

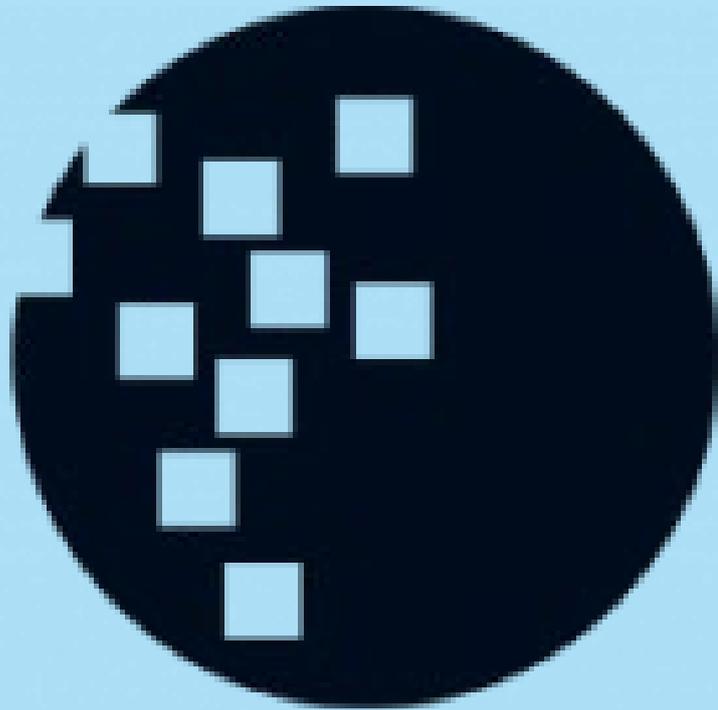


Hak cipta dan penggunaan kembali:

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.



UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Setiap tubuh manusia, pasti memiliki sistem kekebalan tubuh (imun) atau antibodi di dalam tubuh. Antibodi ini berfungsi untuk membantu menghancurkan atau memusnahkan bakteri dan virus, yang dapat mencegah pembentukan dan membantu melawan penyakit dalam diri kita. Sistem kekebalan tubuh dalam setiap manusia memiliki cara bekerja yang berbeda-beda, ditentukan oleh kemampuan tubuh setiap manusia untuk memproduksi antibodi tersebut. Oleh sebab itu, setiap manusia memiliki daya tahan tubuh yang berbeda-beda, seperti ada yang mudah jatuh sakit, adapula yang sulit untuk jatuh sakit.

Robinson (2018, para. 1-2) mengatakan bahwa memiliki antibodi yang terlalu berlebih maupun kekurangan dalam tubuh juga tidak bagus karena justru dapat menyebabkan penyakit. Penyakit ini banyak dikenal dengan penyakit *autoimun*, di mana sistem imunitas kekebalan tubuh (antibodi) ini menyerang sel, jaringan dan organ sehat dalam tubuhnya sendiri. Penyakit ini berkembang ketika sistem kekebalan tubuh kehilangan kemampuan dalam menilai atau mengidentifikasi sel sehat yang ada dalam tubuh dengan menganggapnya sebagai zat asing sebagai bakteri dan atau virus. Akibatnya, tubuh mulai memproduksi antibodi atau sistem kekebalan tubuh yang akan menyerang dan merusak sel, jaringan dan organ sehat dalam tubuh sendiri.

Salah satu penyakit *autoimun* adalah *Systemic Lupus Erythematosus* (SLE) merupakan penyakit yang biasanya akut dan berbahaya, bahkan dapat fatal, penyakit ini bersifat multisistemik dan menyerang jaringan konektif dan vaskular. Penyakit ini dikenal sebagai penyakit “seribu wajah” yang merupakan penyakit inflamasi autoimun kronis yang belum jelas diketahui penyebabnya, dan memiliki sebaran gambaran klinis yang luas dan tampilan perjalanan penyakit yang beragam. Inflansi akibat Lupus dapat menyerang berbagai bagian tubuh, meliputi keterlibatan kulit dan mukosa, sendi, sel darah, paru-paru, jantung, dan lain sebagainya. Selain itu faktor genetik, imunologik dan hormonal serta lingkungan diduga juga berperan dalam perjalanan penyakit. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kekeliruan dalam mengenali penyakit Lupus, sampai dengan menyebabkan keterlambatan dalam diagnosis dan penempatan kasus. Penyakit Lupus dapat menyerang siapa saja. Walaupun biasanya Lupus sebagian besar menyerang perempuan usia produktif yaitu 15-44 tahun, namun kaum pria, anak-anak dan remaja juga dapat terkena Lupus. (PUSDATIN, 2017, p. 1-2).

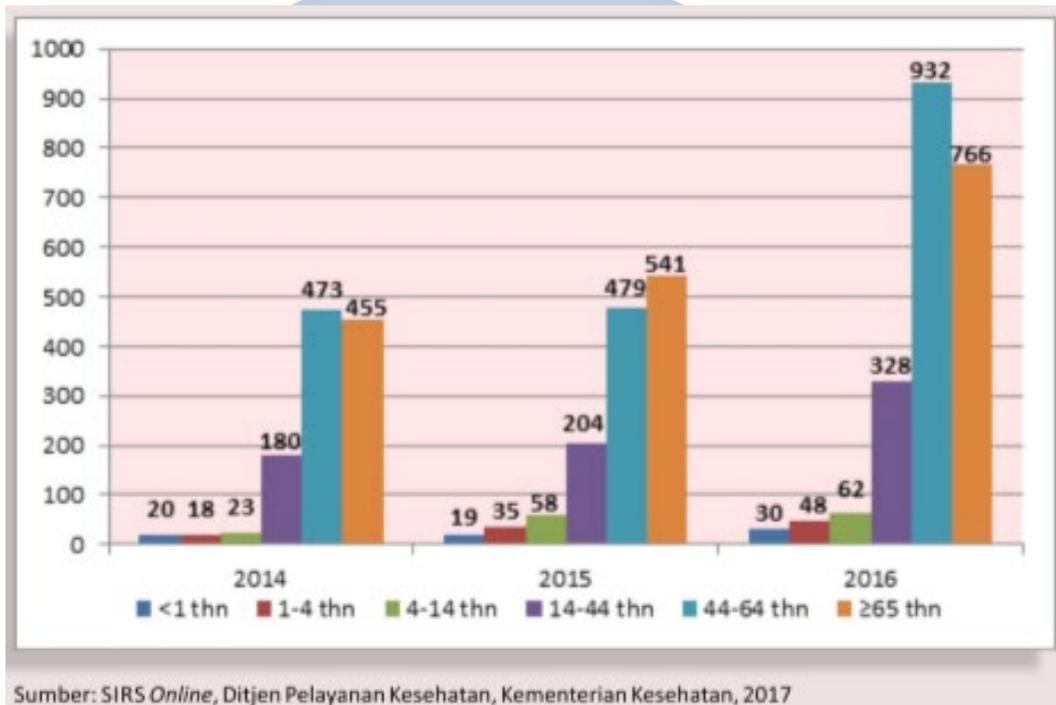
Walaupun pasien yang terkena Lupus rata-rata adalah perempuan, akan tetapi berdasarkan data SIRS *Online* 2014-2016 (dalam PUSDATIN, 2017, p. 1-5), menunjukkan proporsi pasien rawat inap lupus berjenis kelamin laki-laki mengalami peningkatan dari 48,2% pada 2014 menjadi 54,3% pada 2016. Sementara pasien lupus berjenis kelamin perempuan mengalami penurunan dari 51,8% menjadi 45,7%. Data dari World Health Organization (dalam PUSDATIN, 2017, p. 2), mencatat jumlah orang dengan lupus di dunia hingga saat ini mencapai lima juta orang, dan setiap tahunnya ditemukan lebih dari 100 ribu kasus baru.

Berdasarkan informasi data Sistem Informasi Rumah Sakit (SIRS) *Online* 2014-2016 (dalam PUSDATIN, 2017, p. 3-5), terdapat pasien rawat inap di Indonesia yang didiagnosis penyakit lupus dengan rentang usia dari umur dibawah 1 tahun hingga di atas 65 tahun, dapat disimpulkan bahwa Lupus hampir menyerang siapa saja tanpa batasan usia. Perkembangan penyakit ini meningkat dua kali lipat dibandingkan dengan 2014, dengan ditemukannya 1.169 kasus baru. Tingginya angka kematian akibat lupus perlu mendapat perhatian khusus karena 25% atau sekitar 550 jiwa meninggal akibat lupus pada 2016. Rincian data tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



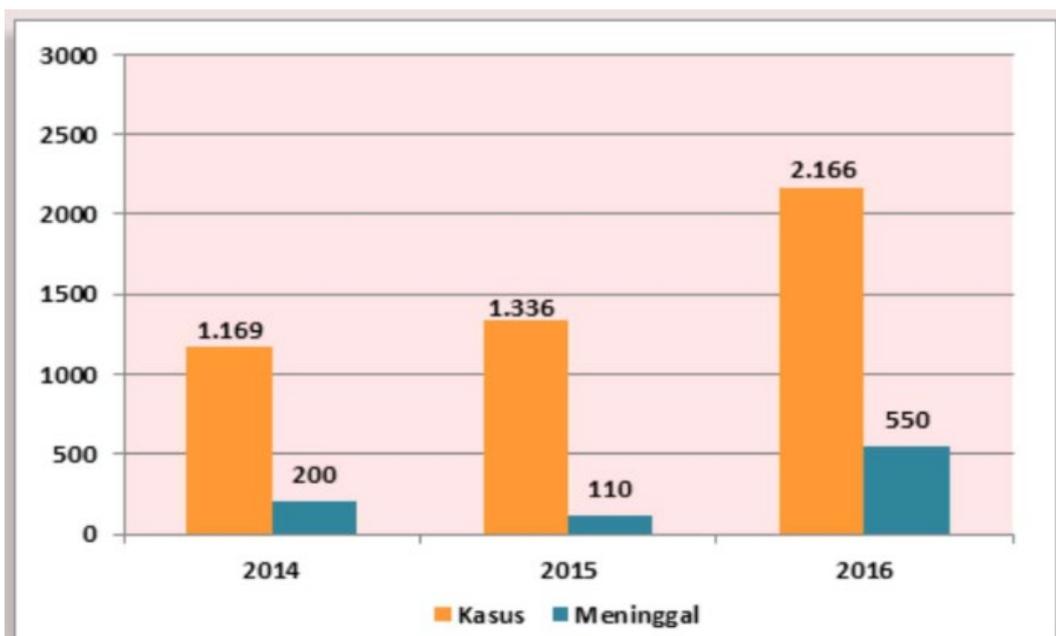
Gambar 1.1.1 Proporsi Pasien Rawat Inap dengan Diagnosis Lupus Menurut Jenis Kelamin di Rumah Sakit di Indonesia Tahun 2014-2016

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Sumber: SIRS Online, Ditjen Pelayanan Kesehatan, Kementerian Kesehatan, 2017

Gambar 1.1.2 Jumlah Pasien Rawat Inap dengan Diagnosis Lupus Menurut Kelompok Usia di Rumah Sakit di Indonesia Tahun 2014-2016



Sumber: SIRS Online, Ditjen Pelayanan Kesehatan, Kementerian Kesehatan, 2017

Gambar 1.1.3 Jumlah Kasus dan Meninggal Akibat Lupus pada Pasien Rawat Inap di Rumah Sakit di Indonesia Tahun 2014-2016

Berdasarkan fenomena sosial (masalah) jumlah pasien Lupus di Indonesia yang mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Ditambah dengan minimnya pemberitaan atau pembahasan secara detail oleh media massa dalam mengangkat atau membahas penyakit Lupus. Kurangnya pemberitaan atau pembahasan secara detail oleh media massa akan penyakit Lupus dapat dilihat dari beberapa kekurangan dan atau sedikit kesalahan pemberitaan mengenai Lupus dari 3 media masa berikut:

1. Tempo.co yang memberikan informasi mengenai Lupus hanya mengenai jumlah total peningkatan pasien Lupus di Indonesia dan gejala Lupus saja dalam satu artikel, tanpa memberikan kejelasan apakah penyakit Lupus dapat disembuhkan atau distabilkan serta tidak adanya penjelasan tentang penyakit Lupus oleh dokter ahli dan kisah-kisah odapus.
2. IDN Times, dalam 1 artikel hanya memberikan 5 fakta mengenai penyakit Lupus, Informasinya masih sangat minim dengan tidak adanya data jumlah odapus di Indonesia. Hanya memberikan 3 gejala-gejala penyakit Lupus dari 15 lebih gejala-gejala Lupus. Dan kekurangan lainnya, sama seperti media sebelumnya, tidak ada penjelasan tentang penyakit Lupus oleh dokter ahli dan kisah-kisah odapus.
3. Detik Health.com, walaupun sudah cukup bagus dalam memberikan informasi mengenai penyakit Lupus mulai dari penyebab, gejala, cara pengobatan dan pencegahan hingga komplikasi yang dapat muncul akibat Lupus, serta memberikan penjelasan mengenai Lupus dari dokter

