

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diabetes merupakan penyakit tidak menular yang banyak diderita oleh banyak orang. Diabetes adalah penyakit kronis yang dapat mempengaruhi bagaimana tubuh manusia mengubah makanan menjadi energi. Penyakit ini menyebabkan tubuh kekurangan insulin atau tidak dapat menggunakannya dengan baik. Jika tidak ada cukup insulin atau jika sel berhenti merespons insulin, gula darah terlalu banyak dalam aliran darah. Jika tidak segera diobati, lama kelamaan dapat menyebabkan masalah kesehatan yang serius, seperti penyakit jantung, kehilangan penglihatan, dan penyakit ginjal.

Diabetes lebih cepat berkembang pada remaja daripada orang dewasa atau orang tua, menurut sebuah studi oleh *Treatment Options for Type 2 Diabetes in the Young and Young (TODAY)*. Data dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menunjukkan bahwa kasus diabetes pada anak akan meningkat 70 kali lipat pada tahun 2023 dibandingkan tahun 2010. Ditemukan 1645 pasien anak dengan diabetes. Dari kasus tersebut, 46,23 % berusia 10 hingga 14 tahun, 31,05 % berusia 5 hingga 9 tahun, 19 % berusia 0 hingga 4 tahun, dan 3 % berusia di atas 14 tahun. Kota Tangerang menjadi salah satu kota yang masyarakatnya terkena diabetes. Data berdasarkan pada catatan Dinas Kesehatan (Dinkes) Kabupaten Tangerang, Banten, menyatakan sekitar dua persen penduduk Tangerang diprediksi mengidap diabetes melitus, diperkirakan jumlah penderita diabetes melitus mencapai 69.500 jiwa. Penyebab diabetes berkembang dari dua faktor, yaitu faktor keturunan dan pola hidup yang tidak sehat, menurut Piprim Yanuarso, Ketua Umum Pengurus Besar IDAI, mengatakan makanan yang kaya gula, karbohidrat, tepung, dan minyak bisa menjadi pemicu diabetes. Melihat data Survei Kesehatan Dasar (Riskesmas) 2018, kalangan anak muda lebih banyak mengonsumsi makanan manis. Gaya hidup anak muda saat ini telah menggiring pada perubahan pola makan yang tidak sehat. Jika mengonsumsi gula secara berlebihan akan meningkatkan resistensi insulin. Peningkatan resistensi insulin berarti tubuh tidak dapat menangani kelebihan gula dengan baik. Peningkatan gula darah kemudian tidak terhindarkan

dan memicu diabetes tipe 2, yang perkembangannya tidak hanya dipengaruhi oleh pola makan, tetapi juga oleh usia, berat badan, genetika, dan gaya hidup.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

1. Kurangnya kesadaran anak muda mengenai pola makan dan gaya hidup yang sehat.
2. Kurang mempunyai media edukasi yang menjelaskan dengan mudah mengenai diabetes pada anak yang disebabkan penyampaian yang kurang menarik untuk anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemahaman anak Kota Tangerang mengenai diabetes?
2. Bagaimana merancang media edukatif untuk anak, mengenai pentingnya pemahaman mengenai diabetes, pola makan dan hidup sehat?

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Apa?

Urgensi pentingnya hidup sehat dan mengatur pola makan yang sehat untuk meminimalisir terjadinya diabetes dengan tujuan untuk membatasi konten.

b. Siapa?

Target perancangan ini ditujukan kepada pelajar dengan rentang usia 10 tahun terutama pelajar di wilayah Tangerang dengan spesifikasi mereka yang kurang pemahaman mengenai diabetes.

c. Dimana?

Melakukan proses pengumpulan data dilakukan di Kota Tangerang, namun perancangan di kerjakan di Bandung.

d. Kapan?

Pengerjaan penelitian dan perancangan karya akan dilakukan dalam rentang waktu dari bulan Maret 2023 hingga bulan Juni 2023.

e. Mengapa?

Merancang aplikasi *mobile* untuk memberi informasi mengenai diabetes dan pentingnya menjaga pola hidup dan makan yang sehat.

f. Bagaimana?

Merancang aplikasi *mobile* edukatif mengenai pola hidup dan makan yang baik

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat

Tujuan Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, adalah demi memberi manfaat melalui karya desain grafis seperti :

- a. Meningkatkan antusias dan kesadaran pelajar akan pentingnya menjaga pola makan serta memberi pemahaman mengenai diabetes.
- b. Karya media edukasi yang diharapkan dapat membantu anak dalam mengontrol pola makannya, pola hidup sehat agar mencegah penyakit diabetes.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Tujuan Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah :

a. Observasi

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah observasi Suatu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau Periksa perilaku nonverbal menggunakan Teknik persepsi Menurut Sugiyono (2018:229) Pengamatan adalah sebuah Teknik Pengumpulan data, yang memiliki kekhasan dibandingkan dengan teknik lainnya. Pengamatan tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada benda-benda alam lainnya.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:317) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mencari topik yang akan diteliti dan juga ketika peneliti ingin mempelajari lebih dalam dari responden. Dalam teknik wawancara ini, peneliti bertanya dan menjawab pelaku bisnis secara tatap muka serta dapat dilakukan secara online. Wawancara dilakukan kepada ahli bidang UI/UX dan terkait diabetes dilakukan wawancara Bersama dokter umum.

c. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2016:291), penelitian literatur mengumpulkan informasi yang relevan dengan masalah yang akan diteliti melalui mempelajari referensi lain seperti buku, jurnal, artikel, dan penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan untuk memperoleh berbagai teori mengenai *User Interface*.

1.6 Metode Analisis Data

a. Analisis Matriks

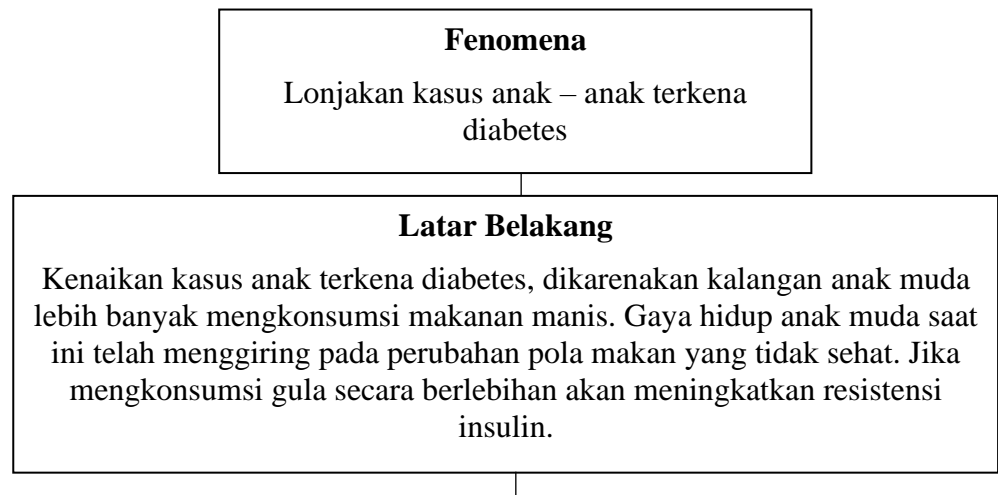
Metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah matrik perbandingan, yaitu matrik yang terdiri dari kolom dan

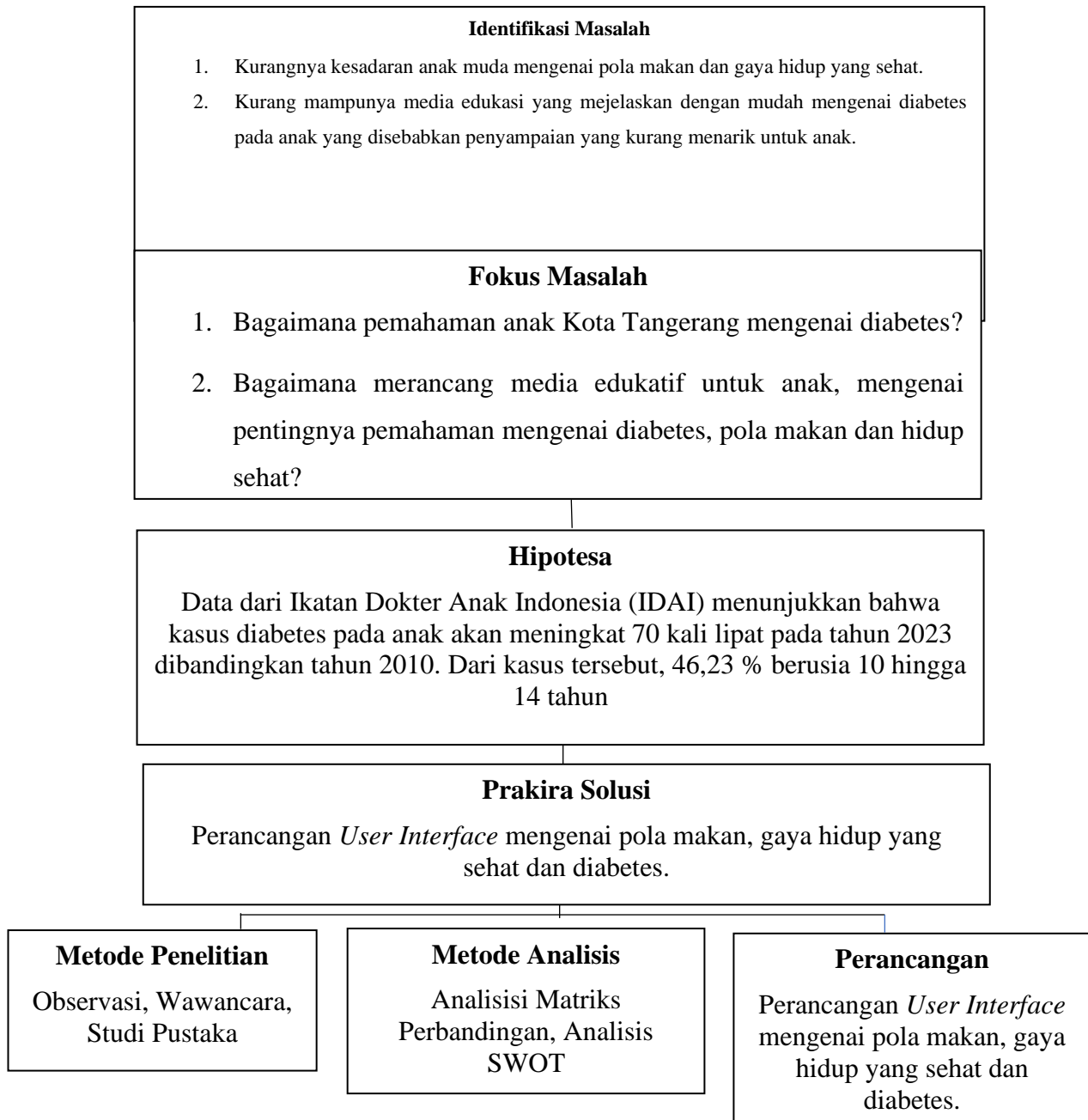
baris yang masing-masing mewakili dua perbandingan yang berbeda, yang dapat menjadi konsep pengumpulan data. Prinsip matriks itu sendiri dapat ditemukan pada objek visual yang dibandingkan secara berdampingan untuk membuat perbedaan terlihat (Soewardikoen, 2013:60). Analisis matriks digunakan pada proses perbandingan objek visual dari beberapa contoh media edukasi untuk melihat mana yang secara visual paling efektif dan baik.

b. Analisis SWOT

Menurut Galavan (2014), analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat) adalah analisis untuk mengevaluasi strategi yang efektif yang dapat diterapkan sesuai dengan pasar dan kondisi publik pada saat itu, peluang (opportunity) dan ancaman (threat) digunakan untuk memahami lingkungan luar atau eksternal, sementara kekuatan (strength) dan kelemahan (weakness) yang diperoleh melalui analisis internal dalam perusahaan.

1.7 Kerangka Penelitian





Gambar 1.1 Kerangka perancangan
(Sumber: Athaya Shafa Khalishah Ryanto,2023)

1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang berupa fenomena yang dipilih. Melalui penyampaian latar belakang, dilakukan perumusan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan isi setiap bab. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori Pada bab ini akan berisi teori-teori yang akan dipergunakan pada penelitian ini, antara lain teori-teori yang berkaitan dengan perancangan yang akan dibuat.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini menjelaskan tentang bahan penelitian yang dibuat melalui observasi, wawancara dengan ahli UI/UX dan wawancara dokter umum mengenai diabetes dan penelitian literatur, menganalisis dan mengolah data tersebut berdasarkan teori yang relevan.

4. BAB V KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini data yang sudah diolah selanjutnya akan disusun dan digunakan untuk kepentingan untuk merancang, konsep kreatif, dan konsep visual, lalu akan dijabarkan melalui hasil sketsa perancangan.

5. BAB V PENUTUPAN

Pada bab ini akan membahas Kesimpulan serta saran terhadap karya yang telah dirancang, dan juga rekomendasi untuk perancangan selanjutnya.