

PERANCANGAN GAME “NORICEMAN” SEBAGAI MEDIA INFORMASI DIVERSIFIKASI PANGAN DAN GIZI

Miftakhun Niam, Edy Mulyanto, Godham Eko Saputro

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : niammiftakhun@gmail.com, edymul007@gmail.com, godham.eko@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan negara dengan karakteristik tanaman yang beragam dan memiliki potensi untuk di kembangkan keberagaman produksi pangan yang mengacu pada konteks ketahanan pangan nasional yang di fokuskan pada jenis pangan lokal yang mengandung karbohidrat. Dalam ketersediaan pangan, Jawa Tengah memiliki potensi dalam keberagaman pangan yang tidak hanya bersumber pada pangan pokok beras, yaitu ketela, jagung, ubi jalar, ubi talas, ubi ungu dan ubi suweg. Pangan lokal selain beras mempunyai potensi dalam penganekaragaman pangan dan gizi. Salah satunya yaitu dapat di olah menjadi menu makanan yang inovatif. Namun masyarakat belum memanfaatkan pangan lokal tersebut secara penuh. Perancangan game “Noriceman” dimaksudkan sebagai media pengenalan pangan lokal kepada masyarakat. Hal ini dikarenakan media yang sudah ada hanya bersifat satu arah dan kurang interaktif. Data yang diperoleh dengan cara wawancara, observasi, dan kajian pustaka sehingga mampu memperoleh segala informasi yang berhubungan dengan permasalahan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah 5W+1H. Dengan perkembangan teknologi saat ini, pengenalan tentang pangan lokal dapat tersampaikan dengan mudah dan cepat. Dengan menggunakan game berbasis android akan mampu menjangkau kalangan luas, khususnya remaja usia 14-25 tahun.

Kata Kunci: perancangan, permainan, pangan dan gizi, pangan lokal

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki karakteristik tanaman yang beragam. Keberagaman tanaman tersebut meliputi tanaman pangan, obat, sandang, maupun lainnya. Untuk tanaman pangan sendiri, Indonesia memiliki potensi tanaman pangan yang bervariasi. Pengertian pangan yang dimaksudkan dalam penelitian ini mengacu pada konteks ketahanan pangan nasional yang difokuskan pada jenis pangan lokal yang mendominasi kandungan karbohidrat. Jenis makanan atau pangan yang dimaksudkan terdiri atas beras, jagung, ketela dan jenis ubi-ubian. Sebagian besar wilayah tingkat propinsi di Indonesia memiliki potensi untuk dikembangkan keberagaman produksi pangan maupun konsumsi tanaman pangan. Konsep penganekaragaman pangan hanya terbatas pangan pokok, sehingga diversifikasi konsumsi pangan diartikan sebagai pengurangan konsumsi beras yang dikompensasi oleh penambahan konsumsi bahan pangan non-beras[1]. Harga komoditas jenis padi termasuk paling mahal dibandingkan tiga tanaman alternatif seperti jagung, ubi kayu, dan ubi jalar [2]. Indonesia tidak sepenuhnya swasembada beras, sehingga pada saat tertentu memerlukan impor. Ketergantungan yang tinggi dapat memicu ketidakstabilan, namun sebaliknya jika masyarakat mengkonsumsi pangan alternatif selain beras maka ketidakstabilan akan dapat dijaga sehingga dapat menekan ketergantungan terhadap impor beras. Diversifikasi pangan diterapkan dengan memperhatikan potensi pangan daerah. Masyarakat di Jawa Tengah memiliki kecenderungan pada bahan pangan tertentu seperti Palawija dan Palamendem yang

berpotensi menggantikan beras. Penyampaian informasi mengenai potensi pangan lokal sangat penting disampaikan kepada remaja sehingga mampu meningkatkan kemandirian dalam ketersediaan bahan pangan. Seorang psikolog Inggris, Steve Pope mengatakan remaja tanpa gadget mereka itu seperti sakau karena narkoba. Tanpa piranti tersebut mereka serasa seperti orang yang kecanduan. Pada bulan Juli 2012, 58% pengguna smartphone di Indonesia berusia 15-24 tahun[3]. Di dalam smartphone atau gadget terdapat *market* yang menyediakan aplikasi *mobile* yang terbagi dalam beberapa kategori, salah satunya yaitu permainan atau game. Game bukanlah fenomena baru dalam penyampaian pesan, game juga merupakan sarana yang efektif untuk memberikan stimulus pada masyarakat baik stimulus itu berupa pendidikan, sejarah, fantasi maupun kecepatan olah otak. Perancangan media berupa game digunakan sebagai upaya memberikan informasi kepada masyarakat khususnya remaja tentang gerakan diversifikasi pangan dan gizi.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Terwujudnya sebuah media berupa game sehingga dapat memberikan informasi dan sosialisasi kepada masyarakat tentang diversifikasi pangan dan gizi.

2.2 Masalah

Bagaimana merancang sebuah media informasi berupa game sebagai bagian dari sosialisasi terkait diversifikasi pangan dan gizi.

Target audiens remaja pengguna gadget dengan batasan usia antara 15 sampai dengan 24 tahun. Menurut J.J. Piaget, remaja berada pada tahap Formal Operasional, yaitu tahap berfikir yang dicirikan dengan kemampuan berfikir secara hipotetis, logis, abstrak, dan ilmiah. Pada usia remaja, operasi-operasi berpikir tidak lagi terbatas pada obyek-obyek konkrit seperti usia sebelumnya, tetapi dapat pula dilakukan pada proposisi verbal (yang bersifat abstrak) dan kondisi hipotetik (yang bersifat abstrak dan logis). Remaja juga lebih mampu memikirkan beberapa hal sekaligus - bukan hanya satu - dalam satu saat dan konsep-konsep abstrak [4].

2.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kualitatif. Penelitian pencarian sumber data berdasarkan realita lapangan yang sudah berjalan di kehidupan masyarakat. Selain itu juga wawancara atau *interview* langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan penelitian, yaitu Badan Ketahanan Pangan provinsi Jawa Tengah dan remaja usia 15-24 tahun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Desire Respon

Respon audiens yang ingin dicapai dalam perancangan game yaitu berupa *attention* (perhatian) dan *interest* (minat) terhadap penganekaragaman pangan dan gizi melalui menu makanan yang baru berbahan pangan lokal selain beras.

a. Attention (Perhatian)

Perancangan game diharapkan dapat menarik perhatian audiens terhadap konten yang ada di dalamnya. Konten dalam game berupa informasi olahan menu makanan berbahan pangan lokal meliputi ketela, jagung, ubi dan suweg. Olahan menu

makanan tersebut dapat di sandingkan dengan menu makanan berbahan beras dan dapat di konsumsi sebagai makanan selingan setiap harinya oleh masyarakat sebagai upaya pengankaraman pangan dan gizi bagi tubuh.

b. *Interest* (Minat)

Perhatian audience terhadap konten yang terdapat dalam perancangan game di harapkan dapat menarik minat remaja dan masyarakat agar menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3.2 Konsep Dasar Game

Noriceman merupakan game terkait potensi pangan lokal yang dapat di jadikan menu makanan yang inovatif atau baru sebagai bagian dari salah satu upaya pengankaraman pangan dan gizi kepada remaja. *Player* dalam game di wakikan oleh karakter *Noriceman* yang dapat terbang. Pemain nantinya akan membantu karakter dalam mengumpulkan bahan dari menu makanan yang ada pada setiap level. Ketika *player* berhasil mengumpulkan bahan menu makanan yang diminta pada setiap levelnya maka akan ada informasi menu makanan yang di peroleh *player* sebagai *reward* dalam game *Noriceman* tersebut. Informasi berupa menu makanan dan apa saja bahan pembuatnya, selain itu juga terdapat informasi singkat cara pengolahan menu makanan tersebut. Dari informasi tersebut di harapkan menambah wawasan *player* dalam menu makanan berbahan pangan lokal serta mengetahui pangan lokal apa saja yang mempunyai potensi dalam pengankaraman pangan dan gizi. Sehingga di harapkan para remaja juga mengkonsumsi menu makanan dengan bahan pangan lokal selain beras.

3.3 Cerita Game

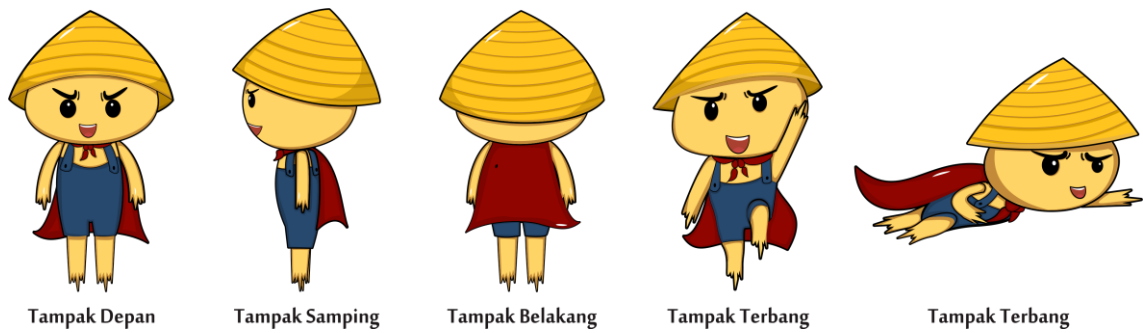
Cerita game berupa penyebab atau alasan mengapa *Noriceman* harus mengumpulkan bahan makanan dalam game. Cerita game *Noriceman* yaitu: “Kemarau panjang melanda. Dimana-mana persediaan beras mulai menipis. Orang-orang akan menderita kelaparan. Ayo bantu *Noriceman* mengumpulkan bahan pangan selain beras dari seluruh daerah untuk menyelamatkan mereka.”

3.4 Karakter Game

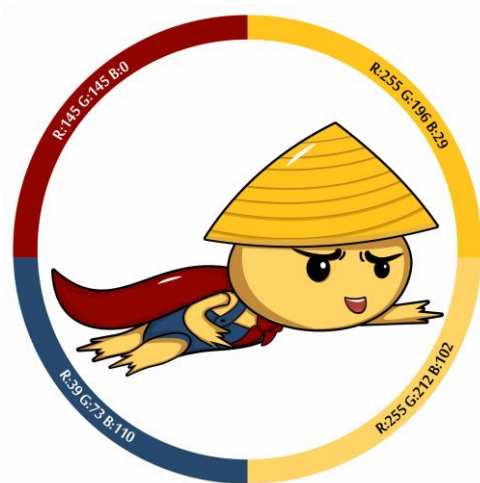
Desain karakter game *Noriceman* mengacu pada desain karakter hero dan di padukan dengan gambar orang-orangan sawah. Orang-orangan sawah di ambil karena orang-orangan sawah biasanya di gunakan para petani untuk mengusir hama burung agar tidak memakan padi ketika musim tanam. Pemilihan karakter orang-orangan sawah diharapkan juga dapat menjaga pangan lokal yang lainnya selama musim tanam dari hama yang ada. Karakter dalam game di beri nama *Noriceman* yang mempunyai kemampuan untuk terbang dalam mengumpulkan bahan menu makanan.



