

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Food Processing* adalah praktik pada pangan yang mengubah propertinya untuk diawetkan, ditingkatkan kualitasnya atau dibuat untuk lebih bermanfaat secara fungsional. Perkembangan industri dan globalisasi telah menghasilkan beragam jenis makanan yang diproses melalui berbagai metode, yang semuanya memiliki dampak berbeda terhadap kesehatan. Terdapat klasifikasi pangan *NOVA classification*, membagi menjadi 4 kelompok, yaitu; (1) *unprocessed foods* atau *minimally processed food (MPfs)* pangan alami yang melalui proses yang tidak mengubah keadaan alaminya; (2) *Processed Culinary Ingredients* yang terdiri dari bahan kuliner; (3) *processed food*, merupakan produk yang diolah menggunakan garam, gula atau zat-zat lain; (4) *Ultra Processed Food (UPFs)*, yang didefinisikan sebagai makanan yang tidak masuk ke kategori makanan lain (Hariyadi, 2023).

Makanan ultra-proses (UPFs) mengandung berbagai zat aditif yang mengubah penampilan, rasa, dan tekstur atau durasi penyimpanannya. Zat aditif tersebut berdampak kepada kesehatan saat dikonsumsi manusia. Salah satu kasus bahaya pemakaian zat aditif dalam makanan olahan yang terjadi di Indonesia baru-baru ini adalah kasus roti aoka dan roti okko, yang diduga menggunakan bahan pengawet bernama natrium dehidroasetat yang tidak termasuk dalam Bahan Tambah Pangan (BTP) (Ramadhan, 2024). Hasil pengujian BPOM menunjukkan bahwa roti aoka tidak mengandung natrium dehidroasetat sedangkan roti okko ada mengandung zat tersebut maka tidak sesuai dengan komposisi saat pendaftaran produk (Rahmadania, 2024).

Albuquerque dkk, (2022) menyatakan konsumsi berlebihan dari makanan olahan umumnya berkaitan dengan masalah kesehatan terutama penyakit tidak menular, seperti obesitas, diabetes tipe 2, kanker, dan penyakit kardiovaskular (jantung). Tulleken (2023) menyatakan bahwa sebagian besar penelitian yang telah

dilakukan fokus pada obesitas, namun terdapat juga bukti bahwa konsumsi makanan ultra-proses berhubungan kuat dengan risiko seperti kematian, kanker, pelemakan hati, radang usus, dispepsia, kelemahan, depresi dan demensia. Menurut UNICEF (2021) masyarakat Indonesia, menerapkan pola makan dari makanan tidak diproses ke makanan olahan yang memiliki lemak dan gula yang tinggi. Menurut Kemenkes (2023) pada laporan SKI (Survei Kesehatan Indonesia) menyatakan penyebab utama kematian di Indonesia telah bergeser dari penyakit menular menjadi penyakit tidak menular.

Lawrence (2019) menyatakan kritikus makanan ultra-proses berargumen bahwa menyarankan masyarakat modern untuk menghindari konsumsi makanan ultra-proses merupakan hal yang tidak realistis. Kurangnya edukasi tentang makanan, dan hubungan yang tidak sehat yang tidak sehat, merupakan faktor kunci yang berkontribusi terhadap pola makan yang buruk di negara-negara maju (Lambert, 2021, h.56). Isu mengenai makanan olahan, belum ditemukan dalam media informasi spesifik namun lebih dari media sosial, situs berita umum, atau kesehatan. Sebagian besar penyampaian informasi tentang isu ini sama, seperti hanya menggunakan tulisan penuh atau ada visual fotografi dan ilustrasi makanan tanpa fungsi selain menjadi penambah estetika.

Dari data yang didapatkan, informasi mengenai makanan olahan kurang ada di Indonesia, oleh karena itu perancangan media informasi tentang dampak makanan olahan terhadap kesehatan perlu dibuat melalui wujud *website storytelling interaktif*. *Website* mudah diakses dimanapun dengan adanya jaringan internet, media edukasi berbasis *website* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, efektif, menarik, interaktif dan membangkitkan motivasi penggunanya (Miaz dkk, 2019). Saat memproses narasi *storytelling*, individu diketahui memiliki pengalaman yang disebut transportasi, di mana mereka merasa *immersed* dan tersesat di dalam dunia naratif (Oh, 2020). Dari perancangan ini masyarakat dapat lebih teredukasi dalam dampak, klasifikasi, dan alternatif dari makanan olahan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Masyarakat memiliki pengetahuan yang kurang mengenai makanan olahan.
2. Belum ada media informasi yang spesifik membahas tentang makanan olahan.

Sehingga menurut pernyataan yang telah disebut, penulis dapat merumuskan masalah penelitian, yakni bagaimana merancang *website* interaktif *storytelling* makanan olahan terhadap kesehatan?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada semua jenis kelamin, dewasa muda usia 18–25 tahun, pendidikan minimal SMA, SES B–A, berdomisili di Jakarta yang mengonsumsi makanan siap saji praktis dan murah, dengan menggunakan metode interaktif *storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media *website* tentang topik dampak dari konsumsi makanan olahan bagi Kesehatan sebagai salah satu bentuk media digital.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah perancangan *website* interaktif *storytelling* mengenai dampak makanan olahan terhadap kesehatan.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

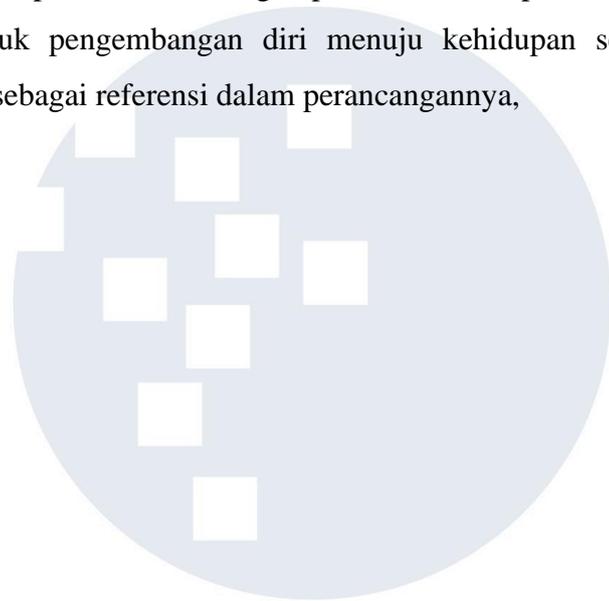
Perancangan tugas akhir ini diharapkan menjadi manfaat secara: teoretis dan praktis (penulis, peneliti, dan universitas).

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi dampak makanan olahan terhadap kesehatan. Dengan penelitian ini dapat membantu pembaca dalam memahami konsep *processed food* lebih mendalam atau menjadi landasan penelitian lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi dampak makanan olahan terhadap kesehatan. Dengan penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi penulis untuk pengembangan diri menuju kehidupan sehat, peneliti dan universitas sebagai referensi dalam perancangannya,



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA