

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Wolbachia adalah sebuah bakteri yang telah tumbuh secara alami pada serangga termasuk nyamuk. Menurut Kemenkes yang dikutip dari [p2p.kemkes.go.id](http://p2p.kemkes.go.id) Wolbachia adalah bakteri alami yang berjumlah 60% pada setiap serangga seperti kupu – kupu, lalat, dan nyamuk. Menurut *worldmosquitoprogram* Wolbachia ini sifatnya menghambat pertumbuhan virus pada nyamuk seperti Chikungunya, Zika, dan DBD. Bakteri ini sifatnya tidak membuat manusia sakit atau bahkan vertebrata lainnya.

Menurut Kemenkes RI sudah lebih dari 5 dekade masalah dengue sudah menjadi masalah kesehatan di Indonesia hingga dunia. Infeksi *Dengue* atau DBD memberikan gejala beragam seperti demam hingga syok *dengue* yang dapat menyebabkan kejadian luar biasa (KLB) yang berakhir pada kematian. Seperti data dari Kemenkes RI Tahun 2021 kasus DBD sebanyak 40.579 kasus dengan kasus kematian 402 kasus (Rendonuwu, 2021). Pada tahun 2022, kasus DBD di Indonesia mencapai 143.000 kasus yang terbagi berdasarkan provinsi masing – masing yang dominan terjadi pada *range* umur 15-44 tahun. Selain itu dikutip dari infografis data Kemenkes Republik Indonesia tentang laporan kasus DBD di tahun 2023 menunjukkan jumlah kasus yang terjadi sebanyak 57.884 kasus dengan kematian berjumlah 422. Jika dilihat dari tahun 2020 hingga 2022 kasus yang terjadi sifatnya fluktuatif yaitu terjadinya penurunan dan kenaikan yang tidak terduga (Samad et al., 2022).

Oleh karena itu pemerintah melakukan sebuah penelitian dan kerjasama terhadap *World Mosquito Program* dengan persiapan penerapan teknologi wolbachia di beberapa daerah seperti Semarang, Bandung, Jakarta Barat dan termasuk Denpasar. Menurut Kemenkes RI menunjukkan bahwa penelitian di Yogyakarta sejak tahun 2011 dalam penelitian nyamuk berWolbachia memberikan hasil dapat menyusutkan 77.1% kasus DBD dan menekan 86.2% kasus awat inap

akibat DBD (KemenkesRI, 2022). Dikutip dari BBCIndonesia perencanaan pelepasan Wolbachia terhambat karena adanya penolakan oleh masyarakat yang disebabkan kurangnya edukasi dan sosialisasi yang mendetail mengenai Wolbachia ini. Penolakan yang didasari oleh kurangnya informasi dan transparansi yang jelas terhadap masyarakat sehingga wajar saja masyarakat menolak (Netty, 2023) pada sidang DPR komisi IX. Menurut Dirjen Pencegahan penyakit kemenkes RI mengatakan bahwa seluruh penolakan yang terjadi didasari kurangnya sosialisasi yang menyeluruh (Bisnis.com, 2023).

Menurut Equatori selaku tim peneliti dari *World Mosquito Program* mengatakan bahwa saat ini sosialisasi yang dilakukan oleh WMP hanya sebatas pada kantor desa atau balai desa, seluruh yang hadir didominasi oleh kalangan orang tua dan tokoh masyarakat saja sedangkan untuk lapisan bawah yang tidak masuk grup WhatsApp bagaimana menerima informasi tersebut melihat saat ini penggunaan sosial media yang sangat besar. Oleh karena itu diperlukannya media edukasi yang dapat menyesuaikan dengan masyarakat dan menargetkan kalangan muda agar mudah menggerakkan seluruh lapisan masyarakat.

Salah satu solusi dari permasalahan penolakan terhadap program Wolbachia adalah dengan mengedukasi dan merubah *mindset* masyarakat Denpasar terhadap Wolbachia sehingga segala bentuk pengetahuan dan edukasi yang didapatkan memberikan sebuah gerakan dengan melakukan *word of mouth* dan mendukung program Wolbachia.

Oleh karena itu diperlukannya solusi berupa kampanye yang memberikan edukasi tentang Wolbachia yang merubah *mindset* dan aksi dari audiens terhadap Wolbachia. Menurut Storey & Rogers (1987) Kampanye adalah proses komunikasi dalam menyampaikan maksud dan tujuan atau informasi penting kepada khalayak luas dengan harapan dapat menjadi keberlanjutan kedepannya. Kampanye dilakukan agar dapat menjadi nilai tambah dan dijadikan sebagai kebiasaan di lingkungan sehingga dapat mempengaruhi lingkungan untuk maksud tujuan lebih baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kampanye sosial tentang Wolbachia bagi masyarakat Dewasa yang berusia 17 – 25 tahun di Denpasar?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan topik atau pengertian yang akan dibahas atau dikemukakan dalam penulisan laporan perancangan. Hal ini membatasi pembahasan agar tidak melebar, menjadi fokus dan tertib dalam penjabarannya. Hal yang dikemukakan pada bagian ini adalah mempersempit atau membatasi variabel-variabel yang menjadi objek perancangan, subjek/khalayak sasaran atau lokasi yang berhubungan dengan perancangan.

### 1) Demografi

- a. Usia : 17 – 25 Tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki – Laki dan Perempuan
- c. SES Ekonomi : B – C2
- d. Pendidikan : SMA Sederajat
- e. Bahasa : Indonesia

### 2) Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Provinsi : Bali
- c. Kota : Denpasar

### 3) Psikografis

- a. Belum mengetahui asal dari virus Wolbachia pada serangga.
- b. Tidak bisa menerima solusi yang berkaitan dengan virus.
- c. Cara hidup yang tradisional.
- d. Orang yang tidak menyaring informasi.
- e. Minimnya literasi terkait informasi dan data.
- f. Mudah terpengaruh oleh pembicaraan orang lain.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang Kampanye Sosial tentang Wolbachia bagi Dewasa Usia 17 – 25 Tahun di Denpasar.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas Akhir ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, masyarakat, dan universitas yang dijabarkan sebagai berikut:

### 1) **Bagi Penulis**

Perancangan tugas akhir ini menjadi sebagai salah satu syarat kelulusan dan menempuh gelar Sarjana Desain (S.Ds). Menerapkan seluruh pelajaran dan pengetahuan yang telah ditempuh agar pengetahuan yang didapat berguna bagi lingkungan sekitar.

### 2) **Bagi Masyarakat**

Perancangan media persuasi ini diharapkan dapat menyadarkan dan membuka pandangan masyarakat mengenai program Wolbachia sebagai salah satu upaya dalam menekan tingkat kasus DBD di Indonesia. Serta memberikan informasi yang lengkap kepada masyarakat agar tidak menimbulkan pro dan kontra.

### 3) **Bagi Universitas**

Hasil dari percangan topik ini diharapkan memberikan atau dijadikan sebagai studi referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya yang menempuh perancangan tugas akhir sesuai topik yang diangkat.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA