

Penerapan Multimedia pada Sosialisasi Virus Rubella

Syarifah Fadillah Rezky¹, Devri Suherdi²

^{1,2}Manajemen Informatika, Politeknik Ganesha Medan, Jl. Veteran No. 194, Pasar VI
Manunggal, Labuhan Deli, Medan-Indonesia
Email : ¹ikic5500@gmail.com, ²devrisuherdi10@gmail.com

ABSTRAK

Virus Rubella cukup signifikan penyebarannya di Indonesia. Hal ini menjadi salah satu prioritas pemerintah untuk menghentikan penyebarannya serta mengidentifikasi solusi penyebarannya. Vaksinasi merupakan salah satu solusi dalam mengurangi dampak penyebaran virus rubella. Namun, masyarakat masih sangat awan dengan vaksinasi virus rubella. Rasa cemas masyarakat akan informasi yang simpang siur mengenai vaksinasi rubella menjadi salah satu factor penghambat dalam mengurangi dampak virus rubella. Dalam hal ini peranan teknologi multimedia membantu pemerintah dalam sosialisasi virus rubella kepada masyarakat. Menggunakan metode multimedia learning interaktif. Dengan adanya teknologi multimedia ini mampu memberikan penalaran secara visual kepada masyarakat mengenai virus rubella serta proses vaksinasi.

Kata Kunci: rubella, teknologi multimedia, vaksinasi. virus

ABSTRACT

Rubella virus is quite significant in Indonesia. This is one of the government's priorities to stop the spread and transfer its distribution solutions. Vaccination is one solution to reduce the spread of the rubella virus. However, the community is still very cloudy with the rubella virus vaccination. Community anxiety about simple information about rubella vaccination is one of the inhibiting factors in reducing the impact of the rubella virus. In this case the role of multimedia technology helps the government in socializing the rubella virus to the public. Using interactive multimedia learning methods. With the presence of multimedia technology it is able to provide a penalty to the public regarding the rubella virus and the vaccination process.

