

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

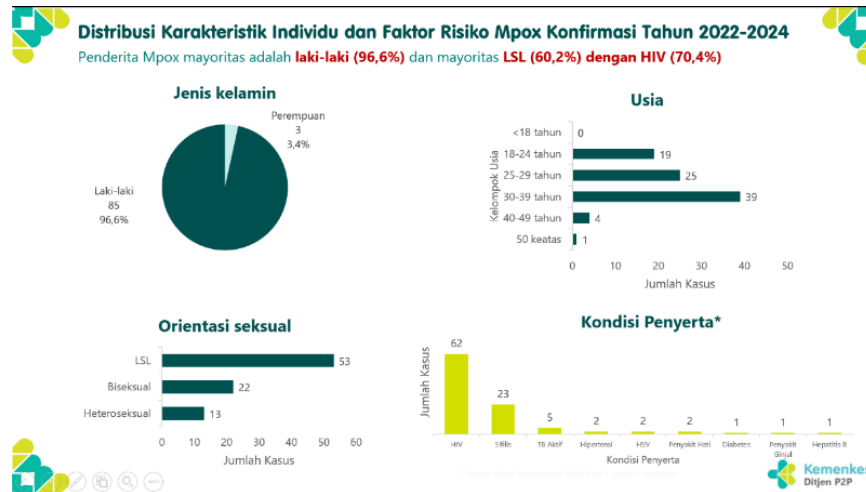
*Monkeypox* atau cacar monyet bukanlah penyakit baru bagi dunia, namun baru belakangan ini menarik perhatian global, termasuk di Indonesia. Penyakit ini pertama kali ditemukan di Denmark pada tahun 1958, ketika dua kasus cacar muncul pada sekelompok kera yang digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, penyakit ini diberi nama "*Monkeypox*" atau cacar monyet. Kasus manusia pertama kali tercatat di Zaire, yang kini dikenal sebagai Republik Demokratik Kongo (DRC), pada tahun 1970 (Ladnyj et al., 1972).

MPXV (*Monkeypox virus*) awalnya ditemukan di Afrika, kemudian seiring waktu telah menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia. Kasus pertama *Monkeypox* di Indonesia secara resmi dikonfirmasi pada tahun 2022. Pasien yang terinfeksi seorang pria berusia 27 tahun yang memiliki riwayat perjalanan ke berbagai negara Eropa (Kemenkes, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa virus tersebut masuk ke Indonesia melalui perjalanan internasional. Setelah kasus pertama terkonfirmasi, kasus-kasus baru mulai muncul di berbagai wilayah di Indonesia. Penyebaran virus ini di dalam negeri diduga terjadi melalui kontak langsung dengan orang yang terinfeksi, baik melalui darah, luka pada kulit, cairan tubuh, atau benda yang terkontaminasi.

Mobilitas penduduk yang tinggi, terutama mereka yang melakukan perjalanan jauh, di tengah masih rendahnya pemahaman dan kesadaran masyarakat terkait penyakit *Monkeypox*, menjadi faktor utama yang dapat mempercepat potensi penyebaran penyakit *Monkeypox* di Indonesia. Kurangnya edukasi dan informasi mengenai gejala, cara penularan, serta langkah pencegahan memperburuk risiko, mengingat Indonesia merupakan negara dengan populasi besar dan tingkat interaksi sosial yang tinggi.

Berdasarkan data dari Direktur Surveilans dan Kekarantinaan Kesehatan pada tanggal 23 Agustus 2024, dari tahun 2022- 2024 penderita *Monkeypox* mayoritas adalah laki-laki (96,6%) dan mayoritas LSL (60,2%) dengan HIV (70,4%) dengan laki laki sebanyak 85 (96,6%) kasus dengan rata rata usia 30 - 39 tahun dan

perempuan 3 (3,4%) kasus. Diantaranya adalah laporan kasus yang disertai dengan keterangan orientasi seksual, dan kasus yang diidentifikasi sebagai LSL dengan jumlah 53 kasus, biseksual 22 kasus dan heteroseksual 13 kasus dengan kondisi penyerta HIV 62 kasus, sifilis 23 kasus, TB aktif 5 kasus, hipertensi 2 kasus, penyakit hati 2 kasus, diabetes 1 kasus, penyakit ginjal 1 kasus dan hepatitis B 1 kasus.



Gambar 1.1 Distribusi Karakteristik Individu dan Faktor Risiko *Monkeypox* Konfirmasi Tahun 2022-2024

Sumber: dr. Achmad Farchanny Tri Adryanto, MKM

*Direktur Surveilans dan Kekarantinaan Kesehatan*

Tingginya kasus *Monkeypox* menimbulkan permasalahan global berupa virus yang sampai saat ini belum ditemukan obat penyembuh virus secara kesepuluhnya. Salah satu cara untuk mencegah penularan *Monkeypox* adalah dengan menghindari kontak dekat dengan orang yang terinfeksi, menjaga kebersihan dan kesehatan, dan mengikuti kegiatan pendidikan tentang *Monkeypox* untuk mendapatkan lebih banyak informasi dan menghindari berita palsu (Nugrahawati et al., 2019). Edukasi pencegahan virus ini harus terus dilakukan guna memperkecil penyebaran *Monkeypox*. Salah satu bentuk yang digunakan dalam menyebarkan informasi mengenai suatu bentuk pengetahuan adalah melalui perancangan media edukasi dalam bentuk *motion graphic*. *Motion graphic* dipilih karena telah diakui sebagai salah satu media yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu informasi (Zhao & Elmquist, 2022).

Penelitian ini sejalan dengan tujuan *Sustainable Development Goals (SDGs)*, terutama poin SDG 3: *Good Health and Well-being*, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran publik untuk menghentikan epidemi penyakit menular. Selain itu, penggunaan gambar gerakan sebagai media pendidikan inovatif mendukung SDG 4: *Quality Education*, yang berfokus pada penyediaan akses pendidikan yang relevan dan berkualitas bagi semua kelompok umur. *Motion graphic* diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk menyampaikan informasi kesehatan kepada populasi usia produktif (18–39 tahun) dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan informatif. Dengan mengembangkan media digital berbasis *motion graphic*, penelitian ini juga mencerminkan kemajuan teknologi sesuai dengan SDG 9: *Industry, Innovation, and Infrastructure* berkolaborasi dengan Dinas Kesehatan Kota Bandung menunjukkan praktik kerja sama yang relevan. Seperti yang ditekankan pada SDG 17: *Partnership for the Goals*, untuk mencapai solusi edukasi kesehatan yang lebih luas dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menyediakan solusi untuk masalah lokal tetapi juga membantu upaya global untuk mencapai pembangunan berkelanjutan. (Katila et al., 2020)

Penggunaan *motion graphic* sebagai media edukasi diharapkan mampu menjadi salah satu upaya untuk mengedukasi masyarakat yang lebih luas guna mengetahui informasi terbaru mengenai *Monkeypox* yang terus berkembang di masyarakat. Maka dari itu, demi menambah pengetahuan serta sebagai upaya pencegahan penularan *Monkeypox* yang semakin meluas, diperlukannya media edukasi yang menarik. Mengingat, sebuah media edukasi yang digunakan harus memiliki unsur sosial yang bermanfaat bagi banyak orang dan tidak hanya bersifat persuasif atau mengajak (Irma Darmawati et al., 2021). Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan, maka pada kesempatan ini peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Perancangan *Motion graphic* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyakit Menular *Monkeypox* (Cacar Monyet) Di Indonesia”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana rancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia?
2. Bagaimana hasil validasi dan uji coba *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia?

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

3. Bagaimana rancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia?
4. Bagaimana hasil validasi dan uji coba *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia?

### 1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah, diantaranya;

1. Pengambilan sampel hanya dilakukan kepada 50 responden
2. Responden dalam penelitian ini dibatasi berdasarkan kriteria usia, yaitu kelompok usia 18 – 39 tahun, yang dianggap relevan sebagai target *audiens* media edukasi pencegahan penyakit *Monkeypox* di Indonesia

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai diantaranya:

1. Mengetahui rancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia.
2. Mengetahui hasil validasi dan uji coba *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* (cacar monyet) diharapkan dapat memiliki manfaat, diantaranya sebagai berikut;

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini disusun guna memberikan pengetahuan dan pemahaman baru sebagai media edukasi yang efektif dan menarik bagi Masyarakat.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian yang dirancang dalam bentuk *motion graphic* ini guna memberikan pengetahuan serta upaya pencegahan penularan *Monkeypox* ini bagi Masyarakat.

3. Bagi Intansi Kesehatan

Penelitian ini dirancang untuk digunakan sebagai sarana kampanye kesehatan yang mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pencegahan penyakit menular, khususnya *Monkeypox*.

## 1.7 Struktur Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Penulisan Penelitian.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan mengenai landasan teori penelitian, serta penelitian terdahulu yang digunakan menjadi rujukan pada penelitian tentang *motion graphic*, media, edukasi, *Monkeypox* serta Penelitian yang relevan.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Terdiri dari Jenis Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisa Data.

### BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan penelitian bertujuan untuk memperluas informasi mengenai topik penelitian yang dilakukan.

### BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan simpulan dari hasil keseluruhan atau kesimpulan dari penelitian yang telah diselesaikan, serta menampilkan rekomendasi untuk penelitian mendatang atau sebagai evaluasi atas penelitian yang sudah dilakukan.