

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia gemar mengkonsumi makanan berbahan tepung terigu. Menurut Badan Pangan Nasional (Bapanas), pada tahun 2023, tepung terigu menempati posisi kedua sebagai sumber makanan, dengan sekitar 258 kkal atau 12.4% per kapita per hari dari total rata-rata konsumsi masyarakat, yakni 2.088 kapita per hari (Ahdiat, 2024). Dilansir dari Detik.com, tepung terigu, yakni hasil gilingan biji gandum, banyak digunakan dalam mie, kue, dan roti. Dibalik kenikmatan pangan ini, gandum dapat memicu alergi dengan gejala seperti gatal, ruam, bersin, pilek, mual, muntah, dan diare. Bahkan, tepung terigu menjadi salah satu bahan makanan paling sering menyebabkan alergi pada anak-anak (Muyassaroh, 2020). Kasus alergi makanan pada anak di Indonesia mencapai 3–60% dari total kasus alergi yang ada, dan angka ini terus meningkat 4–8% setiap tahunnya (Salsabila et al, 2021). Alergi gandum sendiri umumnya paling sering muncul pada usia anak 3 tahun (Setiawan, 2020). Kemudian, reaksi alergi biasanya akan berkurang ketika anak memasuki usia 12 tahun (Katyusha, 2023). Menurut Dr. dr. Anang Endaryanto, Sp.A(K), orang tua di Indonesia menyadari bahwa anak mereka memiliki alergi tetapi tidak semua tahu secara pasti pemicunya atau langkah yang harus diambil setelahnya (Endaryanto, 2020). Kesalahpahaman mengenai alergi ini sering kali menyebabkan penanganan kurang optimal dan akhirnya memperburuk kondisi anak.

Adapun salah satu tantangan utama orang tua adalah mengkomunikasikan kepada anak mengenai kondisi alergi mereka. Menurut anggota Ikatan Dokter Anak Indonesia, Isman Jafar, Sp.A(K), orang tua yang masih melarang-larang anak berlebihan terhadap konsumsi makanan dapat membuat anak merasa terkekang. Kemudian, psikolog anak Irma Gustiana A, S.Psi., M.Psi juga mengatakan bahwa orang tua yang memberi label “anak alergian” pada anaknya

dapat membuat anak merasa dirinya lemah (Putri, 2023). Orang tua menyadari pentingnya untuk mengawasi konsumsi anak namun sulit untuk melakukannya secara konsisten setiap harinya. Akibatnya, anak-anak dengan alergi sering kesulitan memahami serta mengelola kondisi mereka. Sayangnya, hingga saat ini, belum tersedia media edukasi yang mudah disampaikan orang tua dan mudah dipahami anak-anak padahal penderita alergi dan keluarganya seharusnya memiliki akses pengetahuan dan komunikas yang memadai mengenai alergi (Endaryanto, 2020). Hal ini didukung dengan hasil observasi yang dilakukan penulis pada toko buku, di mana belum terdapat buku cerita anak yang membahas tentang alergi gandum. Apabila alergi makanan tidak ditangani dengan baik, maka anak dapat mengalami gangguan kesehatan dengan risiko komplikasi yang mengancam nyawa.

Maka dari itu, diperlukan upaya untuk menciptakan media yang menjadi penghubung antara orang tua dan anak dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai alergi gandum sejak dini. Salah satu cara untuk memberikan edukasi dengan menggunakan cerita, visual, dan interaksi. Menurut Male (2024), ilustrasi didefinisikan sebagai komunikasi visual berbasis konteks yang mempermudah penyampaian pesan atau edukasi terkait informasi, komentar, persuasi, dan narasi melalui visual. Buku yang dilengkapi dengan ilustrasi dapat membuat pembaca, khususnya anak-anak, lebih termotivasi untuk membaca dan memahami informasi dalam buku secara menyeluruh (Novitasari & Puspa, 2022). Dilansir dari cnnindonesia.com, Shavlik (2020), yakni peneliti dari Vanderbilt University, mengatakan bahwa anak-anak cenderung menyukai buku cerita, terutama yang berisi narasi sebab akibat, karena dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian yang dipublikasikan oleh *Atlantis Press* menemukan bahwa buku anak yang interaktif memungkinkan anak untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan buku, sehingga dapat meningkatkan kemampuan praktis, efisiensi belajar, dan juga kemandirian anak (Song, 2021). Dengan demikian, buku ilustrasi interaktif dapat menjadi solusi efektif bagi orang tua untuk memberikan pemahaman alergi gandum kepada anak mereka melalui visual dan bahasa yang sederhana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Orang tua yang memiliki anak dengan alergi gandum kesulitan mengkomunikasikan pada anaknya terkait kondisi alergi mereka, sehingga dapat membuat mereka merasa kesulitan mengelola kondisi mereka sendiri.
2. Belum adanya media edukasi tentang alergi makanan yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Oleh karena itu, penulis mengajukan pertanyaan penelitian untuk proses perancangan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif untuk membantu orang tua dalam mengkomunikasikan kondisi alergi gandum kepada anak mereka?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan pada orang tua yang memiliki anak-anak usia 4-6 tahun dengan alergi gandum, berpenghasilan SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek, dengan menggunakan metode visual *storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pembuatan buku ilustrasi interaktif yang memberikan pemahaman atau edukasi tentang alergi gandum untuk anak-anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan buku ilustrasi interaktif tentang alergi gandum untuk anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir dibagi menjadi dua bagian:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media edukasi interaktif, khususnya dalam bentuk buku ilustrasi anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya ilmu

pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, terutama dalam penerapan ilustrasi dan *storytelling* sebagai sarana penyampaian informasi kesehatan anak. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan topik serupa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk meningkatkan keterampilan dalam desain, ilustrasi, dan *storytelling* yang efektif pada media pembelajaran anak. Secara lebih luas, hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi atau acuan bagi desainer, ilustrator, maupun mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang buku anak dengan pendekatan interaktif. Selain itu, karya ini juga dapat menjadi arsip universitas yang mendukung pengembangan Tugas Akhir dalam lingkup media edukasi kesehatan.

