

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan komunikasi antara individu atau kelompok secara kelembagaan dan bertujuan menghasilkan dampak atau hasil tertentu atau disebut dengan kampanye. Menurut Robert E. Simons (dalam Rujiyanto 2014) menjelaskan bahwa kampanye akan dikatakan berhasil jika kemampuan dalam menerapkan, merancang, dan mengevaluasi kampanye secara sistematis dan strategis. Kemampuan tersebut harus didasari dengan pemahaman yang teoritis dan teknis yang baik dalam menerapkannya. Rogers (1987) mengartikan bahwa kampanye merupakan serangkaian tindakan komunikasi terencana yang bertujuan untuk memberikan tingkat hasil yang tinggi dan diimplementasikan secara berkelanjutan pada waktu tertentu.

Pandemi COVID-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan, tetapi juga dapat mempengaruhi kondisi ekonomi, pendidikan dan kehidupan sosial masyarakat Indonesia. COVID-19 telah menyebabkan pemerintah membuat peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang bertujuan membatasi kegiatan masyarakat, termasuk kegiatan ekonomi, pendidikan sosial lainnya. Dampak yang ditimbulkan oleh pandemi ini dapat mempengaruhi kondisi sosial ekonomi masyarakat, khususnya untuk masyarakat kelas bawah. Maka dari itu, pemerintah, baik pusat maupun daerah, melakukan banyak upaya untuk mengatasi pandemi COVID-19. (Diningrat, 2020).

Namun, data yang diperoleh dari Kementerian Kesehatan, dosis vaksinasi *booster* COVID-19 yang terkonfirmasi di Indonesia adalah 40.37 juta, sedangkan jumlah dosis yang dibutuhkan untuk Indonesia adalah 208.26 juta orang hingga tanggal 3 Mei 2022. Berdasarkan data tersebut, vaksinasi *booster* dalam negeri hanya 19.39%. (Annur, 2022).

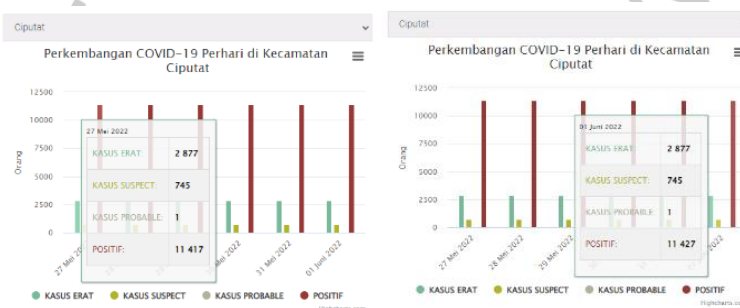
Data yang didapat peneliti dari profil Kecamatan Ciputat, total jumlah warga di Kecamatan Ciputat adalah 215.661 jiwa pada tahun 2021 akhir dengan usia yang sudah diperbolehkan vaksin *booster* (18-76+ tahun) sebanyak 153.556 jiwa. Berdasarkan data yang peneliti dapat dari Bhabinkamtibmas di Kecamatan Ciputat, warga yang sudah vaksin booster hanya 38.849 jiwa per 5 juni 2022. Warga yang menghadiri program vaksin booster di Kecamatan Ciputat hanya 25.3%. Kurangnya partisipasi masyarakat terhadap program vaksinasi ditandai dengan penyebaran COVID-19 tidak kunjung berhenti hingga saat ini, sebagai contoh, perkembangan COVID-19 perhari di Kecamatan Ciputat dari 27 Mei 2022 sampai 01 Juni 2022 masyarakat yang dinyatakan kasus suspek masih 745 orang, angka tersebut merupakan angka yang tidak sedikit dalam kategori tersebut (Pemerintah Kota Tangerang Selatan, 2022). Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh kurangnya pemahaman warga di Kecamatan Ciputat tentang vaksin booster.

JUMLAH PENDUDUK BERDASARKAN KELURAHAN
KECAMATAN CIPUTAT
DKB SEMESTER II TAHUN 2021

NO KEL	NAMA KELURAHAN	JUMLAH PENDUDUK			
		SEMESTER I TAHUN 2021	SEMESTER II TAHUN 2021	PERUBAHAN	%
1.001	SAWAH BARU	27.903	28.678	775	0,36
1.002	SERUA	39.716	40.656	940	0,44
1.003	CIPUTAT	24.681	24.945	264	0,12
1.004	SAWAH	31.367	31.942	575	0,27
1.005	SERUA INDAH	20.140	20.730	590	0,27
1.006	JOMBANG	41.352	42.585	1.233	0,57
1.007	CIPAYUNG	25.678	26.125	447	0,21
KECAMATAN CIPUTAT		210.837	215.661	4.824	2,24

Gambar 1.1 Jumlah penduduk kelurahan Kecamatan Ciputat.