Gambar 1. Sketsa Karakter *Noriceman*



Gambar 2. Visualisasi Karakter Noriceman



Gambar 3. Warna Karakter Noriceman

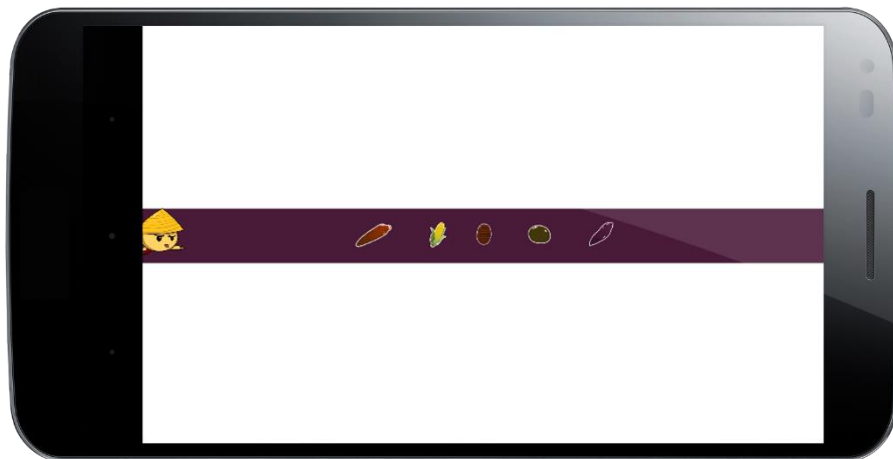
Warna yang di pilih dalam pembuatan karakter Noriceman yaitu kuning, merah dan biru. Warna kuning mewakili atribut caping atau penutup kepala Noriceman. Selain caping atau penutup kepala warna kuning juga mewakili badan dari karakter Noriceman yang terbuat dari jerami atau batang padi yang sudah kering. Warna kuning sendiri mempunyai makna psikologis yang berarti harapan. Warna merah dalam karakter Noriceman mewakili jubah yang digunakan Noriceman untuk terbang dalam mengumpulkan bahan makanan dalam game. Warna merah mempunyai makna psikologis yang berarti kekuatan. Warna biru mewakili pakaian yang di pakai oleh karakter Noriceman. Warna biru sendiri mempunyai makna psikologis berupa kesetiaan, perdamaian [5]. Penggunaan warna kuning, merah dan biru diatas mempunyai harapan pada karakter *Noriceman* yang mempunyai kekuatan dan kesetiaan untuk dapat menyampaikan semangat penganekaragaman konsumsi pangan yang tidak bergantung hanya pada pangan beras namun juga pangan lokal lainnya, sehingga terciptanya ketahanan pangan secara menyeluruh demi kemananan, perdamaian serta ketenangan di masyarakat dalam ketersediaan pangan setiap harinya.



Gambar 4. Sprite Karakter Noriceman

3.5 Desain *Graphic User Interface (GUI)*

Konsep lingkungan yang ada pada game *Noriceman* yaitu berlatar belakang pada musim kemarau di pematang sawah. Musim kemarau di pilih karena pada musim kemarau persediaan padi mulai berkurang sehingga konsumsi pangan lokal mempunyai peluang yang lebih dalam penganekaragaman pangan di banding pada musim penghujan. Pada musim kemarau biasanya di tandai dengan tanah kering, kesulitan air, pohon *merangas* serta daun berguguran [6]. Pada warna background game di dominasi dengan warna kuning. Warna kuning mempunyai makna simbolis dari matahari, sifat kuning yang terang dan cerah membuat warna ini di anggap sebagai warna musim kemarau [5].



