



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Eczema atau eksim, atau nama lainnya adalah dermatitis atopik merupakan sebuah gangguan kulit yang akan berlangsung pada jangka waktu yang panjang dan umumnya terjadi saat masih usia anak-anak. Gejala yang dialami adalah kulit akan terasa gatal, kering, pecah-pecah serta ruam kemerahan. Terdapat beberapa kondisi kulit yang dapat mengeluarkan darah atau cairan, permukaan kulit juga akan mengalami pengerasan, eksim ini juga akan berdampak pada gangguan kulit seperti penambahan ketebalan kulit, jerawat yang juga disertai dengan luka. (Halodoc, 2019).

Dermatitis Atopik menjadi salah satu isu kesehatan dunia karena terjadinya peningkatan di dunia (Shaw *et al*, 2011; Halim *et al*, 2014). Penyakit kulit ini pada usia dewasa sebesar 2-10%. Isu penyakit kulit ini mengalami peningkatan sebanyak dua sampai tiga kali lipat dalam jangka waktu tiga dekade terakhir. Menurut *Asthma and Allergy Foundation of America* (AAFA), sekitar 16,5 juta orang dewasa di US memiliki *eczema* dengan 6,6 juta diantaranya memiliki gejala sedang sampai serius. Menurut *World Health Organization* (WHO), di Indonesia setiap tahun ditemukan sebanyak 2 juta kasus untuk dermatitis atopik. (CNN Indonesia, 2019)

Eczema sebagai disebabkan oleh banyak hal, salah satu faktor pemicu terjadinya gangguan kesehatan menurut Dr. Steven Gundry pada bukunya yang berjudul “*The Plant Paradox – The Hidden Dangers in ‘Healthy’ Foods that Cause Diseases and Weight Gain*” yaitu tumbuh-tumbuhan, yang bernama *Gluten*. *Gluten* merupakan sebuah komponen dalam tumbuhan yang memberikan malapetaka bagi tubuh manusia yang mendatangkan banyak masalah kesehatan bagi orang yang mengonsumsinya. Dalam buku tersebut, terdapat juga penelitian yang menunjukkan bahwa tumbuhan juga memproduksi toksin ketika sedang ingin dimakan untuk menghalangi pemangsa yang dinamakan lektin. Namun, tidak

banyak orang yang memahami hal tersebut, berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan tentang asumsi orang mengenai faktor pemicu *eczema*, yaitu 35,9% yang karena stress, 12% alergi terhadap bahan kimia, 9,8% alergi debu, dan 8,7% sabun.

Padahal, menurut Dr. Steven Gundry (2017). Ia menuliskan pada bukunya jika memiliki gangguan kesehatan, dengan mengonsumsi obat-obatan modern bukan merupakan sebuah solusi, melainkan harus memberhentikan faktor pemicunya, yaitu makanan, dengan menjaga pola makan yang disebut dengan istilah “*Elimination Diet*”, setelah menerapkan pola makan yang baik, maka tubuh akan mulai menyembuhkan dirinya sendiri dikarenakan tubuh memiliki kemampuan untuk memulihkan dirinya sendiri dengan sempurna. Tetapi, mayoritas penderita tidak memahami dengan jelas langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengobati *eczema* hanya dengan obat yang diperoleh dari dokter.

Penanganan yang didapatkan pada penelitian yang dilakukan kepada penderita *eczema* sebesar 29,3% menggunakan salep yang *less chemical*, 18,5% mengatur kadar stress, 10,9% melakukan konsultasi ke dokter, dan 6,5% menjaga kebersihan lingkungan. Kemudian, terdapat 41,3% yang menjawab kesulitan untuk mencari informasi mengenai *eczema* di internet, dan sebesar 53,3% yang menjawab terdapat kekurangan dari solusi yang pernah ada adalah penjelasan yang kurang mendetail mengenai dermatitis atopik (*eczema*), 17,4% yang memilih kurang mengerti karena banyak artikel mengenai dermatitis atopik (*eczema*) yang menuliskan dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, penulis akan merancang sebuah media informasi sebagai langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengatasi *eczema* berupa media informasi interaktif yang berisi tentang *eczema* dalam segi makanan dengan *target audience* 20 – 24 tahun di DKI Jakarta agar tidak kebingungan dalam menentukan makanan apa yang baik dikonsumsi bagi penderita *eczema*. Penelitian yang telah dilakukan mengenai *eczema* akan berfokus pada masa pencegahan atau dapat disebut dengan fase remisi. Maka dari itu, diharapkan dengan perancangan media edukasi informasi ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terutama penderita *eczema* dalam mengatasi

penyakit kulit ini dan menjadi solusi yang tepat terhadap peningkatan isu kesehatan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang media edukasi informasi interaktif sebagai wadah yang tepat mengenai penyakit kulit dermatitis atopik (*eczema*) bagi usia 20 – 24 tahun di DKI Jakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan isu yang telah dipaparkan di latar belakang dan rumusan masalah, Batasan masalah yang telah ditentukan dalam perancangan media edukasi informasi interaktif sebagai langkah yang perlu dilakukan untuk mengatasi penyakit kulit *eczema* yang ditujukan bagi usia 20 – 24 tahun dengan pembagian segmentasi, yakni :

a. Demografis

- 1) Usia : 20 – 24 tahun, Remaja Akhir atau Dewasa Muda (Departemen Kesehatan, 2009)

Usia 20-24 tahun termasuk dalam kategori usia remaja akhir atau dewasa awal, menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia 2009, dengan rentang usia 17 – 25 tahun yang merupakan usia produktif dan mayoritas memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Muhammad Ali dan Muhammad Asrori (2004 ; 18), mulai dapat mengekspresikan diri baik dari pemikiran, sikap, perilaku yang lebih dewasa serta kalangan masyarakat mulai memberikan kepercayaan, emosi mulai stabil , mulai mampu dalam menentukan pilihan serta mengambil keputusan hidup dengan lebih bijaksana dan dapat dipertanggungjawabkan keputusannya. (Muhammad Asrori 2005 : 105).

Tetapi, berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik tahun 2020, usia dicatat dengan rentang usia 4 tahun yaitu, 15 – 19 tahun, 20 – 24 tahun, dan 25 – 29 tahun. Maka dari itu, segmentasi usia yang diambil adalah *target audience* usia

20 – 24 tahun sebagai sasaran utama yang termasuk dalam kategori remaja akhir atau dewasa muda.

- 2) Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- 3) Pendidikan : SMA dan sederajat, S1 dan S2
- 4) Status ekonomi : SES B+
- 5) Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Pegawai

b. Geografis

- 1) Wilayah : DKI Jakarta
- 2) Kota : Metropolitan
- 3) Kepadatan penduduk : Urban

c. Psikografis

Remaja akhir sampai atau dewasa muda yang memiliki *eczema* atau yang belum mengetahui tentang *eczema* yang disebabkan oleh beberapa faktor dan memiliki ketertarikan untuk mengetahui langkah awal yang dapat dilakukan untuk mencegah/mengatasi penyakit kulit *eczema* serta tertarik untuk mengetahui informasi mengenai kesehatan kulit terutama *eczema* dan mengerti akan perkembangan teknologi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah merancang media edukasi interaktif sebagai wadah informasi mengenai *eczema* sebagai langkah awal untuk mengatasi penyakit kulit *eczema* bagi usia 20 – 24 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan isu yang telah dipaparkan dalam latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan perancangan, manfaat perancangan media edukasi informasi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yakni :

1. Manfaat bagi Penulis

Menambah pengetahuan mengenai penyakit kulit *eczema* dan mengetahui bahwa pentingnya dalam menjaga pola makan yang sehat

sekaligus mengasah kemampuan penulis dalam membuat karya tulis dengan baik, dan belajar untuk merancang sebuah karya desain yang berlandaskan pada hasil penelitian yang telah ditulis agar dapat dipertanggungjawabkan pada masa yang akan datang.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Membantu untuk memberikan informasi mengenai *eczema* terutama dalam segi makanan dengan harapan dapat mempermudah orang lain dalam mengakses informasi mengenai *eczema* (dermatitis atopik).

3. Manfaat bagi Universitas

Memberikan tambahan referensi serta kontribusi bagi Universitas dan diharapkan dapat menambah referensi Pustaka di Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA