

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Demensia merupakan penyakit progresif yang menurunkan fungsi kognitif seorang individu akibat neurodegenerasi otak yang merusak proses pertukaran informasi antar neuron. Orang dengan Demensia (ODD) mengalami degradasi kesehatan psikologis, perilaku, pola istirahat dan tidur, serta kebugaran fisik (Arvanitakis et al., 2019). Bentuk degradasi tersebut dapat berupa kesulitan dalam mengingat, perubahan kepribadian, melakukan aktivitas sehari-hari, dan berkonsentrasi. Ong et al. (2021) menyatakan bahwa faktor risiko demensia memiliki prevalensi tinggi pada individu dengan rentang usia 60 – 74 tahun. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (KEMENKES, 2025), rentang usia ini diklasifikasikan sebagai lansia.

Pada tahun 2019, sekitar 1,8 juta jiwa menderita demensia di Indonesia (Alzi, 2019 sebagaimana dikutip dalam Moerdijat, 2023). Angka prevalensi demensia akan meningkat menjadi 7,5 juta jiwa pada tahun 2050 (Moerdijat, 2023). Namun angka ini berpotensi lebih besar akibat minimnya pelaporan penyakit (Farina et al., 2024). Selanjutnya, 62% dari lansia di Indonesia hidup dan bergantung pada keluarga intinya (Pancawati, 2019). BPS (2024) menyatakan bahwa penduduk di daerah Jabodetabek telah memasuki fase *aging population*. Dengan demikian, sebagian individu di wilayah Jabodetabek yang mengalami gejala demensia cenderung merupakan lansia dan bergantung pada keluarga mereka. Oleh sebab itu, kondisi ini menuntut kesadaran keluarga.

Namun, tingkat kesadaran masyarakat di Jabodetabek masih tergolong rendah. Menurut Farina et al. (2024), dari 2.218 partisipan penelitian di DKI Jakarta, 1.818 individu tidak mengenal penyakit demensia. Mayoritas responden mengenalnya sebagai “pikun”. Farina et al. (2024) menambahkan bahwa daerah atau lingkungan dengan edukasi rendah memiliki pendapat negatif mengenai

demensia. Menurut penelitian kesadaran demensia Nugraha et al. (2022), 67% dari 1.104 responden berusia 40 tahun ke atas memiliki pengetahuan minim mengenai demensia. Minimnya pengetahuan berkontribusi terhadap meningkatkan risiko kekerasan dan penelantaran kepada lansia (Kaban, 2024). Hal ini memprihatinkan, sebab tingkat kekerasan tersebut lebih sering terjadi kepada lansia yang mengalami demensia (Rogers et al., 2022). Selain itu, kasus penelantaran seseorang lansia ODD dilaporkan di wilayah Jabodetabek, tepatnya di Stasiun Matraman (Dinsos DKI Jakarta, 2018). Penulis melakukan pra-riset melalui wawancara dengan narasumber anonim yang menunjukkan bahwa kekurangan informasi dapat memicu konflik dalam keluarga ODD.

Sudah terdapat berbagai upaya peningkatan kesadaran masyarakat mengenai demensia. Salah satunya adalah “Jangan Maklum dengan Pikun” oleh Alzheimer’s Indonesia (ALZI). Namun upaya kampanye tersebut belum menjangkau calon *caregiver* lansia dengan demensia. Hal ini dapat terlihat dari jumlah penonton video YouTube milik ALZI yang tidak melampaui 100 tayangan setelah pelaksanaan Kampanye “Jangan Maklum dengan Pikun” (ALZI, 2025). Selanjutnya, kampanye tersebut lebih menekankan upaya untuk mencegah demensia dibandingkan peningkatan empati dan kepedulian terhadap ODD. Meskipun bersifat edukatif, kampanye ini belum memanfaatkan pendekatan interaktif yang dapat meningkatkan komunikasi antar kampanye dan audiens (Petersen et al. 2022).

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang dapat meningkatkan kesadaran serta mengedukasi masyarakat untuk lebih perhatian kepada ODD. Menurut Nugraha et al. (2020), kampanye dapat menolong masyarakat memahami ODD dan *caregiver*. Namkoong et al. (2016) menyatakan bahwa interaktivitas merupakan sebuah alat yang efektif untuk meningkatkan tingkat komunikasi dan keterlibatan audiens dalam sebuah kampanye sosial. Maka dari itu, kampanye interaktif-edukatif berpotensi menjadi solusi relevan untuk meningkatkan kesadaran mengenai ODD dan tetap berfungsi sebagai sarana pembelajaran

caregiver dan publik mengenai demensia untuk mendorong pemahaman, empati, dan perubahan sikap terhadap ODD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis dapat menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan minim mengenai penyakit demensia dan persepsi buruk terhadap ODD.
2. Persepsi buruk dan miskonsepsi terhadap ODD yang mengakibatkan kesalahpahaman antar *caregiver* dan ODD.
3. Belum ada kampanye interaktif-edukatif yang menyadarkan dan mengedukasi mengenai ODD kepada *caregiver* di Jabodetabek.

Oleh karena itu, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan kampanye interaktif-edukatif untuk peningkatan kesadaran kehidupan ODD?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anggota keluarga yang berinteraksi dan harus merawat anggota keluarga lainnya yang mengalami demensia dengan menggunakan metode visual *storytelling*. Target sasaran berusia 25-40 tahun, SES B-A, serta berdomisili DKI Jakarta. Ruang lingkup perancangan ini akan dibatasi pada desain media kampanye interaktif-edukatif yang memberi informasi mengenai penyakit demensia, ODD, dan mengajak audiens untuk berempati dan peduli terhadap apa yang dilewati ODD.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ditentukan untuk penelitian ini adalah untuk membuat perancangan kampanye interaktif-edukatif mengenai kebiasaan, kehidupan, dan kepribadian ODD bagi *caregiver*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan dan penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai individu. Sesuai dengan tujuan di atas, penelitian ini dapat bermanfaat kepada individu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat perancangan dan penelitian ini yaitu sebagai usaha peningkatan kesadaran akan penyakit demensia, serta kehidupan ODD melalui media kampanye yang interaktif dan edukatif. Penelitian ini diharapkan untuk menjadi motivasi serta sarana informasi mengenai perancangan kampanye interaktif agar dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki subjek dan tujuan yang mirip.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para dosen, mahasiswa, atau penelitian lain mengenai pilar persuasi DKV. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi kepada mahasiswa lain yang tertarik dengan topik demensia serta kampanye interaktif. Selain itu, perancangan dan penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