ahli. Akan tetapi sangat disayangkan media massa satu ini masih memiliki kekurangan dan atau kesalahan yang cukup fatal. Kekurangan atau kesalahan pertama terdapat dalam istilah-istilah penyakit Lupus contohnya, istilah Lupus dan Odapus dianggap sama padahal, kedua kata tersebut memiliki makna berbeda. Tidak terdapat nama ilmiah penyakit Lupus. Menyebutkan bahwa ada metode penyembuhan untuk penyakit Lupus padahal Lupus tidak dapat disembuhkan melainkan distabilkan. Kemudian, kekurangan kedua terdapat pada data pasien Lupus di dunia yang didapat tidak memiliki kejelasan sumbernya dari mana, serta tidak ada data jumlah pasien Lupus di Indonesia. Selain itu, kekurangan terakhir tidak ada kisah-kisah dari odapus.

Berdasarkan dua faktor di atas yaitu, peningkatan jumlah pasien Lupus di Indonesia dan minimnya pemberitaan atau pembahasan secara detail oleh media massa dalam mengangkat atau membahas penyakit Lupus. Menyebabkan masih banyak kesalahpahaman masyarakat akan Penyakit Lupus. Seperti, masih banyak masyarakat yang mengira penyakit Lupus itu tidak ada atau hanya merupakan sebuah novel lama, atau bahkan menganggap penyakit Lupus sebagai suatu kemalasan seseorang atau penyakit yang dibuat-buat oleh Odapus agar terlihat lemah, dan ingin dimaklumi. Oleh sebab itu, penulis ingin memberikan informasi mengenai penyakit Lupus melalui media *interactive multimedia storytelling*, secara mendetail dengan memberikan pengertian Lupus, memberikan jumlah data pasien Lupus di Indonesia, bahaya Lupus, gejala Lupus, cara mencegah dan menstabilkan lupus, serta kisah-kisah Odapus, kepada masyarakat khususnya orang yang baru

didiagnosis terkena penyakit Lupus dan keluarga maupun kerabat odapus yang sebelumnya tidak mengetahui Lupus. Hal ini bertujuan memperkenalkan, mengedukasi, memberikan pemahaman, memberikan kesadaran kepada masyarakat juga lebih waspada akan penyakit Lupus tidak hanya fokus pada penyakit kanker, HIV/AIDS, dan penyakit mematikan lainnya. Kemudian mengetahui cara menghadapi Odapus dengan tidak mudah men-*judge* odapus ketika terlihat lemah, melainkan memberikan semangat kepada Odapus. Serta dapat memberikan informasi kepada orang yang kelihatannya terkena gejala Lupus untuk segera kedokter karena, apabila Lupus tidak segera ditangani oleh ahlinya, penyakit ini dapat menyebabkan komplikasi dan dapat berujung kematian.

Dengan adanya *interactive multimedia storytelling* sebagai media penyampaian penyakit Lupus, hal tersebut membantu penulis menarik *audiens*, karena *interactive multimedia storytelling* memiliki karakteristik atau kelebihan tersendiri yaitu cukup melalui satu *situs*, *audiens* bisa mendapatkan semua informasi yang diperlukan, tanpa harus pindah-pindah platform atau ke *situs* lain mencari-cari informasi yang diperlukan. Dalam website interaktif penulis nantinya akan mencangkup informasi-informasi mengenai Lupus mulai dari pengertian Lupus, bahaya Lupus, gejala Lupus, mencegah Lupus hingga dapat disembuhkan atau distabilkan yang disampaikan dengan 2 model yaitu teks dan video penjelasan dari dokter. Kemudian juga terdapat data interaktif jumlah Odapus di Indonesia, dan video kisah-kisah Odapus dan video animasi yang menjelaskan tentang penyakit Lupus. Dengan model seperti tersebut, diharapkan masyarakat lebih tertarik untuk melihat dan membaca lebih lanjut mengenai penyakit Lupus.

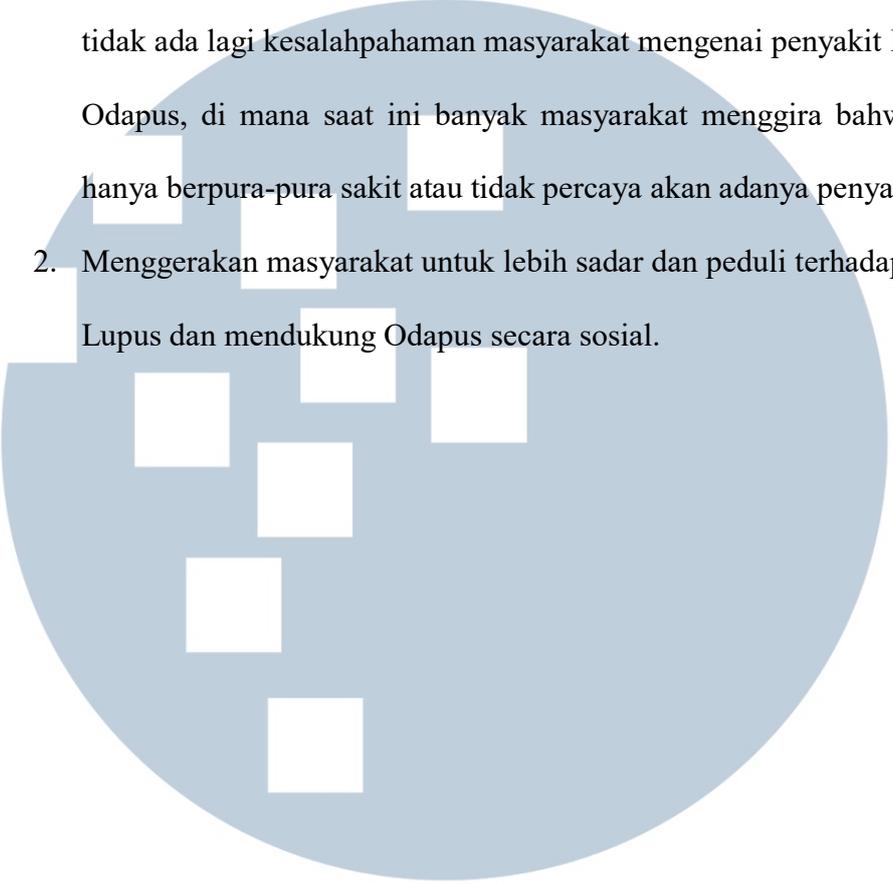
Target *audiens* pada karya ini penulis bagi menjadi 3 bagian yaitu primer yang merupakan orang yang baru didiagnosis Lupus, kemudian target sekundernya adalah keluarga dari orang yang baru di diagnosis Lupus, dan yang terakhir target tersiernya adalah masyarakat awam yang tidak mengetahui tentang penyakit Lupus. Walaupun target sekunder *audiens* kemungkinan besar merupakan orang tua, yang biasanya lebih banyak tertarik menonton televisi dan radio. Akan tetapi, di zaman sekarang di mana teknologi dan internet semakin berkembang, apabila mereka tidak mendapatkan informasi yang diinginkan, biasanya masyarakat akan segera mencari informasi tersebut melalui Internet.

1.2 TUJUAN KARYA

1. Memperkenalkan, serta memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya odapus dan keluarga odapus mengenai pentingnya mengetahui informasi dari penyakit Lupus Eritematosus Sistemik. Informasi mengenai Lupus mulai dari pengertian hingga cara menstabilkan Lupus, serta kisah-kisah Odapus.
2. Mengedukasi masyarakat ketika menghadapi, menangani, dan mendukung seseorang yang terkena penyakit Lupus.

1.3 KEGUNAAN KARYA

1. Membantu memudahkan masyarakat khususnya odapus dan keluarga odapus dari tidak tahu menjadi tahu dan bisa menjelaskan informasi penyakit Lupus melalui *interactive multimedia storytelling*, sehingga

- 
- tidak ada lagi kesalahpahaman masyarakat mengenai penyakit Lupus dan Odapus, di mana saat ini banyak masyarakat mengira bahwa odapus hanya berpura-pura sakit atau tidak percaya akan adanya penyakit Lupus.
2. Menggerakkan masyarakat untuk lebih sadar dan peduli terhadap penyakit Lupus dan mendukung Odapus secara sosial.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA