



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

Menurut Kotler dalam Lupiyoadi (2014, hlm. 7), jasa adalah setiap kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak ke pihak yang lainnya, tidak berwujud dan tidak berpindah kepemilikan. Penyedia jasa merupakan sebuah badan usaha atau perusahaan ataupun perseorangan yang menyediakan layanan jasa (Kompasiana.com, 2018). Tanpa disadari, masyarakat Indonesia sekarang ini seringkali membutuhkan layanan jasa dalam kehidupan sehari-sehari. Salah satu pekerjaan yang bergerak di bidang jasa adalah layanan *homecare* atau biasa dikenal dengan nama pelayanan kesehatan di rumah. Layanan *homecare* ini menyediakan para perawat yang memiliki keahlian khusus dalam bidang medis untuk membantu mengurus dan juga merawat pasien atau lansia di rumah (kanalinfo.web.id, 2019).

Di kota Semarang sendiri jumlah lansia juga semakin meningkat seiring berjalannya waktu, bahkan berdasarkan data dari Susenas terdapat 28,7% lansia di Semarang yang memiliki keluhan kesehatan, menyebabkan kegiatan kesehariannya terganggu (Jatengdaily.com, 2021). Berdasarkan UU No. 13 tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lansia, yang termasuk ke dalam kategori lansia adalah orang-orang yang berusia 60 tahun ke atas. Oleh karena itu kebutuhan *homecare* pun juga semakin meningkat, akan tetapi keluarga yang membutuhkan seringkali masih merasa kesulitan untuk mendapatkan perawat *homecare* yang cocok, berkualitas dan profesional (beritasatu.com, 2020). Sekarang ini sudah banyak media yang menyediakan layanan *homecare*, akan tetapi di daerah Semarang dan sekitarnya media yang ada pun informasinya masih terbatas, di mana hanya berisikan penjelasan umum tentang layanan yang ditawarkan, tidak dapat memilih dengan spesifik perawat yang sesuai dengan kebutuhan, tidak terdapat testimoni atau *review* sehingga menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk

menggunakannya dan untuk pemesanan juga masih menggunakan media lain sehingga juga tidak efektif.

Berdasarkan data dari SUSENAS tahun 2019 dalam lokadata.id, menyatakan bahwa generasi milenial (1981-1996) mendominasi penggunaan internet dan belanja online, dengan persentase sebesar 17% dari 47 juta milenial pengguna internet. Berarti total ada sekitar 7,8 juta milenial yang gemar berbelanja online baik barang maupun jasa. Sehingga, media interaktif dirasa tepat untuk solusi dari permasalahan di atas, mengingat generasi milenial sekarang ini telah memasuki era digital yang mana banyak informasi sudah mudah diakses menggunakan internet. Berdasarkan hal tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan sebagai desainer komunikasi visual, adalah merancang sebuah media interaktif penyedia jasa *home care* yang informatif, efektif dan mudah digunakan oleh masyarakat Kota Semarang dan sekitarnya. Media interaktif ini dirancang berdasarkan pernyataan Fauzi dalam Hapsara (2020), bahwa menggunakan teknologi dapat memberikan efisiensi waktu dan biaya serta tenaga, dan tanpa disadari kehidupan masyarakat sekarang ini pun telah bergantung pada teknologi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan media interaktif penyedia jasa *homecare* untuk lansia di Semarang agar dapat membantu masyarakat Semarang dan sekitarnya agar dapat mencari perawat *homecare* lansia yang profesional dan efisien ?

1.3. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan permasalahan pada topik yang diambil, penulis membatasi permasalahan ini dengan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Demografis
 - a. Usia: 30-40 tahun

(Generasi Milenial yang lahir antara tahun 1981-1996, berdasarkan data dari SUSENAS tahun 2019)

- b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - c. Pekerjaan: Karyawan, wiraswasta, dll.
 - d. Status Ekonomi: SES B-A
 - e. Kewarganegaraan: Indonesia
2. Geografis: Semarang dan sekitarnya.
 3. Psikografis:
 - a. Orang Semarang dan sekitarnya yang memiliki orang lansia di keluarganya.
 - b. Sibuk dengan pekerjaan.
 - c. Sering mengandalkan tenaga kerja penyedia jasa.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan akhir dari tugas akhir penulis adalah bagaimana perancangan media interaktif penyedia jasa *homecare* untuk lansia di Semarang agar dapat membantu masyarakat Semarang dan sekitarnya agar dapat mencari perawat *homecare* lansia yang profesional dan efisien.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis

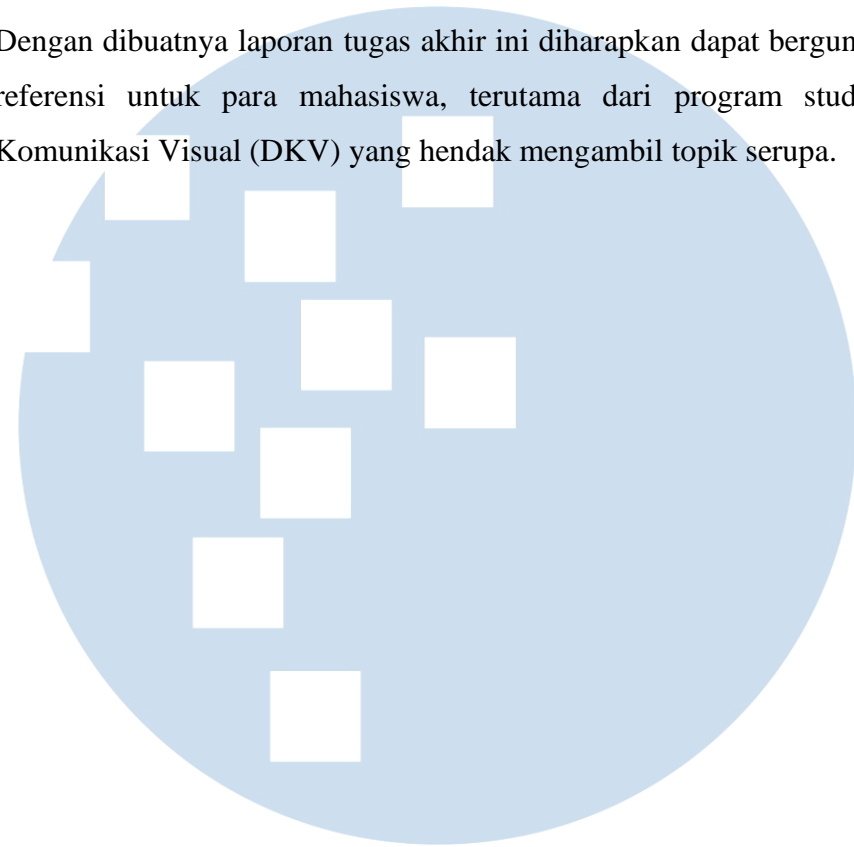
Sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, juga mendapatkan pengetahuan lebih mendalam akan perancangan media interaktif penyedia jasa.

2. Bagi Orang Lain

Diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu masyarakat Semarang dan sekitarnya dalam mencari perawat *homecare* yang sesuai dengan kebutuhan dengan efisien.

3. Bagi Universitas

Dengan dibuatnya laporan tugas akhir ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk para mahasiswa, terutama dari program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) yang hendak mengambil topik serupa.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA