



### **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

Penyakit autoimun merupakan penyakit yang disebabkan oleh serangan sistem imun seseorang pada sel, jaringan, dan organ sehat dalam tubuhnya sendiri. Salah satu penyakit autoimun yang paling sering terjadi di dunia adalah Lupus. Waluyo dan Marhaendra, penulis buku *100 Questions & Answers LUPUS*, mengatakan bahwa Lupus merupakan penyakit autoimun yang menyerang pembuluh darah, sehingga dapat menyerang banyak organ sekaligus. Menurut dr. Nyoman Kertia, SpPD-KR, dalam *The Lupus Book* mengatakan bahwa Lupus dapat menyebabkan turunnya produktivitas penderita karena efeknya yang berkepanjangan dan kemungkinannya yang cukup tinggi dalam menyebabkan kematian. Sementara itu, Prof. Dr. Zubairi Djoerban, SpPD, KHOM FINASIM, juga menyatakan dalam wawancaranya yang dimuat oleh [health.kompas.com](http://health.kompas.com) bahwa terdapat 1,5 juta penderita Lupus di Indonesia dan menurut Perhimpunan Reumatologi Indonesia (IRA), penderita Lupus terdapat lebih banyak pada kalangan wanita usia produktif.

Wallace, MD, dalam *The Lupus Book* juga menambahkan bahwa informasi yang lebih mendalam mengenai Lupus butuh diketahui oleh masyarakat, terutama oleh penderitanya. Menurut Zubairi, masih banyak yang belum mengetahui seberbahaya apakah Lupus karena sulitnya melakukan deteksi saat belum ada keluhan. Hal ini membuat pengetahuan mengenai gejala Lupus menjadi sangat penting bagi masyarakat, terutama karena gejala yang timbul dapat berbeda-beda

tiap orang dan organ apa yang diserangnya. Selain itu, IRA juga menyatakan bahwa seiring dengan berjalannya waktu, gejala dapat menjadi lebih parah. Sayangnya, karena gejala yang berbeda-beda tiap orang dan dapat disalahartikannya sebagai penyakit lain, Lupus seringkali terlambat atau salah ditangani, baik oleh penderita maupun oleh sebagian ahli medis. Menurut Dian Syarief, pendiri Syamsi Dhuha Foundation, masih banyak penderita yang tidak mengerti apa itu Lupus dan mengonsumsi obat secara sembarangan, padahal terdapat jenis Lupus yang dapat ditimbulkan oleh jenis obat-obatan tertentu. IRA juga menyatakan bahwa kelambatan diagnosis dapat berpengaruh besar pada tingkat kelangsungan hidup penderita Lupus. Hal ini dibuktikan dalam beberapa kasus. Contohnya, seperti yang ditulis dalam salah satu artikel [health.detik.com](http://health.detik.com), diakses pada 3 Maret 2016, Prof. Dr. dr. Nyoman Kertia, SpPD-KR dari bagian Reumatologi RSUP Dr. Sardjito menyatakan bahwa penderita Lupus seringkali tidak langsung memeriksakan diri untuk Lupus. Sehingga saat diketahui menderita Lupus, pasien sudah mencapai stadium yang kronis. Padahal, menurut Zubairi, Lupus sama bahayanya dengan kanker, HIV, dan penyakit jantung yang dapat membahayakan nyawa penderitanya.

Untuk memberikan informasi mengenai Lupus yang lebih dalam bagi masyarakat, maka visual media sosialisasi yang lebih ringkas dan menarik menjadi dibutuhkan. Dalam hal tersebut, Penulis bekerja sama dengan Yayasan Lupus Indonesia yang memiliki visi untuk membantu orang dengan Lupus (Odapus) dan memberikan informasi serta meningkatkan kesadaran pada masyarakat umum akan gejala dan konsekuensi yang dapat ditimbulkan oleh Lupus.

Oleh karena itu, Penulis membuat Tugas Akhir berjudul "Perancangan Visual Media Sosialisasi Mengenai Penyakit Lupus" agar dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan akan kondisi tersebut. Peningkatan kesadaran dan pengetahuan ini diharapkan dapat mengurangi dan mencegah keterlambatan atau kesalahan diagnosis Lupus yang dapat membahayakan nyawa.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang visual media sosialisasi yang dapat menjelaskan mengenai apa itu penyakit Lupus, gejala penyakit Lupus, langkah-langkah mendiagnosis, dan usaha pengobatannya?

### **1.3. Batasan Masalah**

1. Target dari hasil rancangan media sosialisasi ini ditentukan oleh proses segmentasi. Menurut William dan Curtis (seperti yang dikutip oleh Dudovskiy, 2014), proses segmentasi dibagi menjadi demografis, geografis, psikografis, dan *behavioral*.

Segmentasi dari rancangan visual media sosialisasi ini adalah sebagai berikut.

Demografis	: Wanita dan pria, dewasa muda, dewasa
Geografis	: Berdomisili di kota-kota besar
Psikografis	: Peduli terhadap kesehatan diri, keluarga, dan kerabat dekat
Behavioral	: Mengikuti kegiatan sosialisasi kesehatan, membaca media saat berada di tempat umum seperti instalasi kesehatan

2. Target dari rancangan visual media sosialisasi ini adalah sebagai berikut.

Target primer : Wanita usia 20-40 tahun, berasal dari kalangan menengah ke atas dan berdomisili di kota besar

Target sekunder : Orang yang merawat penderita (*caregiver*), masyarakat umum

3. Rancangan visual media sosialisasi ini berisi mengenai informasi mengenai jenis-jenis penyakit Lupus, bagaimana cara mendeteksi atau mendiagnosis Lupus, serta upaya-upaya pengobatan yang dapat dilakukan oleh penderita penyakit Lupus (Orang Dengan Penyakit Lupus/ODAPUS).

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang visual media sosialisasi yang menarik dan dapat memberikan informasi mengenai penyakit Lupus, gejala penyakit Lupus, langkah-langkah mendiagnosis, dan usaha pengobatannya.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan Penulis untuk memperoleh data dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Wawancara**

Wawancara akan dilakukan dengan dokter spesialis penyakit dalam yang ahli di bidang kondisi autoimunitas dan penyakit autoimun, serta pendiri Yayasan Lupus Indonesia (YLI) di Rumah Sakit Kramat 128 sebagai narasumber untuk mendapatkan data mengenai informasi seputar penyakit Lupus, bagaimana

kesadaran masyarakat akan penyakit Lupus, dan gejala serta dampak penyakit Lupus.

## 2. Wawancara Singkat

Wawancara singkat juga akan dilakukan pada 20 responden untuk verifikasi keefektifan media utama dari rancangan Tugas Akhir ini.

## 3. Observasi

Observasi dilakukan beberapa rumah sakit untuk mengetahui media apa saja yang dapat diletakkan dan digunakan oleh sosialisasi kesehatan di dalam suatu instalasi kesehatan. Observasi sosialisasi sejenis juga dilakukan untuk mengetahui media apa saja yang dapat digunakan untuk sosialisasi berupa kegiatan di luar instalasi kesehatan.

## 4. Studi Literatur

Studi literatur akan dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai penyakit Lupus dan usaha penyembuhannya, serta sebagai panduan dalam merancang visual media sosialisasi.

### **1.6. Metode Perancangan**

Perancangan Tugas Akhir berjudul Perancangan Visual Media Sosialisasi Mengenai Penyakit Lupus disusun dengan metode perancangan menurut Nurannisaa (2013) sebagai berikut.

#### 1. Fase Informasi

Pada tahap ini, Penulis mengumpulkan informasi dari studi literatur dan wawancara untuk mendapatkan data seputar penyakit Lupus.

## 2. Fase Analisa

Data yang telah terkumpul, dipisahkan, dan dihitung kemudian akan Penulis analisis. Hasil yang dapat dianalisis berupa jenis serta gejala penyakit Lupus dan penanganannya, serta kecenderungan visual masyarakat target.

## 3. Fase Sintesa

Penulis melakukan *brainstorming* dan *mind-mapping* sebagai konsep awal dari desain perancangan yang akan dibuat.

## 4. Fase Kreatif

Pembuatan perancangan yang telah dibuat berdasarkan *brainstorming* dan *mind-mapping* sebelumnya dalam bentuk sketsa yang kemudian juga dibuat dalam bentuk digital.

## 5. Fase Eksekusi

Pada tahap eksekusi, Penulis telah mencetak hasil akhir dari perancangan, menyusun *display*, dan melakukan presentasi.

UMMN

## 1.7. Skematika Perancangan

