

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan daerah yang beriklim tropis, hadir berbagai jenis nyamuk di Indonesia baik nyamuk sebagai faktor pembawa penyakit maupun yang bukan vektor pembawa penyakit, nyamuk mempunyai dua sayap bersisik, tubuh yang langsing dan enam kaki panjang, antar spesies berbeda- beda tapi jarang sekali melebihi 15 mm.

Curah hujan yang tinggi mempunyai peranan penting terhadap tersedianya habitat nyamuk karena akan munculnya banyak genangan yang cocok untuk tempat nyamuk mengeluarkan telur / bereproduksi, sekali bertelur bisa mencapai 200 buah sehingga nyamuk dapat cepat menjangkau seluruh lingkungan masyarakat, pengaruh curah hujan bagi nyamuk bervariasi tergantung pada jumlah hujan, frekuensi hari hujan, lingkungan, sifat fisik lahan atau jenis habitat sebagai penampung air.

Kebiasaan makan nyamuk cukup berbeda karena hanya nyamuk betina dewasa yang menusuk manusia dan hewan, sedangkan nyamuk jantan hanya makan nektar tanaman serta buah – buahan. Nyamuk betina menggigit manusia , hewan peliharaan, seperti sapi, kuda, kambing, kucing, anjing, kelinci dan sebagainya; semua jenis burung dan juga semua jenis binatang liar. Kebanyakan nyamuk betina harus mendapatkan darah yang cukup untuk mereka menghasilkan telur dikarenakan nyamuk betina memerlukan perotein dalam darah untuk pembentukan telur tersebut,

Semua nyamuk mengalami metamorfosa sempurna, yaitu dari telur, jentik, pupa / kepompong dan menjadi nyamuk dewasa, semua proses ini dipengaruhi suhu disekitarnya. pertumbuhan penyebaran dan umur nyamuk dipengaruhi oleh kelembaban.

Setiap jenis nyamuk memiliki tempat habitat berkembang yang berbeda-beda jenis Nyamuk Aedes lebih suka tempat yang dapat menampung genangan, Nyamuk ini tidak dapat bertelur digenang air yang langsung bersentuhan dengan tanah, genangan yang disukai nyamuk ini berupa genangan yang tertampung di dalam sebuah wadah seperti bak mandi, WC , Ember, dan sejenisnya. Nyamuk Aedes ini juga suka dengan tempat tempat yang gelap untuk breproduksi,

paling menyukai warna hitam, terbuka lebar, terlindungi dari sinar matahari langsung. Sedangkan Nyamuk Anopheles lebih suka yang berbau alam seperti daerah persawahan, ekosistem pantai, hutan dan pegunungan. Sedangkan Nyamuk Culex terdiri dari rawa-rawa, sungai besar ditepi hutan yang terdapat banyak tumbuhan air untuk menempelkan telurnya.

Perilaku mencari darah nyamuk pun berbeda-beda berdasarkan jenisnya, Kebiasaan Nyamuk Aedes biasanya pada pagi hari 08.00-12.00 dan sore hari jam 15.00-17.00. Nyamuk betina mempunyai kebiasaan menghisap darah berpindah-pindah berkali-kali dari individu ke individu yang lainnya hal ini disebabkan karena manusia aktif pada siang hari sehingga nyamuk ini tidak dapat menghisap darah hingga kenyang pada satu individu. Nyamuk Anopheles aktif mulai mencari darah dari senja 18.00 sampai pagi pukul 06.00. Aktifitas tertinggi ditemukan pada pukul 20.00-22.00 dan setelah pukul 23.00. Sedangkan nyamuk Culex merupakan jenis nyamuk yang hanya bersifat Nocturnal.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang diambil akan dirumuskan menjadi pokok-pokok rumusan masalah yang spesifik. Adapun rumusan masalah dalam tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang video infografis tentang nyamuk yang efektif dan komunikatif juga dapat menjelaskan perkembangan, habitat, perilaku, morfologi serta Jenis – jenis nyamuk yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana mengolah data tentang nyamuk yang sudah dikumpulkan dan dibuat menjadi video infografis yang menggunakan sebuah ilustrasi dan motion serta tipografi yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan pada tugas akhir ini tidak melebar maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas demi dapat data yang akurat maka penulis membatasi permasalahan yang lebih memfokuskan pemahaman tentang nyamuk yang menjelaskan kehidupan nyamuk dengan menggunakan video infografis yang ringan dan mudah dimengerti.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasar latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan informasi nyamuk yang lebih ringan dan efektif melalui

media video infografis tentang nyamuk yang diharapkan agar masyarakat mampu mengetahui tentang nyamuk.

