. Selain itu, BPS mencatat bahwa jumlah penduduk miskin di Indonesia pada September 2021 mencapai 26,50 juta jiwa.

Selain dari maslah ekonomi dan sosial sampah makanan juta berdampak terhadap lingkungan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh (Inez & Syahrier, 2022) menurut ia sampah makanan tidak bisa dianggap hal sepele walaupun bisa di daur ulang sampah makanan tetaplah berbahaya, jika di biarkan membusuk dalam jumlah yang banyak maka sampah makanan akan mengeluarkan gas metana yang memicu emisi gas rumah kaca. Menurut World Resources Institute

(WRI), sampah makanan menyumbang 8 persen dari total emisi gas rumah kaca global. Jika sampah makanan dijadikan satu negara makan bisa diperkirakan sampah makanan ini akan menduduki peringkat ketiga penyumbang emisi gas rumah kaca di dunia setelah Tiongkok dan Amerika Serikat, dengan sebagian besar emisinya berupa gas metana yang memiliki potensi pemanasan global 25 kali lebih besar daripada karbon dioksida. Di Indonesia, emisi gas rumah kaca dari limbah pangan dalam 20 tahun terakhir telah mencapai 1.702,9 Megaton CO<sub>2</sub>-ekuivalen, atau sekitar 7,29 persen dari rata-rata emisi gas rumah kaca tahunan. Emisi gas rumah kaca yang dihasilkan dari 1 ton food waste diketahui 4,3 kali lebih besar dibandingkan food loss, dengan tahap konsumsi dalam rantai pasok pangan menjadi penyumbang utama emisi ini.

Semua permasalahan terjadi karena beberapa faktor yaitu masalah tidak menghabiskan makanan masih sering terjadi, menyebabkan penumpukan sampah makanan. Berdasarkan observasi yang dilakukan Kompas oleh (Satrio, Albertus, & M Putri, 2022) dapat disimpulkan bahwa masih banyak orang di Jabodetabek yang meninggalkan sisa makanan di piring mereka. Dalam contoh pengamatan di sebuah warteg di Tangerang Selatan, hampir setengah dari pengunjung tidak menghabiskan makanan mereka, menunjukkan bahwa kebiasaan menyisakan makanan masih lazim terjadi di daerah tersebut. Fenomena ini juga terlihat di restoran di pusat perbelanjaan, di mana beberapa pengunjung juga menyisakan makanan. (Satrio, Albertus, & M Putri, 2022) juga melakukan survei pada pertengahan April, hampir setengah dari 516 responden mengaku sering meninggalkan sisa makanan, baik di rumah maupun di tempat makan. Proporsi terbesar sisa makanan (46,9%) terjadi saat memasak di rumah, sementara 38,8% responden menyatakan tidak menghabiskan makanan yang mereka beli di restoran. Nasi menjadi jenis makanan yang paling sering tersisa saat memasak di rumah (38,9%), diikuti oleh lauk-pauk (28,5%), sayur (15,1%), dan tulang/duri (2,8%). Kajian dari Amrita (2019), sebuah perusahaan pengolahan sampah organik, juga menunjukkan hasil serupa, di mana nasi mendominasi sampah makanan (38,72%), diikuti oleh daging (25,15%), produk roti (18,74%), lemak (13,03%), tulang (2,19%), serta sayur dan buah (2,16%).

Hotel juga berkontribusi pada penumpukan sampah makanan. Penelitian yang dilakukan oleh (Pramiati, Astari, Hernani, & Yolanda, 2023) di Hotel Aston Kartika Grogol menunjukkan bahwa total sampah yang dihasilkan mencapai 210,84 kg per hari. Area publik menyumbang jumlah sampah terbesar, yaitu 81,84 kg per hari. Komposisi sampah didominasi oleh food waste sebesar 35% dan food loss sebesar 17%, sehingga total sampah organik yang dihasilkan oleh hotel ini mencapai 52%.

Sampah makanan ini juga dianggap mejadi sebuah rezeki bagi beberapa kalangan masyarakat. Wawancara yang dilakukan Kompas oleh (Satrio, Albertus, & M Putri, 2022) di Tempat Pembuangan Sampah Terpadu (TPST) Bantar Gebang, Bekasi, ratusan pemulung tetap gigih mencari nafkah dari sampah yang datang dari berbagai wilayah di Jakarta, dan sering kali menemukan makanan yang masih layak konsumsi di antara tumpukan sampah. Banyak pemulung, seperti Rohadi (47), tidak segan untuk segera mengonsumsi makanan yang mereka temukan, seperti sepotong roti sobek. Sarmi (45) dan Adim (40) juga kerap mengonsumsi makanan yang ditemukan, termasuk kue kering. Adim bahkan menjelaskan bahwa mereka juga membawa pulang bahan makanan mentah, seperti ikan atau ayam, untuk dimasak jika masih layak. Di sisi lain, Engkar (43) lebih memilih mencari makanan kemasan dan makanan siap masak yang masih dalam kondisi utuh. Ketika truk sampah tiba di TPST Sumur Batu, Bekasi, Engkar sering menemukan berbagai makanan impor, seperti sosis, madu, adonan puding, makaroni, kacang almond, kulit taco, dan bumbu saus gochujang. Selama bungkusannya tidak rusak, Engkar menganggap makanan tersebut masih layak dikonsumsi. Meskipun Engkar merasa bangga dengan temuannya, ia tidak menganggap makanan impor itu istimewa. Kisah ini menggambarkan bagaimana pemulung di TPST Bantar Gebang dan Sumur Batu memanfaatkan makanan yang masih layak dari sampah sebagai sumber pangan mereka, menunjukkan realitas kehidupan mereka yang keras, serta masalah pangan yang belum terselesaikan di Indonesia.

Berdasarkan data permasalahan yang sudah di peroleh, penelitian ini akan berfokus pada bagaimana cara meningkatkan kesadaran masyarakat sekaligus mengedukasi masyarakat Jakarta akan pentingnya cara menyimpan, mengolah, dan mengonsumsi makanan yang baik sehingga makanan tidak rentan terhadap

pembusukan dan pemborosan, serta memberikan kemudahan bagi pemilik usaha makanan dalam mendistribusikan makanan yang masih layak untuk mereka yang membutuhkan. Mengenai penyaluran edukasi yang di berikan kepada masyarakat Jakarta media edukasi yang mudah diakses adalah aplikasi mobile karena di Jakarta, perkembangan penggunaan *smart phone* menunjukkan tren yang signifikan. Menurut data (BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI DKI JAKARTA, 2024), proporsi penduduk yang memiliki *smartphone* akan mencapai 84,70% pada tahun 2022.

Angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smart phone* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat di Jakarta. Dengan menggunakan desain aplikasi yang sederhana dan menarik sangatlah penting karena memudahkan masyarakat dari berbagai lapisan ekonomi untuk mengakses aplikasi tanpa harus mengkhawatirkan spesifikasi *smart phone* mereka. Dalam perancangan ini, penulis akan membuat rancangan aplikasi untuk menyasar masyarakat dan pemilik usaha makanan berusia 26-36 tahun di Kota Jakarta agar memahami pentingnya cara menyimpan, mengolah dan mengkonsumsi makanan dengan benar agar makanan tidak mudah basi. dan efisien mendistribusikan makanan yang masih layak dikonsumsi kepada mereka yang membutuhkan.

## **1.2 Identifikasi Masalah.**

Dari hasil penjabaran latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tinggi nya angka sampah makanan yang ada di Kota Jakarta sehingga menimbulkan berbagaimacam dampak. Pencemaran lingkungan, boros sumber daya alam, emisi gas rumah kaca.
2. Banyak masyarakat Jakarta kesulitan mendapatkan makanan bergizi sehingga mendapatkan gizi buruk & kesulitan memenuhi kebutuhan pangan.
3. Masyarakat dan pemilik bisnis makanan di Jakarta sulit untuk mendapatkan akses edukasi untuk cara mengelola makanan dengan tepat sehingga membuat makanan mudah basi & terbuang sia-sia.

### **1.3 Rumusan Masalah.**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang desain aplikasi untuk meminimalisir sampah makanan yang ada di kota Jakarta?

### **1.4 Ruang Lingkup.**

Dalam pengerjaan tugas akhir ini terdapat batasan masalah agar penelitian dapat terfokus dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Apa**

Perancangan desain aplikasi mobile sebagai media edukasi yang mudah diakses untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan pemilik bisnis makanan di Kota Jakarta yang berusia 26-40 tahun tentang pentingnya cara menyimpan, mengolah, dan mengonsumsi makanan dengan benar serta memfasilitasi pemilik bisnis makanan dalam menyalurkan makanan yang masih layak konsumsi kepada mereka yang membutuhkan.

#### **2. Mengapa**

Tingginya angka sampah makanan di Kota Jakarta, yang menyebabkan dampak negatif terhadap lingkungan dan kesulitan akses pangan bagi sebagian masyarakat. Kurangnya informasi kepada masyarakat dan pemilik bisnis makanan tentang manajemen makanan yang benar, yang menyebabkan pemborosan dan kesulitan dalam memperoleh makanan bergizi.

#### **3. Siapa**

Masyarakat dan pemilik bisnis makanan di Kota Jakarta yang berusia 26-36 tahun.

#### **4. Dimana**

Proses perancangan ini dilakukan di wilayah Kota Bandung, Jawa Barat. namun akan diimplementasikan dan digunakan di seluruh Kota Jakarta.

## **5. Kapan**

Pengumpulan data dilakukan pada bulan November 2023 - Maret 2024. untuk pelaksanaan perancangan perancangan dilakukan mulai dari bulan April 2024 mendatang.

## **6. Bagaimana**

Penulis akan mendesain aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dengan konten edukatif yang sesuai, dapat menyalurkan sisa makanan dengan mudah, desain antarmuka yang ramah pengguna serta efektif untuk digunakan oleh berbagai macam *smartphone*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Merancang aplikasi mobile sebagai media edukasi yang mudah diakses untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan pemilik bisnis makanan di Kota Jakarta berusia 26-36 tahun tentang cara menyimpan, mengolah, dan mengonsumsi makanan dengan tepat, serta memfasilitasi penyaluran makanan yang masih layak konsumsi kepada mereka yang membutuhkan dengan efektif.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1. Secara Umum**

Memberikan edukasi masyarakat dan pemilik bisnis makanan di Kota Jakarta, terutama yang berusia 26-36 tahun, tentang pentingnya cara menyimpan, mengolah, dan mengonsumsi makanan dengan tepat melalui aplikasi edukasi yang mudah diakses.

Meminimalisir pemborosan makanan dengan menyediakan informasi yang jelas dan praktis mengenai manajemen makanan yang berkelanjutan, sehingga menghemat biaya dan sumber daya yang berharga.

Memudahkan akses keapda untuk penyaluran makanan kepada mereka yang membutuhkan dengan lebih efisien dan tepat sasaran, melalui fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi.

Memberikan kontribusi terhadap pengurangan dampak negatif lingkungan akibat pemborosan makanan, dengan mendorong perubahan perilaku masyarakat Jakarta dalam memperlakukan makanan secara lebih bertanggung jawab.

## **2. Secara Khusus**

Memenuhi persyaratan tugas akhir.

Menjadi referensi yang berguna bagi penelitian atau perancangan aplikasi serupa di bidang pengelolaan makanan dan penyaluran bantuan makanan.

Memberikan pengalaman baru dalam merancang dan mengembangkan desain aplikasi mobile yang berfokus pada edukasi dan penyelesaian masalah sosial yang relevan dengan konteks Kota Jakarta.

## **1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data**

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

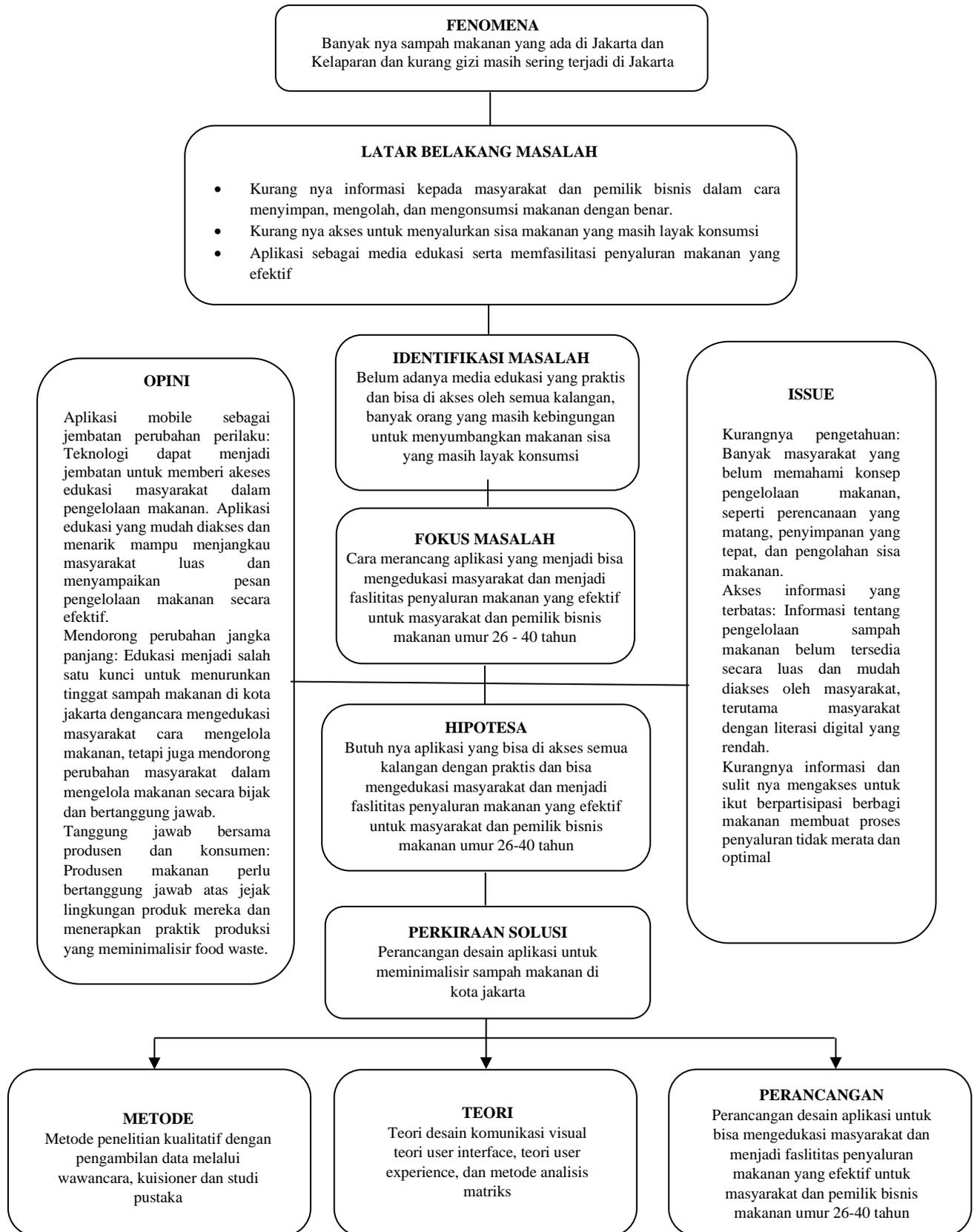
Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa:

1. Kuisisioner yang ditujukan kepada masyarakat yang memiliki pengalaman terkait pembelian, penjualan, atau donasi makanan bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna terkait sampah makanan. Kuisisioner atau angket merupakan daftar pertanyaan mengenai suatu hal atau bidang tertentu yang harus diisi secara tertulis oleh responden. Responden adalah orang yang merespons pertanyaan tersebut (Soewardikoen, 2019). Dengan demikian, kuisisioner ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana masyarakat berinteraksi dengan sampah makanan dan bagaimana praktik-praktik sampah makanan dapat ditingkatkan.
2. Wawancara merupakan percakapan yang bertujuan untuk menggali pemikiran, konsep keamanan pribadi, pendirian, atau pandangan dari

narasumber. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peneliti atau peristiwa yang terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2019). Wawancara dengan narasumber yang sudah lama berkecimpung di dunia kuliner dapat memberikan wawasan yang berharga untuk penelitian dan pengelolaan sampah makanan yang lebih baik.

3. Metode Studi Pustaka merupakan pendekatan yang sangat penting dalam penelitian. Dalam metode ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Hal ini membantu memperdalam pemahaman tentang topik dan memberikan dasar teoritis yang kuat (Sugiyono, 2017). Melalui studi literatur yang menyeluruh, peneliti dapat mengembangkan penelitian yang lebih kokoh, dapat dipercaya, dan berguna, khususnya dalam mendapatkan informasi yang berkaitan dengan sampah makanan yang ada di Jakarta.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Pada Bagian ini memberikan gambaran singkat tentang isi riset perancangan ini untuk memudahkan pemahaman dengan dibagi menjadi beberapa bab yang dijelaskan sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Mencakup penyajian latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, kerangka Perancangan, dan pembabakan.

### **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori desain komunikasi visual teori unsur desain, teori prinsip desain, teori *user interface*, teori *user experience*, dan metode analisis matriks

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisi data-data hasil penelitian yang dikumpulkan melalui proses observasi, wawancara, analisis data, objek visual dan penarikan kesimpulan.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bab ini terdapat konsep untuk desain aplikasi yang berupa tampilan dan ide visual, apa saja hal – hal yang perlu di gunakan pada perancangan desain aplikasi ini, perancangan akan di mulai dari sketsa dan penerapan pada konsep visual pada desain aplikasi yang akan di rancang.

### **BAB V Penutup**

Di bab ini berisi kesimpulan dan saran – saran yang di peroleh saat waktu sidang.