

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cacingan adalah suatu penyakit endemik karena infeksi suatu jenis cacing yang masuk ke dalam tubuh manusia (Nova Alisha Putri et al., 2023). Penyakit ini umum terjadi di daerah tropis, dan ditularkan dengan banyak cara, seperti tanah, makanan, atau air yang telah terkontaminasi dengan telur cacing. Cacingan dapat mengakibatkan luka di rongga usus yang dapat menyebabkan kehilangan karbohidrat, protein, dan darah (Rahayu, 2023). World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa sekitar 24% populasi global atau lebih dari 1,5 miliar orang, mengalami infeksi cacing, dan 870 juta anak tinggal dalam lingkungan rentan yang memerlukan pengobatan untuk mengatasi parasit tersebut.

Di Indonesia, penularan telur cacing mudah terjadi karena kelembapan udara yang tinggi dan ketidakmerataan tingkat ekonomi serta sosial, yang mengakibatkan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap kebersihan diri dan lingkungan (Kusmi, 2014). Di kondisi sanitasi yang buruk di beberapa wilayah, menjaga kebersihan sangatlah penting bagi masyarakat dari anak-anak hingga dewasa agar terjauhkan dari penyakit cacingan. Menurut dr. Dian Murni Wardhani, spesialis anak, prevalensi penyakit cacing berkisar antara 2,2% hingga 96,3%, dengan anak usia sekolah menjadi kelompok yang paling banyak terkena dampak. Penyakit ini dapat menghambat pertumbuhan anak, yang menjadi kekhawatiran serius mengingat fase anak-anak dianggap sebagai masa perkembangan maksimal (Elly Risman, Psikolog Anak).

Pada tempat yang kumuh di Jakarta, tingkat infeksi anak usia sekolah dasar yang mengalami cacingan berkisar antara 25,3% hingga 80% (Ariwati, 2017). Angka infeksi ini masih tinggi karena walaupun anak telah meminum obat cacing, penyakit ini tidak dapat membentuk antibodi, sehingga anak dapat terinfeksi cacingan secara berulang kali apabila perilaku pencegahan cacingan belum diterapkan, terutama jika tinggal di lingkungan dengan sanitasi yang tidak terawat

(dr. Ian Suteja, Spesialis Anak). Faktor-faktor penyebab cacangan pada anak meliputi kurang menjaga kebersihan, seperti belum menerapkan kebiasaan mencuci tangan rutin, tidak merawat kebersihan kuku, menyimpan makanan di lingkungan yang kurang bersih, buang air besar di luar toilet sehingga mencemari tanah, serta kebiasaan bermain tanah dan interaksi sosial dengan teman, termasuk berpelukan (Ganda et al., 2019).

Penyampaian pesan mengenai bahaya cacangan dan pencegahannya melalui media informasi seperti poster telah banyak tersedia di berbagai wilayah seperti sekolah dan pusat kesehatan seperti rumah sakit. Namun, hal ini masih belum sepenuhnya efektif, karena beberapa media informasi terlalu rumit untuk dibaca, dan kurangnya kepedulian anak, sehingga beberapa anak tidak berminat membaca karena tidak tertarik dengan permasalahan cacangan. Penyakit cacangan sering diabaikan karena dianggap tidak langsung mengakibatkan kematian, padahal dampaknya dapat signifikan terutama dalam kondisi kronis dan berulang. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan tambahan, yaitu menanamkan pengetahuan dalam mencegah penularan infeksi cacing pada anak-anak (Ganda et al., 2019).

Dalam proses penyampaian edukasi, interaktivitas dapat membantu informasi lebih efisien dan efektif karena menekan adanya interaksi antara pengguna dan teknologi (Widyaningsih et al., 2021). Dalam menghadapi penyakit cacangan, penulis tertarik dalam merancang media informasi berupa *board game* bagi anak-anak mengenai pencegahan penyakit cacangan pada anak. *Board game* tidak hanya merupakan hiburan semata, tetapi juga merupakan alat edukatif yang menyenangkan yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Bermain *board game* memiliki beragam manfaat, seperti memberikan peluang bagi pemain untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta belajar dan merespons langsung dari pengalaman bermain tersebut (Wardhani et al., 2022). Dengan menggunakan elemen-elemen desain komunikasi visual dalam merancang, media tidak hanya akan menjadi menarik tetapi juga bermanfaat (Pangestu, 2019). Dengan menggunakan gaya visual yang menarik dan interaktif, penulis berharap anak-anak menjadi tertarik dalam menjaga kebersihan mereka dan mengurangi peluang anak-anak terjangkit infeksi cacing.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang penulis simpulkan dari bagian latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya ketertarikan anak dengan media informasi mengenai penyakit cacangan yang sudah ada, karena informasi terlalu rumit untuk dipahami.
2. Penularan cacangan pada usia anak memiliki tingkat prevalensi yang tinggi, hal ini dapat menghambat pertumbuhan anak dan berpotensi menyebabkan dampak serius terutama pada masa perkembangan.
3. Rendahnya pengetahuan anak mengenai bahaya cacangan menyebabkan kurangnya upaya pencegahan penyakit cacangan yang optimal.

Maka dirumuskan masalah yang berupa “Bagaimana merancang *board game* tentang mencegah penyakit cacangan pada anak usia 7-11 tahun di Jakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan laporan ini diperlukan batasan agar pembahasan lebih fokus terhadap permasalahan. Batasan masalah yang ditetapkan penulis adalah sebagai berikut.

