

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2021, kementerian kesehatan dan *World Health Organization* (WHO) melakukan survei bernama GATS atau *Global Adult Tobacco Survey* yang digunakan untuk mengetahui informasi secara rinci terkait penggunaan produk tembakau di Indonesia. Berdasarkan hasil laporan GATS (2021), paparan asap rokok dari orang lain (*Secondhand Smoke*) salah satu tempat yang paling sering terpapar adalah di rumah sebanyak 59,3%. Menurut Daisey (1994), *Secondhand Smoke* juga dikenal dengan sebutan ETS atau *Environmental Tobacco Smoke*, dimana orang yang tidak merokok mendapatkan paparan asap rokok yang dihembuskan oleh seorang perokok (*Mainstream Smoke*) dan asap rokok yang dihasilkan oleh pembakaran produk tembakau (*Sidestream Smoke*) (Institute of Medicine (US), 2000). Salah satu jenis ETS yang kini mendapatkan perhatian adalah *Thirdhand Smoke* (THS), yang berasal dari *Secondhand Smoke* (SHS) atau dari sisa asap tembakau yang menempel di permukaan. THS mengandung 250 gas beracun, logam berat, serta bahan kimia karsogenik dan radioaktif, yang sangat berbahaya (Pranata, 2021).

Paparan THS dapat terjadi melalui pernapasan, konsumsi (makanan atau minuman yang terkontaminasi), atau kontak langsung dengan kulit. Bayi dan anak-anak lebih rentan terhadap THS karena mereka sering berada lebih dekat dengan permukaan yang terkontaminasi. Pada ibu hamil, paparan nikotin dapat mengurangi aliran darah ke janin, meningkatkan risiko kelahiran prematur, cacat lahir, dan berat badan lahir rendah. (Marciano, 2018). Dampak paparan ini terlihat nyata pada kasus yang terjadi di Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat. Seorang bayi berusia 4 bulan mengalami infeksi paru akibat terpapar asap rokok dari sang ayah (Kompas.com, 2023). Kasus ini menunjukkan bahwa paparan asap rokok, baik secara langsung maupun melalui sisa residu (*Thirdhand Smoke*), dapat memberikan risiko serius terhadap kesehatan anak, termasuk gangguan pernapasan bahkan mengancam keselamatan jiwa.

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kabupaten Jember tahun 2020, terlihat beberapa indikator penting kesehatan balita. Tuberkulosis pada anak usia 0-14 tahun menunjukkan angka 198 kasus per 100.000 penduduk, sementara diare tercatat 27,5 kasus per 1.000 penduduk

balita. Permasalahan pernapasan, dari 245.989 balita, sebanyak 22.315 menerima tatalaksana standar, dengan 10.947 kasus dikategorikan sebagai perkiraan pneumonia. Lebih rinci, kasus pneumonia pada balita mencapai 3.676 kasus (1.926 laki-laki dan 1.750 perempuan), termasuk 86 kasus pneumonia berat (43 laki-laki dan 43 perempuan). Sementara itu, batuk bukan pneumonia jauh lebih tinggi, yaitu 27.102 kasus (13.473 laki-laki dan 13.629 perempuan). Data ini menunjukkan beban penyakit pernapasan dan infeksi yang signifikan pada balita di Kabupaten Jember, sekaligus menegaskan pentingnya penguatan program pencegahan dan penanganan khususnya untuk pneumonia dan diare yang masih menjadi ancaman serius bagi kesehatan anak.

Sedangkan orang tua dan keluarga terutama yang memiliki anggota seorang perokok aktif dan tinggal satu rumah atau satu kamar dengan anak memiliki pengetahuan buruk terkait dengan THS. Banyak dari mereka tidak mengetahui bahwa THS akan menciptakan lingkungan beracun bagi anak-anak secara tidak kasatmata yang dapat terhirup, tertelan dan menempel dikulit. (Pranata, 2021). Perokok aktif di Kabupaten Jember dengan usia 25-34 tahun mencapai angka 33,76% dari populasi di Jember.

Untuk memberikan pengetahuan orang tua tentang bahaya *Thirdhand Smoke*, diperlukan semua media yang dapat memberikan pengetahuan lebih (*informatif*) kepada para orang tua terutama yang memiliki balita atau yang sedang dimasa kehamilan. *Storyboard* merupakan media perencanaan yang efektif dan serbaguna, digunakan di berbagai bidang, terutama dalam penyusunan narasi visual yang direkam, seperti film *live action* dan animasi. *Storyboard* pada animasi berfokus pada pengaturan waktu (*Timing*) dan tata letak (*layout*) yang mendukung alur dan karakter dari sebuah cerita (Rousseau & Phillips, 2013).

Sebelum dimulainya tahapan produksi / animasi, akan dirancang sebuah *animatic storyboard*. *Animatic* adalah *storyboard* yang dibuat dalam bentuk video atau motion yang telah disesuaikan dengan *timing* dan audio (Simon, 2007). Sebuah penelitian menyatakan sebuah video lebih berefek dalam meningkatkan pengetahuan daripada sebuah *pamlet*, hal ini disebabkan sebuah video lebih menarik hati responden karena di dalamnya memiliki audio dan visual (Abdullah, Firmansyah, Rohman, Najamuddin, & Kuma, 2020)

Maka untuk media *informatif* orang tua terhadap THS dirancang sebuah *animatic storyboard* agar dapat memudahkan target *audiens* dalam memahami isi cerita dan pesan yang akan disampaikan.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Tingginya paparan asap rokok di rumah serta kurangnya pengetahuan orang tua terhadap bahaya *Thirdhand Smoke* yang dapat mengancam kesehatan balita dan janin.
- b. Kurangnya media informatif yang membahas secara spesifik terkait *Thirdhand Smoke*.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengetahuan orang tua di Kabupaten Jember mengenai bahaya *Thirdhand Smoke* (THS) yang dapat membahayakan kesehatan balita dan janin?
- b. Bagaimana merancang *Animatic Storyboard* sebagai media informatif yang membahas secara spesifik terkait bahaya *Thirdhand Smoke* (THS) untuk menyampaikan informasi kepada orang tua di Kabupaten Jember?

1.4 Ruang Lingkup

A. Apa ?

Perancangan *Animatic Storyboard* sebagai media informatif yang membahas bahaya *Thirdhand Smoke* agar dapat menyampaikan informasi secara jelas dan menarik kepada orang tua.

B. Siapa ?

Target audiens dalam kampanye ini adalah orang tua berusia 25–29 tahun yang tinggal di Kabupaten Jember serta memiliki balita atau sedang dalam masa kehamilan. Segmen usia ini berada dalam fase penting pengasuhan dan pembentukan pola hidup keluarga, sehingga sangat relevan untuk intervensi terkait perilaku kesehatan, khususnya kebiasaan merokok. Berdasarkan data BPS Provinsi Jawa Timur tahun 2021, prevalensi merokok di Kabupaten Jember cenderung lebih tinggi dibandingkan rata-rata provinsi di semua kelompok umur. Pada kelompok usia produktif 25–34 tahun (yang mencakup target audiens), persentase perokok di Jember mencapai 33,76%, sedikit lebih tinggi dibandingkan Jawa Timur secara keseluruhan (32,62%). Tren ini menunjukkan bahwa kebiasaan merokok di kalangan orang tua muda di Jember cukup mengkhawatirkan, dan menjadi isu penting yang perlu ditangani demi kesehatan keluarga dan tumbuh kembang anak.

C. Kapan?

Proses perancangan *Animatic Storyboard* dilakukan pada bulan Mei hingga bulan Juli tahun 2025.

D. Di mana?

Penelitian akan dilakukan di Kabupaten Jember Jawa Timur, yang dikenal kota tembakau karena sektor perekonomian Jember ditunjang oleh sektor pertanian, salah satunya tembakau. Pada tahun 2022, Badan Pusat Statistik mencatat hasil produksi tembakau di Kabupaten Jember mencapai angka 27.251 ton . Pada kelompok usia produktif 25–34 tahun (yang mencakup target audiens), persentase perokok di Jember mencapai 33,76%,

E. Mengapa?

Karena kurangnya pengetahuan orang tua tentang bahaya *Thirdhand Smoke* dan minimnya media informatif yang membahas secara spesifik terkait *Thirdhand Smoke*, maka diperlukan perancangan *Animatic Storyboard* sebagai media informatif yang mampu menyampaikan informasi dengan cara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh orang tua di Kabupaten Jember.

F. Bagaimana?

Perancangan *Animatic Storyboard* dilakukan melalui cerita berjudul *Thirdhand Smoke* yang mengisahkan pasangan muda bernama Andi dan Dewi yang panik saat anak mereka (rafi) mengalami sesak nafas mendadak pada malam hari. Ketika dibawa ke UGD RS JEMBER, dokter menemukan adanya gangguan pernapasan yang memicu kekhawatiran mereka, hingga terungkap bahwa kebiasaan merokok Andi meninggalkan residu berbahaya di pakaian dan lingkungan rumah. Cerita ini memberikan pesan tentang bahaya tersembunyi *Thirdhand Smoke* bagi anak-anak dan pentingnya perubahan kebiasaan sehari-hari.

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui terkait pengetahuan orang tua di Kabupaten Jember mengenai *Thirdhand Smoke* (THS) yang dapat membahayakan kesehatan balita dan janin.
- b. Merancang *Animatic Storyboard* sebagai media informatif yang membahas secara spesifik terkait bahaya *Thirdhand Smoke* untuk disampaikan kepada orang tua di Kabupaten Jember.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian akan berkontribusi pada pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya penerapan teori *storyboard* dan *animatic* dalam proses perancangan media komunikasi yang efektif dalam isu kesehatan agar tepat sasaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Untuk Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman praktis dalam menggabungkan prinsip Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan isu sosial dan kesehatan. Dimana penulis dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media yang tidak hanya estetik tetapi juga komunikatif dan memiliki nilai edukasi yang kuat.

1.6.2.2 Untuk Pembaca

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan studi lanjutan tentang efektivitas media edukasi berbasis visual dan *storytelling*. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian di bidang desain komunikasi visual, kesehatan masyarakat, dan media informatif.

1.6.2.3 Untuk Audiens

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih baik tentang bahaya *Thirdhand Smoke* (THS), sehingga orang tua dapat lebih waspada terhadap risiko paparan residu asap rokok yang menempel pada pakaian, kulit, dan permukaan benda. Dengan informasi yang diperoleh, orang tua dapat mengambil langkah pencegahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi balita dan ibu hamil.

1.6.2.4 Untuk Industri Animasi

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi industri animasi dalam memanfaatkan *animatic storyboard* untuk membuat konten informasi yang menarik dan efektif. Pendekatan ini membantu meningkatkan kualitas produksi animasi dengan fokus pada pesan kesehatan masyarakat seperti *Thirdhand Smoke*.

1.7 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menggali pengetahuan orang tua mengenai bahaya *Thirdhand Smoke* serta *animatic storyboard* sebagai media informatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mendapatkan data mendalam dan kontekstual yang diperlukan untuk merancang media yang tepat sasaran.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan cara memandang realitas sosial secara menyeluruh, rumit dan terus berubah. Penelitian ini dilakukan dalam situasi di mana objeknya berkembang secara alami tanpa ada pengaruh atau perubahan yang

dilakukan oleh peneliti, sehingga kehadiran peneliti tidak mengganggu atau mengubah kondisi asli objek tersebut (Sugiyono, 2013).

Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pengetahuan mendalam terhadap fenomena sosial atau manusia dalam konteks alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata, gambar, atau dokumen, guna menggali makna, pengalaman, dan proses yang terjadi secara holistik dan deskriptif tanpa menggunakan angka statistik (Harahap, 2020).

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Studi Literatur

Studi literatur atau dokumentasi adalah pengumpulan data melalui catatan peristiwa atau dokumen yang sudah ada sebelumnya. Dokumen ini bisa berupa tulisan, gambar, rekaman, atau karya-karya monumental. Dokumentasi membantu peneliti mendapatkan gambaran tentang situasi atau peristiwa yang telah terjadi (Sugiyono, 2013).

b. Wawancara

- Wawancara Semi Terstruktur

Wawancara semi terstruktur merupakan wawancara yang menggunakan panduan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya, namun bersifat fleksibel dan terarah atau peneliti dapat mengembangkan dan menyesuaikan pertanyaan selama proses wawancara sesuai dengan topik pertanyaan (Sugiyono, 2013). Wawancara semi terstruktur akan digunakan kepada para ahli seperti dokter paru, dokter anak, dokter kandungan dan *storyboard* artist.

- Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bersifat bebas dan fleksibel atau tidak menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disusun. Dalam wawancara ini, peneliti lebih banyak mendengarkan dan membiarkan narasumber dalam mengungkapkan pandangan, pengalaman mereka secara alami (Sugiyono, 2013). Wawancara tidak terstruktur akan digunakan pada saat mewawancarai target audiens atau orang tua yang berusia 25-29 tahun.

c. Observasi

Teknik observasi dalam penelitian kualitatif adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap fenomena atau perilaku subjek di lingkungan tanpa melakukan manipulasi (Harahap, 2020). Teknik observasi akan dilakukan pada perokok aktif yang merupakan salah satu anggota keluarga yang memiliki balita atau ibu hamil.

B. Sumber Data Sekunder

a. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden melalui pertanyaan terbuka atau memberikan ruang bagi responden untuk mengungkapkan pandangan, pengalaman atau perasaan mereka secara mendalam dan naratif. Biasanya kuesioner dalam penelitian kualitatif dipakai sebagai pelengkap data (Harahap, 2020). Kuesioner akan digunakan untuk pengumpulan data terkait *artsyle* yang disukai oleh umur target audiens atau 25-29 tahun dan berdomisili di Kabupaten Jember.

1.7.2 Teknik Analisis Data

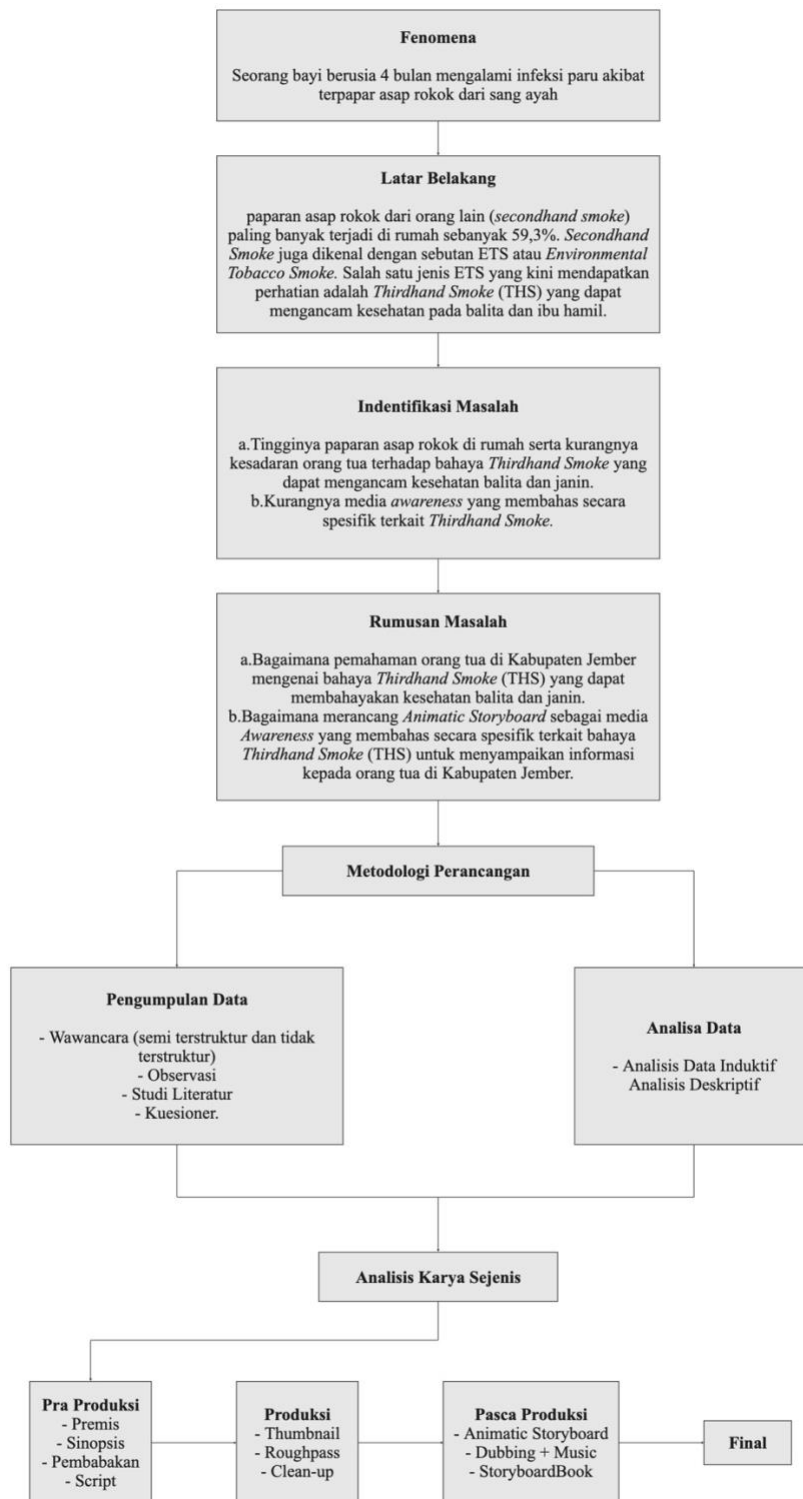
a. Analisis Data Induktif

Teknik analisis data dilakukan secara berulang dan terstruktur untuk mengelola serta memahami data yang telah terkumpul. Dalam proses ini, peneliti akan mencari pola, hubungan dan makna dalam data yang telah terkumpul sehingga menghasilkan hipotesis dan sebuah kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2013). Teknik analisis ini akan digunakan pada data wawancara, observasi dan studi literatur yang telah diperoleh sehingga bisa mencari pola, hubungan dan makna yang sesuai dengan topik.

b. Analisis Deskriptif

Teknik analisa deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran umum seperti distribusi usia, frekuensi pilihan, presentase karakteristik dan visualisasi data sederhana terkait data yang telah diperoleh secara sistematis dan ringkas (Sugiyono, 2013). Teknik analisis akan digunakan pada kuesioner untuk mendapatkan hasil *artsyle* yang paling disukai oleh responden yang sesuai dengan ruang lingkup secara usia (25-29 tahun) dan domisili (Kabupaten Jember) sebagai gambaran awal.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir (Dokumentasi Pribadi)

1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini menyajikan gambaran umum penelitian secara menyeluruh dengan latar belakang, rumusan masalah, batasan ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Lalu, membahas terkait metode penelitian yang akan digunakan saat pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menguraikan teori-teori dasar mengenai paparan *Thirdhand Smoke* (THS) dan dampaknya terhadap kesehatan balita dan janin pada ibu hamil, serta pentingnya media informatif yang efektif dalam membangun pengetahuan orang tua tentang bahaya THS dan penggunaan media *animatic storyboard* sebagai membangun informatif menjadi landasan utama dalam penelitian ini untuk mengembangkan pendekatan pencegahan yang tepat sasaran.

BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini menjelaskan sumber data penelitian meliputi observasi perokok aktif dan karya sejenis, wawancara dengan dokter paru, dokter anak, dokter kandungan, serta orang tua usia 25-29 tahun, studi literatur terkait Kabupaten Jember sebagai kota tembakau, dan survei kuesioner mengenai *artsyle* yang disukai oleh kelompok usia tersebut. Data kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mendukung pengetahuan terhadap paparan *Thirdhand Smoke* (THS).

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini memaparkan konsep dasar dan tahap-tahap perancangan media *animatic storyboard* dengan penerapan teori pada bab II sebagai alat untuk membangun informatif orang tua terhadap bahaya *Thirdhand Smoke* (THS).

BAB V Kesimpulan

Bab ini menyajikan kesimpulan dari hasil analisis data yang telah dilakukan serta memberikan saran bagi pembaca dan peneliti selanjutnya sebagai acuan untuk penelitian atau perancangan berikutnya.