

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurap atau *Tinea* adalah salah satu penyakit kulit yang disebabkan oleh infeksi jamur dari jenis dermatofita, yang cukup umum ditemukan di Indonesia. Infeksi ini menjadi permasalahan kesehatan yang signifikan, di mana Dermatomikosis (kurap) menempati posisi kedua terbesar dalam infeksi kulit di Indonesia dengan prevalensi sebesar 52% (Graceciela dkk., 2024). Data statistik yang dihimpun oleh Graceciela dkk. (2024) memperlihatkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh WHO menunjukkan jumlah infeksi dermatofita terutama menyerang kelompok usia produktif (>19 tahun) sebanyak 75,8%, sedangkan kelompok usia ≤19 tahun sebanyak 24,2%. Tingginya kasus ini berkaitan erat dengan gaya hidup aktif yang sering melibatkan kondisi tubuh atau lingkungan yang lembab dan berkeringat, seperti aktivitas fisik tinggi dan interaksi dengan benda-benda yang sering basah, serta imunitas tubuh yang rendah (Graceciela dkk., 2024)

Dengan adanya infeksi kurap di dalam Indonesia, faktor yang dapat mempengaruhi suatu individu akan terkenanya infeksi tersebut diluar hubungan dengan keadaan alam adalah rendahnya pengetahuan/ edukasi masyarakat mengenai penyakit kurap. Alasan mengapa individu tersebut dapat terkena infeksi kurap adalah penggunaan handuk basah yang sama, tidak menggantikan pakaian yang basah, tidak menjaga kebersihan dalam ruangan dan semua yang berkaitan dengan humiditas diri dan sekitarnya. Selain itu, pengetahuan diri mengenai *personal hygiene* juga berpengaruh terhadap bertambahnya infeksi *Tinea*, yang di mana kekurangan akan edukasi, sikap, dan control mengenai *Tinea/ Kurap* dan *personal hygiene* berpengaruh besar terhadap keadaan seseorang (Leksodimulyo dkk., 2024). Selain kerendahan dalam pengetahuan mengenai kurap, faktor eksternal seperti banjir karena hujan dapat menyebabkan kurap. Dengan pendapat yang diberikan dr. Anthony Handoko ahli dermatologi, menyatakan bahwa di Jakarta, kaarena terjadinya banjir, penyakit kulit pertama yang dapat secara

kemungkinan muncul adalah kurap karena kelembapan dari pakaian (Zhahrina & Putri, 2020). Ditambah lagi, kurangnya ketersediaan media informasi yang efektif dalam penyampaian mengenai infeksi kurap. Hal tersebut dapat mengakibatkan peningkatan jumlah penderita kurap terus terjadi dan mengganggu produktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Keshwania dkk., 2023). Berdasarkan studi eksisting yang dilaksanakan oleh penulis, kurangnya ketersediaan data dan visualisasi (foto/ grafik) yang dibutuhkan oleh pengamat akan jenis kurap berdasarkan daerah infeksi dapat mengurangi gambaran yang tepat untuk mengidentifikasi kurap tersebut.

Jika permasalahan tersebut tidak ditangani dengan benar, infeksi kurap dapat menyebabkan berbagai dampak negatif pada kulit seperti kerontokan rambut, kulit bersisik, ruam yang gatal dan nyeri, hingga mempengaruhi penampilan seseorang. Kondisi ini semakin parah pada individu dengan sistem imunitas yang rendah, yang mengakibatkan infeksi cepat meluas dan memperburuk gejala (Harlim dkk., 2023). Menghadapi kondisi tersebut, urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya meningkatkan edukasi masyarakat mengenai kurap untuk menekan angka kejadian yang relatif tinggi di Indonesia. Ketersediaan dalam adanya edukasi masyarakat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan akan infeksi dermatofitosis/ kurap (Nurfadly dkk., 2021). Oleh karena itu, dibutuhkannya perancangan media edukasi yang dapat menyampaikan pengetahuan akan kurap.

Salah satu cara adalah merancang media edukasi berbasis *mobile website* sebagai bentuk desain komunikasi visual yang efektif dalam penyebaran informasi kesehatan. Di dalam era digital, penyampaian informasi kesehatan seperti melalui *website* merupakan cara yang dapat dengan mudah disampaikan secara menarik kepada generasi-generasi muda (Prasanti & Indriani, 2024). Menurut (APJII, 2024), kedua generasi Z (13-25 tahun) hingga generasi milenial (29-44 tahun) merupakan pengguna *website* paling tertinggi di Indonesia. Selain itu, menurut BPS (2024, h. 55), usia 19 hingga 25 tahun yang di mana termasuk dalam kategori usia produktif dan penduduk di Jakarta merupakan daerah yang memiliki pengguna internet tertinggi di Indonesia dengan persentase sebesar 95.39%. Hal ini dapat mendukung penggunaan *website* sebagai pedoman dalam perancangan media edukasi untuk

masyarakat. Media ini dirancang agar interaktif, *informatif*, serta mudah diakses sehingga dapat meningkatkan literasi kesehatan masyarakat terkait penyakit kurap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat mengumpulkan permasalahan yang ada dalam latar belakang, yakni:

1. Kurangnya pengetahuan mengenai penyakit kurap
2. Adanya keterbatasan dan kekurangan dalam penyampaian visualisasi/ gambaran informasi mengenai penyakit kurap
3. Adanya kelemahan dalam informasi yang hadir dalam media tersebut

Oleh karena itu, penulis membuat rumusan masalah yang dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas, yaitu dengan membuat pertanyaan;

Bagaimana perancangan *mobile website* berbasis edukasi mengenai penyakit kurap untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada dewasa dari usia 19 – 25 tahun dengan status sosial ekonomi B di Jakarta yang tidak/ kurang mengetahui apa itu infeksi kurap, memiliki aktivitas yang menghasilkan banyak humiditas/ air yang dapat menyebabkan pertumbuhan dan penyebaran infeksi kurap. Ruang lingkup percakapan akan dibatasi dengan informasi akan pengenalan, akibat, solusi, dan penyediaan pelayanan bantuan mengenai Kurap.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan pernyataan yang tertera dalam rumusan masalah, penulis dapat menentukan tujuan dari tugas akhir, yaitu adalah untuk membuat perancangan *mobile website* berbasis edukasi untuk meningkatkan pengetahuan target audiens mengenai penyakit kurap.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis dari perancangan penelitian tugas akhir tersebut dapat memperoleh manfaat-manfaat yang dapat berguna untuk diri penulis dan pihak

yang terlibat dalam pembuatan tugas akhir tersebut. Berikut adalah manfaat-manfaat yang diperoleh:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan pengetahuan akan pembuatan *mobile website*, dari penyebab terhindap/ menyebarnya Kurap hingga solusi dan pencegahan akan Kurap kepada masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan untuk menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya pengetahuan dalam membuat sebuah *mobile website* yang dapat menyampaikan kebutuhan informasi kesehatan.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan oleh penulis untuk menjadi kajian informasi dan penelitian ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam melakukan pembahasan mengenai materi perancangan *mobile website* berbasis edukasi mengenai penyakit kurap.