Selain tujuan, perancangan ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Memambahkan pemahaman dan wawasan sebagai media informasi tentang nyamuk.
2. Mempraktekan serta meningkatkan dan melatih kemampuan/keahliandankreatifitas di bidang *Design* khususnya video.
3. Sebagai bahan perbandingan dan untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang lain dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.
4. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar institusi kelulusan S1.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif untuk mendapatkan pemahaman bagaimana caranya penulis menemukan solusi dalam penyusunan video infografis tentang nyamuk. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah :

1. Metode Wawancara

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan metode wawancara

- a. Wawancara kepada Ibu Mutiara Kementerian Kesehatan
- b. Wawancara kepada Bapak Yazid Kementerian Kesehatan

2. Metode Kepustakaan

Pada metode ini penulis mencari data melalui artikel, infografik, buku-buku, dan beberapa website terpercaya yang berhubungan dengannya nyamuk.



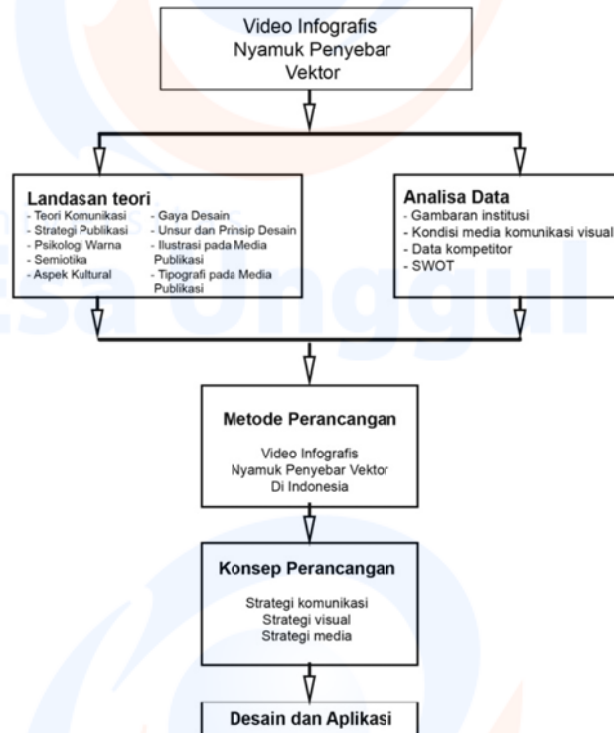
Gambar 1.1 Wawancara dengan Pak Yazid (Staff Kemenkes Salemba)
Sumber : Ahmad Ridwan, 2017



Gambar 1.2 Wawancara dengan Ibu Mutiara (Staff Kemenkes Ciamis)
Sumber : Ahmad Ridwan, 2017

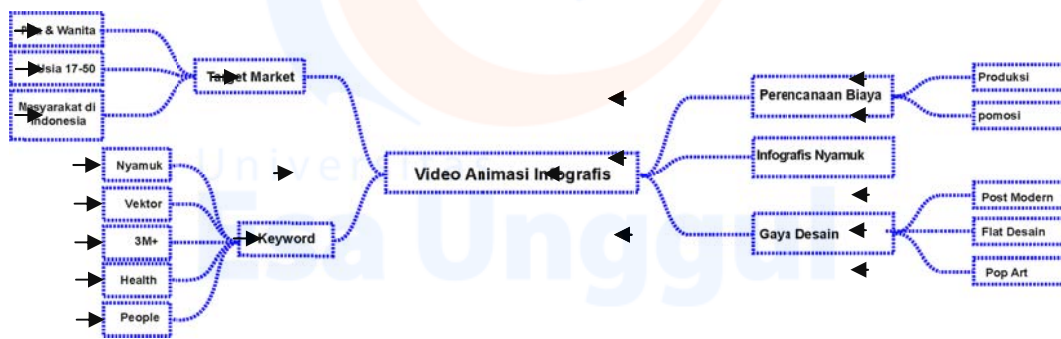
1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah gambaran narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan kejelasan dan validitas proses secara keseluruhan.



Gambar 1.3Sistematika Penulisan
Sumber : Ahmad Ridwan, 2018

1.7 Skematika Perancangan



Gambar 1.4 Mind Mapping Karya
Sumber : Ahmad Ridwan, 2017