(Sumber: Profil Kecamatan Ciputat)



Gambar 1.2 jumlah positif covid-19 tanggal 17 Mei sampai 01 Juni

(Sumber: <https://lawancovid19.tangerangselatankota.go.id/>)

Beberapa penelitian telah menunjukkan setelah jadwal dua dosis vaksin COVID-19, sangat efektif dalam menurunkan kasus rawat inap dan kematian akibat penyakit COVID-19 yang berat. Penelitian-penelitian lain juga menunjukkan efektivitas vaksinasi dosis booster, hal ini ditandai dengan peningkatan signifikan kekebalan, dan tingkat titer antibodi yang lebih tinggi terhadap varian baru COVID-19 Omicron. (Peiris, 2022; Lusvarghi, 2022). Dengan demikian, berdasarkan penelitian tersebut, vaksinasi booster berperan sangat penting sebagai salah satu bagian dalam usaha penuntasan pandemi COVID 19 sehingga dapat mempermudah mobilitas masyarakat seperti saat ini, hadirnya vaksin *booster* diharapkan dapat memberikan ruang bebas dalam masyarakat melakukan aktivitas seperti biasa dan bepergian ke luar kota/negeri dengan menggunakan kendaraan pribadi, kereta, kapal, bus, dan pesawat tanpa melakukan tes PCR (3 x 24 jam) untuk yang vaksin pertama dan *rapid test antigen* (1 x 24 jam) untuk yang vaksin kedua dalam konferensi pers Letjen TNI Suharyanto dengan Menteri Perhubungan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu diadakannya kampanye berupa poster digital atau video sesuai dengan kemampuan peneliti sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual melalui media sosial mengenai pentingnya melakukan vaksin *booster* dan melindungi dari penyebaran virus COVID-19. Perancangan media yang akan dirancang oleh peneliti disini berdasarkan kuesioner yang akan disebar kepada masyarakat di Kecamatan Ciputat dan diharapkan kampanye yang dibuat peneliti dapat berpengaruh untuk membangun kurangnya kesadaran warga terhadap *booster* di Kecamatan Ciputat. Lembaga yang memberikan dukungan terhadap penelitian ini adalah POLRI melalui Bhabinkamtibmas yang berperan penting dalam meningkatkan frekuensi vaksin terhadap masyarakat agar memenuhi target vaksin di Kecamatan Ciputat dari yaitu 75%, program tersebut mereka sebut sebagai percepatan vaksinasi. Alamat kantor berada di jl. Ir H. Juanda nomor 70, Pisangan, Ciputat, Tangerang Selatan.



Gambar 1.3 Foto Bersama Dengan Anggota Bhabinkamtibmas

(Sumber: Pribadi)

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, identifikasi masalah yang ada pada laporan ini antara lain:

1. Warga di Kecamatan Ciputat sebagian besar belum memahami pentingnya vaksin *booster*.
2. Kurangnya partisipasi warga di Kecamatan Ciputat dalam menghadiri program vaksin *booster*.

1.1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang penelitian sebagai berikut.

1. Bentuk informasi seperti apa yang tepat dalam menyampaikan pentingnya vaksin *booster* ke masyarakat?
2. Bagaimana merancang kampanye yang efektif dalam meningkatkan partisipasi warga di Kecamatan Ciputat untuk menghadiri program vaksin *booster*?

1.3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dalam laporan yang dibuat ini antara lain.

1. Untuk mengetahui bentuk informasi seperti apa yang tepat dalam menyampaikan pentingnya vaksin *booster* ke masyarakat.

2. Untuk mengetahui perancangan kampanye yang efektif dalam meningkatkan partisipasi warga di Kecamatan Ciputat untuk menghadiri program vaksin *booster*.

1.4. Manfaat

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari Tugas Akhir pada laporan ini dapat dibagi menjadi dua kategori antara lain:

1. Manfaat untuk diri sendiri:
 - A. Meningkatkan kualitas diri dalam berkeaktifitas.
 - B. Berkembangnya kemampuan dalam merancang media kampanye yang tepat sesuai harapan komunikasi.
 - C. Berkembangnya kemampuan *problem solving*.
 - D. Meningkatkan kualitas dalam membuat penelitian secara ilmiah.
2. Manfaat untuk warga di Kecamatan Ciputat:
 - A. Penelitian ini diharapkan dapat membangun kesadaran warga di Kecamatan Ciputat untuk melakukan vaksin *booster* melalui media kampanye.
 - B. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi warga di Kecamatan Ciputat untuk menghadiri program vaksin *booster*.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas, maka permasalahan perlu adanya batasan dalam identifikasi masalah. Dengan ini diharapkan agar masalahnya dapat dikaji secara mendalam dan jelas untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dan hal tersebut penulis membatasi isi penelitian agar difokuskan terhadap perancangan video atau poster digital melalui media sosial mengenai pentingnya melakukan vaksin *booster* dan melindungi dari penyebaran virus COVID-19.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan dilakukan dengan sistematika penulisan dengan konsep dasar dan penjelasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pemaparan latar belakang permasalahan yang berkaitan dengan masalah kurangnya partisipasi warga dalam melakukan vaksin *booster* di Kecamatan Ciputat yang layak untuk dilakukan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas kajian teori desain, teori poster digital, teknik pengambilan video, *motion graphic*, media sosial, efektifitas kampanye dan bhabinkamtibmas.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang jenis penelitian yang digunakan penulis untuk mendapat jawaban atas masalah yang diteliti.

BAB IV STRATEGI KREATIF

Pada bab ini berisi tentang tata cara merancang berbagai hasil pengolahan dan analisis data menjadi sebuah rencana kreatif yang akan digunakan sebagai landasan dalam pengerjaan tugas akhir ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan akhir berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian serta saran terhadap penelitian yang serupa kedepannya.