1.3.1 Primer

Target primer merupakan target utama yang ditetapkan penulis dalam perancangan *board game*. Pada permasalahan ini, penulis memilih target anak-anak, karena merupakan subjek utama yang rentan terserang penyakit cacangan.

1.3.1.1 Demografis

1. Usia : 7-11 tahun

Penentuan usia ini dipertimbangkan berdasarkan teori Jean Piaget, usia 7-11 merupakan tahap perkembangan kognitif pada anak yang ditandai oleh perkembangan pemikiran yang terstruktur dan rasional. Pemilihan usia ini juga didukung oleh jurnal Mardiani (2019), dimana penelitian menunjukkan bahwa prevalensi tertinggi penyakit cacangan terjadi pada anak usia sekolah dasar.

2. Jenis Kelamin : Semua

3. Tingkat Pendidikan : SD

4. Status Ekonomi : SES C

Menurut Badan Pusat Statistik (2021), SES C merupakan golongan keluarga dengan pengeluaran per bulannya sebesar Rp1.500.000 hingga Rp3.000.000. Penulis memilih masyarakat golongan ini karena penyakit cacangan menyerang pada tempat dengan sanitasi yang buruk, sehingga penulis mengkhawatirkan anak golongan ekonomi rendah dengan kondisi lingkungan yang dengan sanitasi buruk.

5. Agama : Semua

6. Suku : Semua

1.3.1.2 Geografis

Target perancangan board game ini difokuskan di kota Jakarta. Berdasarkan penelitian tingkat cacangan di Jakarta, ditemukan bahwa jumlah infeksi cacing pada anak SD cukup tinggi, dengan tingkat prevalensi sebesar 70-80% untuk cacangan jenis Askariasis dan 25,3-68,4% jenis Trikuriasis (Ariwati, 2017).

1.3.1.3 Psikografis

Target perancangan media ini difokuskan kepada anak dengan kualifikasi berikut:

1. Anak yang sering bermain dan beraktivitas di luar ruang bersama teman.
2. Anak yang cenderung acuh dalam memerhatikan kebersihan anak dan lingkungan sekitar.
3. Anak yang memiliki pengetahuan minim mengenai penyakit cacangan.
4. Anak yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.
5. Anak yang memiliki kemampuan membaca tahap awal.

1.3.2 Sekunder

Target sekunder merupakan target pendukung yang ditetapkan penulis. Penulis memilih orang tua sebagai target sekunder perancangan, karena orang tua sebagai perantara pengambilan data mengenai kebiasaan anak, dan beberapa media sekunder *board game* dapat diakses oleh anak melalui perantara orang tua.

1.3.1.4 Demografis

1. Usia : 32-37 Tahun

Penentuan usia ini dipertimbangkan berdasarkan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil di DKI Jakarta, dimana pada tahun 2023 usia ibu yang melahirkan anak pertama di Jakarta berada pada usia rata-rata 25-29 tahun. Penulis lalu menentukan usia target berdasarkan penambahan tujuh tahun pada usia hasil penelitian tersebut.

2. Jenis Kelamin : Semua
3. Status Pernikahan : Menikah
4. Status Ekonomi : SES C
5. Agama : Semua
6. Suku : Semua

1.3.1.5 Geografis

Target perancangan *board game* ini difokuskan di kota Jakarta, karena tingkat prevalensi cacangan pada anak di Jakarta memiliki angka yang tinggi.

1.3.1.6 Psikografis

Target perancangan media ini difokuskan kepada orang tua dengan kualifikasi berikut:

1. Orang tua yang cenderung acuh dalam memerhatikan kebersihan anak dan lingkungan sekitar.
2. Orang tua yang memiliki anak yang sering beraktivitas di luar ruang.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang *board game* yang bertujuan mencegah penyakit cacangan pada anak. Perancangan ini diwujudkan sebagai materi yang dapat dimainkan dan dipelajari oleh anak. Selain itu, perancangan ini bertujuan untuk edukasi kebiasaan pencegahan cacangan yang dapat dilakukan secara mandiri oleh anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan *board game* untuk pencegahan cacangan pada anak memiliki manfaat bagi beberapa pihak. Berikut merupakan penjabaran manfaat perancangan tugas akhir.

1.5.1 Bagi Penulis

Sebagai mahasiswi desain komunikasi visual dengan perminatan desain interaktif, perancangan ini memberikan manfaat bagi penulis dalam menerapkan ilmu perkuliahan yang telah dipelajari. Selain itu, perancangan ini juga dapat menambah wawasan bagi penulis mengenai penyakit cacang yang sering terjadi pada anak.

1.5.2 Bagi Orang Lain

Board game dirancang agar dapat memberikan manfaat kepada orang lain, terutama anak-anak. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai penyakit cacangan, dan mendorong anak untuk menjadi lebih berwaspada dan agar lebih peduli terhadap kebersihan.

1.5.3 Bagi Universitas

Manfaat dari perancangan *board game* ini adalah sebagai referensi bagi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara yang tertarik dengan topik serupa. Perancangan ini dapat menjadi inspirasi dan panduan bagi para mahasiswa yang tertarik mengembangkan proyek atau studi yang terkait.