Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gastritis atau yang sering dikenal sebagai penyakit maag merupakan penyakit yang disebabkan oleh adanya asam lambung yang berlebihan di mana mengakibatkan lambung meradang dan menjadi nyeri pada ulu hati (Jusup, 2010).

Menurut *medical executive* PT Kalbe Farma, dr Helmin Agustina Silalahi seperti dikutip dari Kompas (2011) yang diunduh dari http://health.kompas.com/read/2011/06/16/16574899/Sakit.Maag.Incar.Usia.Produktf pada 6 September 2016, penyakit maag paling banyak dialami oleh mereka yang masih dalam usia produktif (60% penduduk Jakarta). Lebih lanjut lagi dikatakan bahwa tingginya angka kejadian tersebut dikarenakan masih banyak masyarakat, khususnya anak-anak muda (27%) yang menganggap maag sebagai penyakit yang sepele atau biasa.

Dari hasil *survey* pendahuluan yang penulis lakukan kepada 15 orang remaja usia 18-21 tahun dan dewasa awal usia 22-25 tahun, hampir semuanya pernah mengalami maag. Sebanyak 93% (14 orang) usia 18-21 tahun dan 87% (13 orang) usia 22-25 tahun pernah mengalami maag dan mulai dari yang ringan hingga kronis. Lebih lanjut lagi, hasil survey juga memperlihatkan bahwa remaja usia 18-21 tahun lebih memiliki kecenderungan memiliki pola hidup yang kurang baik, diantaranya tidak selalu sarapan dan pola makan yang tidak teratur

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017

dibandingkan dengan usia 22-25 tahun. Dalam menangani penyakit maag, sebanyak 50% dari responden yang pernah mengalami maag hanya membiarkan atau istirahat. Hal ini juga didukung dengan keterangan yang diberikan oleh salah satu anggota Medic UMN bahwa banyak mahasiswa yang datang dikarenakan maag. Lebih lanjut lagi, menurut wawancara pendahuluan penulis dengan Dr. Haryanto Tirtasaputra yang pernah menangani penyakit maag cukup kronis, penyakit maag harus diobati. Jika tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan ulkus (luka yang dalam), kebocoran lambung, dan menimbulkan pendarahan lambung yang dapat mengakibatkan muntah darah serta anemia. Beliau juga mengatakan bahwa maag dapat menimbulkan kematian bila sudah terjadi pendarahan. Meski pendarahan jarang terjadi pada usia muda karena lambung yang masih kuat, Dr. Haryanto menambahkan bahwa diperlukan adanya kesadaran dari usia muda akan akibat-akibat yang dapat timbul dari penyakit maag atau gastritis ini.

Masalah kesehatan pada usia muda seringkali tidak terlalu diperhatikan. Hal ini dikarenakan banyak yang menganggap bahwa hal atau penyakit yang mereka rasakan sebagai sesuatu yang wajar dan dapat sembuh dengan sendirinya. Padahal sebenarnya hal yang mereka anggap sebagai sesuatu yang wajar ini dapat membawa dampak buruk bagi kesehatan mereka ke depannya.

Penyakit maag sendiri merupakan penyakit yang tidak dapat disembuhkan secara total. Maag akan kambuh lagi saat seorang penderita tidak makan secara teratur, atau terlalu banyak makan saat telat makan dari jadwal biasa. Selain mengganggu aktivitas, bila penyakit maag dibiarkan berlarut-larut, tidak menutup

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017

kemungkinan dapat berujung pada penyakit lain yang lebih fatal, salah satunya yaitu kanker lambung bahkan hingga kematian.

Remaja usia 18-21 tahun perlu diedukasi mengenai tindakan promotif (peningkatan kesehatan), preventif (pencegahan), kuratif (pemeliharaan kesehatan / pengobatan), dan rehalibitatif (pemulihan kesehatan) yang dapat mereka lakukan dalam menghadapi penyakit maag. Dengan begitu diharapkan bahwa angka penderita penyakit maag pada usia produktif akan menurun. Menurut penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis, media yang dapat digunakan yaitu buku. Sebanyak 67% remaja usia 18-21 tahun memilih buku sebagai media yang paling dipercayainya dalam mendapatkan informasi seputar kesehatan atau medis.

Oleh karenanya, penulis mengajukan **"Perancangan Sosialisasi Tentang Penyakit Maag untuk Remaja Usia 18-21 Tahun"**, yang bertujuan untuk mengedukasi remaja mengenai penyakit maag.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam melakukan perancangan sosialisasi tentang penyakit maag, penulis berpegang pada rumusan masalah sebagai berikut.

Bagaimana perancangan visual media sosialisasi mengenai penyakit maag yang efektif, menarik, dan sesuai bagi remaja usia 18-21 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan sosialisasi ini, penulis akan membatasi beberapa hal, diantaranya.

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017

a. Target utama sosialisasi mengenai penyakit maag ini adalah usia muda produktif, yaitu remaja usia 18-21 tahun khususnya kalangan menengah ke atas yang tinggal di Jakarta dan Tangerang.

b. Konten dari sosialisasi ini akan membahas hal-hal yang perlu diketahui lebih jauh mengenai penyakit maag untuk remaja usia 18-21 tahun, meliputi 4 faktor yang berkaitan dengan perawatan kesehatan (Effendi, 1998): promotif (peningkatan kesehatan), preventif (pencegahan), kuratif (pemeliharaan kesehatan / pengobatan), rehalibitatif (pemulihan kesehatan).

c. Konten sosialisasi didapat dari hasil wawancara dan studi pustaka.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.4.1. Tujuan Umum

Tujuan umum perancangan sosialisasi ini yaitu merancang visual media sosialisasi mengenai penyakit maag yang efektif, menarik, dan sesuai bagi remaja usia 18-21 tahun sebagai media edukasi sehingga remaja dapat melakukan tindakan promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif sehubungan dengan penyakit maag.

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017

1.4.2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum tersebut, adapun tujuan khusus perancangan buku ilustrasi ini yaitu sebagai syarat kelulusan S1 Program Studi Desain Grafis Universitas Multimedia Nusantara.

1.5. Metode Pengambilan Data

Menurut Kumar (2014), metode pengumpulan data dibedakan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer dapat diperoleh lewat observasi, *interview*, dan *questionnaire*, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi pustaka (dokumen-dokumen). Mengacu pada teori tersebut, penulis juga melakukan observasi, wawancara, *survey* (kuisioner), serta studi pustaka untuk mengumpulkan data yang menunjang perancangan sosialisasi ini.

1.5.1. Observasi

Penulis melakukan observasi di toko-toko buku untuk mencari tahu buku medis seperti apa yang banyak beredar dan seberapa banyak, khususnya yang membahas mengenai penyakit maag. Selain itu, penulis juga melakukan sedikit pengamatan mengenai gaya hidup serta pola makan remaja usia 18-21 tahun di lingkungan sekitar penulis.

1.5.2. Survei

Metode *survey* dilakukan penulis sebagai pendukung hasil pengamatan penulis maupun data yang penulis peroleh dari sumber lain mengenai usia 18-21 tahun yang rentan terkena maag, pola makan, gaya hidup, serta pengetahuan mereka

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017

tentang maag. *Survey* ini juga dilakukan untuk mengetahui media apa yang cocok untuk mengedukasi remaja usia 18-21 tahun mengenai penyakit maag.

1.5.3. Wawancara

Metode wawancara dilakukan penulis sebagai salah satu sumber isi atau konten buku. Penulis melakukan wawancara dengan dokter, spesialis, atau orang yang mengerti akan penyakit maag. Selain itu penulis juga akan melakukan wawancara kepada beberapa penderita maag untuk berbagi atau *sharing* pengalaman mereka akan penyakit maag yang mereka alami.

1.5.4. Studi Pustaka

Selain tiga metode sebelumnya, studi pustaka juga merupakan metode penting yang penulis lakukan dalam merancang sosialisasi ini. Sumber pustaka yang penulis gunakan dalam perancangan ini yaitu berasal dari buku, jurnal, artikel, dan media lainnya (situs berita, media online, e-book, dan lainnya), cetak maupun digital. Data-data yang penulis dapatkan akan dijadikan acuan penulis dalam merancang sosialisasi untuk remaja 18-21 tahun serta dijadikan konten / isi dari sosialisasi tersebut.

1.6. Metode Perancangan

Menurut Landa (2011, hlm. 77-99), proses desain meliputi lima tahap, yaitu.

1. Orientasi

   Tahap ini merupakan tahap pengenalan di mana desainer mulai menemukan masalah, mempelajarinya, serta mencari data-data informasi pendukung.

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017

Sebelum memulai penelitian, penulis melakukan pengamatan pada lingkungan sekitar penulis, disertai dengan studi pustaka mengenai topik yang dipilih yaitu penyakit maag pada usia muda. Dari studi pustaka yang dilakukan didapati bahwa kebanyakan usia muda seringkali menganggap remeh masalah kesehatan mereka, salah satunya penyakit maag. Untuk mendukung data ini, penulis juga melakukan penelitian pendahuluan lewat survey melalui kuisioner pada beberapa responden usia muda, serta wawancara dengan dokter mengenai penyakit maag.

2. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis akan masalah, serta data-data atau informasi yang diperoleh, serta merencanakan dan menentukan strategi yang akan digunakan.

Dari hasil riset, penulis menetapkan batasan permasalahan berdasarkan demografis, geografis, dan psikografis. Hasilnya menyebutkan bahwa target dari perancangan sosialisasi ini ditujukan untuk remaja akhir usia 18-21 tahun, khususnya kalangan menengah ke atas yang tinggal di Jakarta dan Tangerang serta kurang peduli dengan masalah kesehatannya.

3. Konsep

Solusi efektif dari desain grafis paling utama berkaitan dengan konsep. Konsep desain adalah sebuah *guide* atau penunjuk yang akan membantu dan menjadi landasan utama seorang desainer dalam mendesain.

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017

Pada tahap ini penulis menentukan konsep serta beberapa poin penting yang akan dimasukkan ke dalam karya, baik konten maupun visualnya. Konsep dan *keywords* ini yang akan penulis jadikan sebagai acuan dalam tahap visualisasi

4. Desain (Visualisasi)

   Tahap selanjutnya yaitu perancangan visual desain, merancang sebuah solusi akan masalah yang ada lewat desain, mulai dari sketsa hingga selesai (preview, mockup).

   Tahap visualisasi merupakan tahap dimana penulis mulai melakukan pendekatan terhadap gaya visual, jenis / teknik ilustrasi, warna, gaya bahasa, *layout*, tipografi, serta elemen visual lainnya yang akan digunakan dalam karya. Pendekatan ini dapat diperoleh lewat survey dengan memberikan beberapa sketsa alternatif kepada responden yang menjadi target. Dari hasil survey tersebut, sketsa yang dipilih akan penulis kembangkan kembali sebelum diaplikasikan pada karya.

5. Implementasi

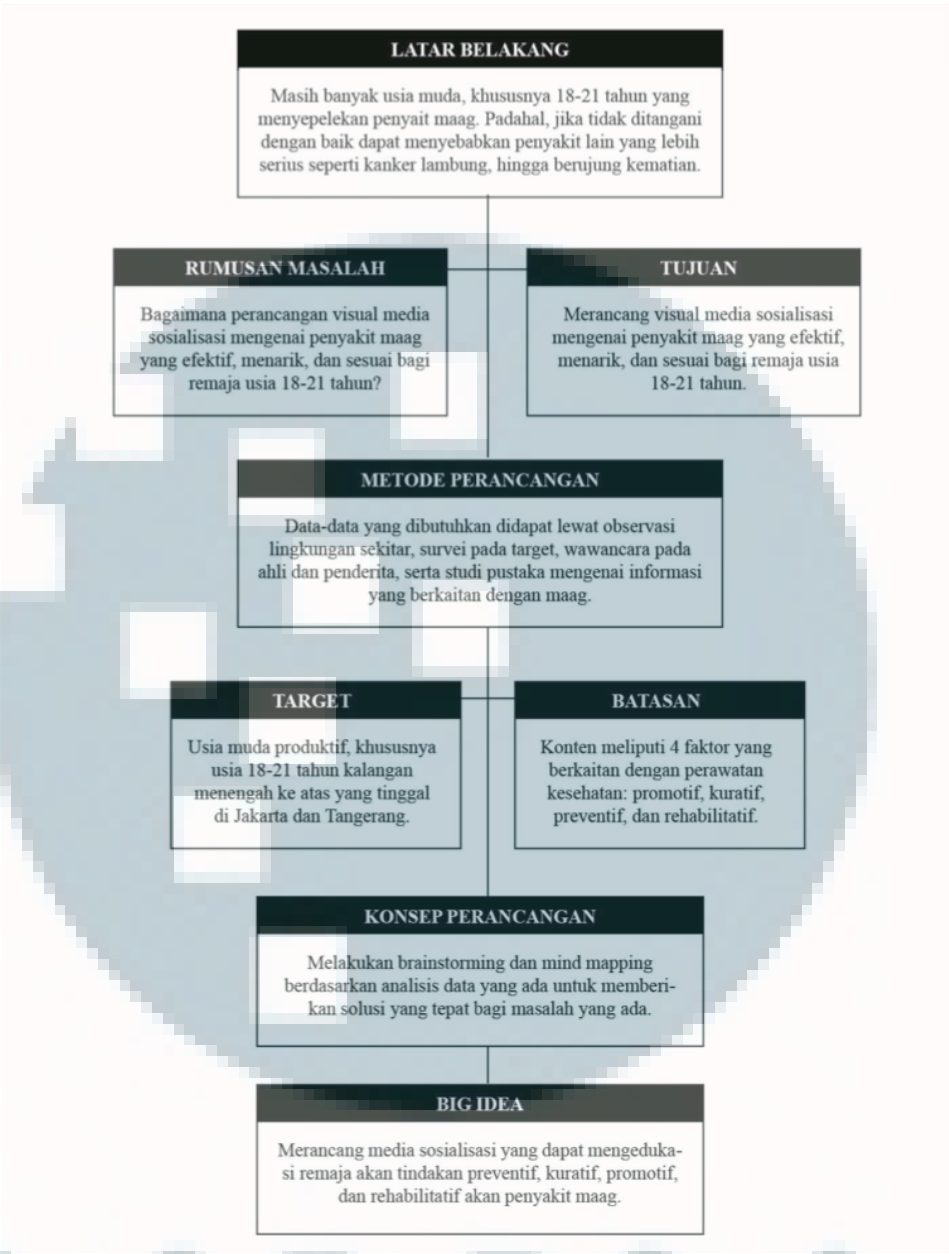
   Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses desain, dimana karya sudah dapat diperlihatkan pada orang lain dicetak atau secara digital.

   Pada tahap akhir, penulis menentukan hal-hal teknis yang berkaitan dengan produksi karya, antara lain material yang digunakan, teknik cetak, serta *finishing* yang akan digunakan.

1.7. Sistematika Perancangan

Gambar 1.1. Skematika Skematika Perancangan Visual Media Sosialisasi Tentang Penyakit Maag Untuk Usia 18-21 Tahun

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan Visual...,Edelyn Chindani,FSD UMN,2017