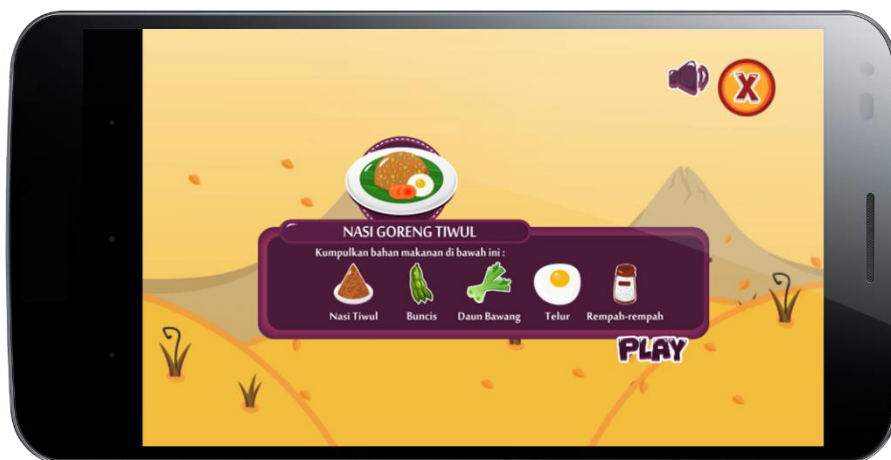
Gambar 5. Loading Game *Noriceman*



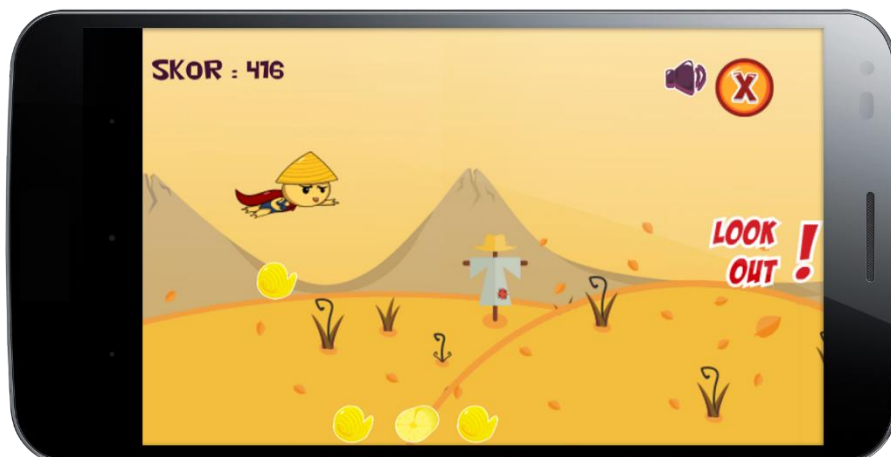
Gambar 6. Menu Utama Game *Noriceman*



Gambar 7. Pilih Level Game Noriceman



Gambar 8. Level Nasi Goreng Tiwul Game Noriceman



Gambar 9. Gameplay Game Noriceman



Gambar 10. Penjelasan Item Game Noriceman

4. KESIMPULAN

Pangan merupakan kebutuhan pokok setiap individu, terutama kebutuhan akan karbohidrat bagi tubuh sebagai sumber energi dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Selain itu pangan juga sangat berperan penting dalam ketahanan pangan secara global dalam setiap rumah tangga. Berdasarkan hal tersebut, maka pemanfaatan potensi pangan lokal selain beras hendaknya di sosialisasikan dan di berikan secara terus menerus kepada masyarakat. Oleh karena itu perancangan media yang menarik dan interaktif di harapkan dapat mengubah peran target audiens menjadi aktif dan ikut serta dalam proses pemanfaatan dan pengolahan pangan lokal secara langsung.

Dalam perancangan media yang menarik dan interaktif sesuai dengan target audiens masyarakat khususnya 15-24 tahun dibutuhkan analisis mengenai pola konsumsi makanan setiap harinya. Game merupakan salah satu media yang familiar bagi remaja. Pengetahuan masyarakat tentang perkembangan teknologi saat ini menjadi nilai tambah dalam pemilihan media berupa game. Game yang dipilih yaitu game dengan konten menu makanan berbahan pangan lokal non beras dengan genre action. Hal ini menjadi tantangan bagi perancang agar dapat membuat game yang menarik minat audiens untuk bermain dan mampu memahami informasi yang disampaikan di dalam game tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pakpahan, A. dan S.H. Suhartini (1989). *Permintaan Rumah Tangga Kota di Indonesia Terhadap Keanekaragaman*. Jurnal Agro Ekonomi. Pusat Penelitian Sosial Ekonomi Pertanian. Bogor: Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian.
- [2] Cahyani, G. I. (2008). *Analisis Faktor Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Keanekaragaman Konsumsi Pangan Berbasis Agribisnis Di Kabupaten Banyumas*. Thesis Magister Agribisnis. Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang.
- [3] Gopego (2013). *Lembaga Riset Nielsen Smartphone Indonesia*. <http://gopego.com/info/lembaga-riset-nielsen-smartphone-indonesia/hal-2>, diakses 14 Mei 2013.
- [4] Alexander, N.M., & Carlson, T.B. (1999). *Adventure-based Learning in the Name of Peace*. In L. R. Forcey & I. M. Harris (eds.), "Peace-building for Adolescents: Strategies for Educators and Community Leaders". New York: Peter Lang.

[5] Bear, Jacci Howard (2008). *What Color Meanings*. New York: The New York Times Company.

[6] Basuki, Seno (2011). *Pembagian Musim menurut Pranata Mangsa Pakubuwana VII (1856)*. [http://jateng.litbang.pertanian.go.id/ind/images/artikel/komunikasipendek/ iklim dancuaca.pdf](http://jateng.litbang.pertanian.go.id/ind/images/artikel/komunikasipendek/iklimdancuaca.pdf), diakses 08 Januari 2016.