

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Demam Berdarah *Dengue* atau lebih dikenal dengan istilah DBD merupakan penyakit infeksi yang disebabkan oleh virus *dengue* dan ditularkan kepada manusia melalui gigitan nyamuk *Aedes* terutama *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus* yang ditemukan di daerah tropis dan sub-tropis di seluruh dunia. Saat ini DBD merupakan penyakit endemis pada lebih dari 100 negara di dunia, di antaranya yaitu Afrika, Amerika, Asia Tenggara dan Pasifik Barat (Almananda Dwi Putri, 2018). Salah satu Negara di Asia Tenggara dengan tingkat kasus demam berdarah yang tinggi yaitu Negara Indonesia, tercatat bahwa berdasarkan data sementara yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan (Kemenkes) jumlah kasus penderita demam berdarah *dengue* (DBD) pada tahun 2018 sebanyak 6.800 kasus dengan angka kematian mencapai 43 orang. Namun pada awal tahun 2019 kasus DBD mengalami peningkatan cukup signifikan yaitu mencapai 13.683 orang di seluruh Indonesia dengan angka kematian mencapai 133 orang. Salah satu provinsi di Indonesia dengan tingkat kasus DBD yang tinggi yaitu Jawa Barat dengan posisi ke-2 tingginya kasus setelah provinsi Jawa Timur.

Tingginya kasus demam berdarah *dengue* di Jawa Barat tersebar ke beberapa daerah seperti Kabupaten Bandung yang memiliki kasus demam berdarah yang cukup tinggi setelah Kota Depok dengan angka kematian sebanyak 3 orang. Berdasarkan data yang diberikan oleh Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung rata-rata pasien yang terkena DBD adalah usia dewasa dengan rentang usia 25-35 tahun. Menurut Kepala Seksi Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Dinkes Jabar bahwa meningkatnya kasus DBD di Jawa Barat karena faktor curah hujan yang tinggi dan perilaku masyarakat yang tidak menjaga lingkungan. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dalam menjaga dan menerapkan kebersihan lingkungan khususnya wilayah Kabupaten Bandung agar kasus DBD tidak terus meningkat. Selain itu,

pemahaman edukasi untuk mencegah penyakit DBD juga wajib di ketahui oleh seluruh masyarakat, khususnya masyarakat menengah kebawah.

Penelitian yang dilakukan oleh *Koenraad Constantanus J.M* di Thailand membuktikan adanya hubungan langsung antara pengetahuan tentang pencegahan DBD terhadap tindakan pencegahan sarang nyamuk, akan meminimalisir banyak korban. Oleh karena itu, apabila masyarakat memiliki cukup pengetahuan mengenai penyakit DBD, maka kemungkinan risiko akan terjangkitnya kasus DBD dapat diminimalisir. Adapun beberapa media informasi atau pengetahuan yang telah ada dan membahas mengenai demam berdarah *dengue* (DBD) yaitu buku komik, infografik, *motion graphic*, dan buku kesehatan. Namun, dari berbagai media informasi yang telah ada masih banyak masyarakat khususnya menengah kebawah yang belum paham mengenai kasus demam berdarah, hal tersebut karena kurangnya kesadaran masyarakat dalam mencari tahu informasi mengenai suatu penyakit, selain itu, belum adanya media informasi yang efektif mengenai demam berdarah *dengue* ketika berada di tempat-tempat penting seperti layanan kesehatan puskesmas, klinik, RSUD dan sebagainya. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan pendekatan keilmuan desain komunikasi visual dan mencari solusi untuk permasalahan kasus demam berdarah *dengue*. Adapun solusi sementara yang tepat yaitu dengan membuat perancangan video infografik dengan teknik *motion graphic* sebagai media informasi sekaligus edukasi yang akan ditempatkan di tempat-tempat penting yang sering masyarakat kunjungi seperti layanan kesehatan puskesmas, RSUD, klinik dan sebagainya.

Penulis berharap video *Motion Graphic* dapat menjadi solusi media informasi sekaligus edukasi yang tepat bagi masyarakat khususnya masyarakat menengah kebawah untuk meminimalisir kasus DBD dan senantiasa masyarakat dapat lebih waspada serta mulai menerapkan kebersihan lingkungan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kasus DBD dari tahun 2018 hingga memasuki awal tahun 2019 di Indonesia saat ini masih cukup tinggi.
2. Kabupaten Bandung merupakan wilayah tertinggi yang terkena kasus demam berdarah *dengue* (DBD) di Jawa Barat
3. Perlu adanya media informasi efektif yang dapat sekaligus mengedukasi masyarakat menengah kebawah usia 25 - 35 tahun agar lebih waspada dan tanggap ketika terkena demam berdarah *dengue* (DBD).

### **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang menjadi pembuatan Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang media informasi yang dapat lebih mudah dipahami dan menarik, agar dapat meningkatkan kewaspadaan terhadap kasus demam berdarah *dengue*?

### **1.4. Ruang Lingkup**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pembuatan laporan tugas akhir ini berfokus kepada penelitian perancangan *motion graphic* dan infografik statis yang di targetkan kepada seluruh masyarakat khususnya masyarakat menengah kebawah usia 25 - 35 tahun untuk mencegah kasus demam berdarah *dengue* adalah sebagai berikut:

#### **1. Apa**

Perancangan video *motion graphic* dan infografik statis mengenai demam berdarah *dengue* (DBD) sebagai media informasi sekaligus mengedukasi masyarakat menengah kebawah usia 25 - 35 tahun untuk mencegah peluasan virus *dengue* dan membuat masyarakat menengah kebawah agar lebih waspada dan senantiasa menjaga lingkungan agar tetap bersih.

#### **2. Bagian Mana**

Perancangan video *motion graphic* berisi tentang informasi sekaligus mengedukasi masyarakat mengenai demam berdarah *dengue* seperti proses penularan DBD, pengenalan nyamuk *Aedes*, gejala-gejala yang timbul tiap fasenyanya, faktor yang menyebabkan DBD cukup tinggi di Indonesia khususnya di

Kabupaten Bandung dan cara pencegahan demam berdarah *dengue*

3. Siapa

Target audience dari perancangan video *motion graphic* ini adalah masyarakat menengah kebawah usia 25 - 35 tahun yang kurang memahami kasus demam berdarah *dengue* (DBD).

4. Dari Mana

Pengambilan data untuk penelitian ini dilakukan di wilayah Jawa Barat yaitu Kabupaten Bandung khususnya Puskesmas Baleedah

5. Kapan

Pengambilan data untuk penelitian ini dimulai dari bulan februari hingga selesai. Perancangan video *motion graphic* dilakukan jika data yang dibutuhkan sudah terlengkapi.

### 1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan informasi sekaligus mengedukasi masyarakat menengah kebawah usia 25 - 35 tahun, agar masyarakat dapat lebih memahami dan waspada terhadap penyakit demam berdarah *dengue* (DBD) serta mulai menjaga kebersihan lingkungan untuk meminimalisir perkembangbiakan nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus* yang dapat menyebabkan kematian.

### 1.6. Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa tulisan atau ucapan narasumber maupun masyarakat yang bersangkutan. Pendekatan ini menghasilkan uraian mendalam tentang ucapan, tulisan dan perilaku individu atau sekelompok orang. Tujuannya yaitu untuk memahami fenomena dan gejala sosial berupa rangkaian kata yang menghasilkan teori.

Alasan penulis memakai metode tersebut adalah sesuai dengan judul media informasi yang memuat materi sekaligus memberikan edukasi untuk

kalangan menengah kebawah usia 25 - 35 tahun, maka penulis akan mencari data dan materi kepada narasumber yang bersangkutan.

#### **1.6.1. Observasi**

Menurut teori yang dikemukakan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi (2011:181) metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Dalam penelitian Tugas Akhir ini penulis akan melakukan kunjungan ke Puskesmas Baleendah di Kabupaten Bandung untuk mengamati langsung keadaan lingkungan di Puskesmas dan lingkungan masyarakat.

#### **1.6.2. Wawancara**

Wawancara merupakan sebuah teknik ketika bermaksud memperoleh informasi yang tidak dapat diamati secara langsung oleh pencari informasi, baik karena peristiwa atau fenomena yang telah terjadi di masa lalu ataupun pencari informasi tidak dapat hadir di tempat kejadian secara langsung. (Tjejep Rohendi Rohidi, 2011). Penulis bermaksud untuk melakukan wawancara bersama dokter, khayalak sasaran dan ilustrator vektor untuk lebih mengetahui mengenai penyakit demam berdarah *dengue* dan bagaimana cara penyampaian pengajaran dan komunikasi agar informasi edukasi dalam media video *motion graphic* ini dapat tersampaikan dengan baik.

#### **1.6.3. Kuisiner**

Teknik pengumpulan data yang berisikan suatu rangkaian ataupun daftar - daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal untuk mendapatkan sebuah jawaban dalam pertanyaan yang di berikan. (Koentjaraningrat, 1997:173) kepada responden *audience*. Kuisiner yang akan dilakukan oleh penulis, akan disebar dan ditargetkan kepada seluruh masyarakat terutama masyarakat kelas menengah kebawah dengan rentang usia 25 - 35 tahun untuk mengetahui seberapa pentingnya media komunikasi visual ini dibuat

serta bentuk penyampaian informasi visual seperti apa yang dapat menarik dan efektif menurut *audience*.

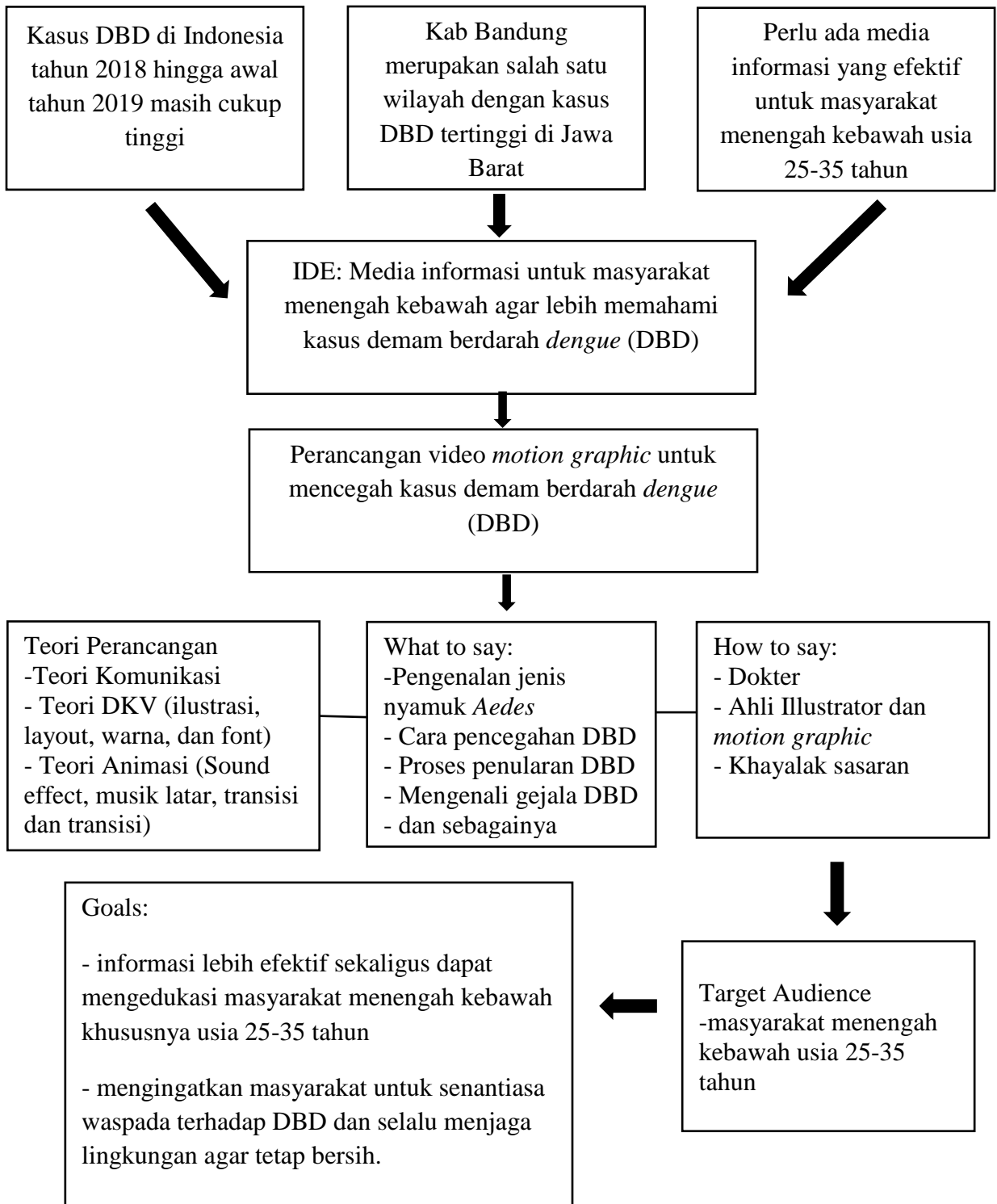
#### **1.6.4. Studi Pustaka**

Teknik pengumpulan data yang peneliti akan lakukan yaitu dengan menggunakan buku-buku, jurnal dan berita serta media internet yang sekiranya memiliki keterkaitan dengan masalah yang diteliti seperti buku tentang demam berdarah *dengue*, berita mengenai kasus demam berdarah, buku kesehatan, buku teori DKV dan jurnal mengenai kejadian demam berdarah *dengue* yang telah teliti sebelumnya.

#### **1.7. Metode Analisis SWOT**

Analisis yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan metode analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan metode *analisis Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats* (SWOT). Cara menganalisis dengan menggunakan metode ini adalah dengan menganalisis dan memilih hal-hal yang dapat mempengaruhi keempat aspek tersebut sebelum mengimplementasikannya kedalam matriks SWOT. Seperti bagaimana kekuatan (*Strength*), bagaimana mengambil keuntungan dari peluang (*opportunities*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weakness*) yang berpotensi menghalangi keuntungan dari peluang (*opportunities*) yang ada. Selanjutnya bagaimana kekuatan (*strength*) dapat menghadapi ancaman (*threat*) dan terakhir bagaimana mengatasi kelemahan (*weakness*) yang dapat memicu ancaman (*threat*) menjadi nyata atau malah membuat ancaman baru (Rangkuti, 2006).

## 1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## **1.9. Pemababakan**

### **BAB I: Pendahuluan**

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, focus, tujuan penelitian, cara untuk mengumpulkan data, metodologi, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini yang akan membahas tentang bahasa Sunda

### **BAB II : Dasar Pemikiran**

Bab ini berisikan dasar pemikiran yang akan menjabarkan tentang teori-teori dasar mengenai unsur budaya Indonesia, bahasa Sunda, ilustrasi, dan media buku sebagai sarana penyimpanan cerita untuk menganalisis dan menguraikan permasalahan yang diteliti.

### **BAB III : Data dan Analisis Masalah**

Pada bab ini memaparkan hasil dari data menggunakan semua metodologi yang sudah disebutkan di atas. Pemaparan hasil data akan dijabarkan berdasarkan teori yang sudah didapatkan.

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

Dalam bab ini menjelaskan konsep perancangan, serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

### **BAB V : Penutup**

Menerapkan saran dan masukan pada waktu sidang.