Keywords: rubella, multimedia technology, vaccination. virus

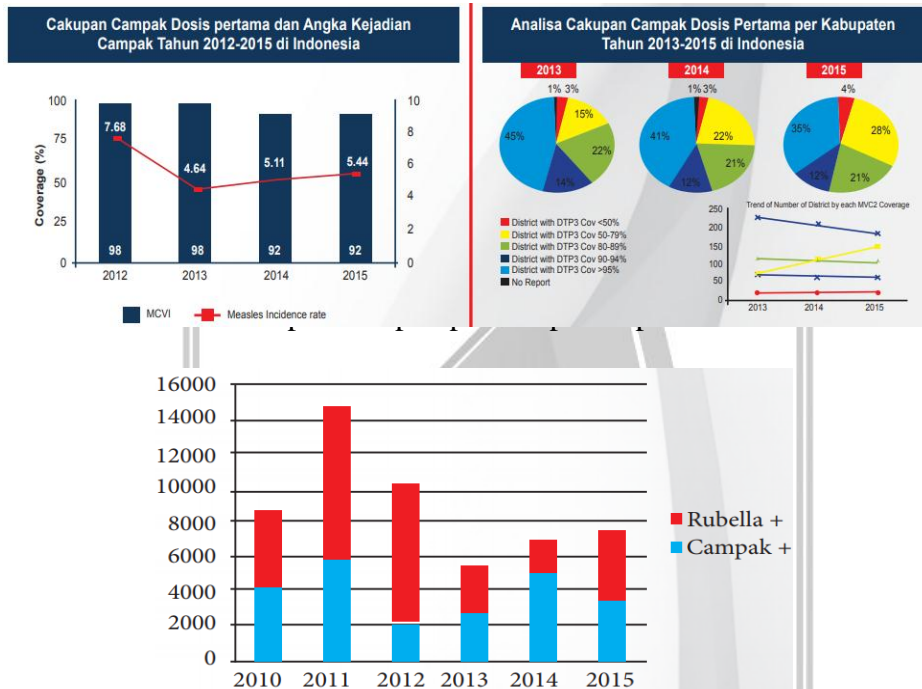
1. Pendahuluan

Rubella adalah virus RNA bagian dari genus Rubivirus, famili Togaviridae, dengan jenis antigen tunggal tidak dapat bereaksi silang pada sejumlah grup Togavirus lainnya. Rubella menyebar melalui bersin atau ingus dari orang yang menderita atau terinfeksi virus rubella ini. Indonesia adalah negara tropis yang sangat rentan terhadap penyebaran virus rubella. tercatat Data surveilans selama lima tahun terakhir bahwa 70% kasus rubella terjadi pada usia <15 tahun. studi mengenai estimasi beban penyakit CRS di Indonesia pada tahun 2013 diperkirakan menjadi 2.767 kasus CRS, 82/100.000 terjadi pada usia ibu 15-19 tahun dan menurun menjadi 47/100.000 pada usia ibu 40-44 tahun, masih banyak kasus yang tidak dilaporkan. Tingginya angka kasus penderita virus rubella menjadi salah satu bagian fokus dari pemerintah Indonesia untuk menghentikan dan megnantisipasi penyebaran virus ini secara serius.

Salah satu cara yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan memberikan vaksin kombinasi *Measles-Rubella (MR)* serta sosialisasi virus rubella kepada masyarakat yang masih awam tentang virus rubella dan dampak dari virus rubella. Teknologi multimedia merupakan teknologi multimedia yaitu sistem komputer terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang digabungkan dengan berbagai komponen seperti gambar, video, grafik, teks, animasi, sound, dan data. Peranan teknologi

multimedia sangat membantu pelaksanaan teknis sosialisasi virus rubella kepada masyarakat yang dapat dilakukan oleh petugas kesehatan. Dimana penyajian data dan informasi dapat dikemas dengan visual yang menarik dan mudah difahami oleh masyarakat. Hal ini dapat membantu pemerintah dalam mensosialisasikan program vaksinasi virus rubella kepada masyarakat.

Berikut merupakan pengolahan grafik analisis cakupan campak pada tiap kabupaten yang diambil tahun 2013-2015 sumber diperoleh dari www.kemendes.go.id



Gambar 2. Estimasi kasus campak dan rubella kurun waktu 2010-2015
 Sumber. www.kemendes.go.id

Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. Edu game berbasis multimedia ini mampu menarik minat belajar anak-anak di usia dini dengan gerakan animasi pada game (Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, 2016). Implementasi multimedia development life cycle pada aplikasi pengenalan lagu anak-anak berbasis multimedia. Hasil dari penelitian ini adalah dengan metode multimedia development life cycle memudahkan peneliti dalam merancang aplikasi pengenalan lagu anak-anak dapat menjadi salah satu alternatif dalam menarik minat pengguna khususnya anak-anak untuk lebih mengenal berbagai macam lagu anak-anak serta meningkatkan daya imajinasi anak (Siti Nurajizah, 2016).

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer, dimana pembelajaran menggunakan multimedia meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi belajar (Dwi Priyanto, 2009). Program Kampanye Humas Puskesmas Kecamatan Palmerah Dalam Upaya Preventif Bahaya Campak Dan Rubella Di Masyarakat, hasil penelitian ini aplikasi publik yang dilaksanakan oleh puskesmas camatan Palmerah dengan mencanangkan Program Kampanye wajib vaksin MR dan menggunakan media publikasi yang informatif dan efektif (Devy Putri Kussanti, Intan Leliana, 2018). Media publikasi dinyatakan berhasil jika terlihat dari penyampaian informasi secara terbuka, pesan dari kegiatan-kegiatan kampanye yang disampaikan

kepada masyarakat dapat mendapatkan respon positif dari kalangan masyarakat. Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif (Putra, I. E. , 2014).

Multimedia mengubah cara belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang selama ini masih bersifat konvensional menjadi interaktif (Laoly & Limbong, 2018). Multimedia memberikan kemudahan secara visual terhadap pemahaman mata pelajaran sejarah kepada siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi *minat imunisasi measles rubella (mr)* di kecamatan Malalayang, Manado (Kantohe, T. V., Rampengan, N. H., & Mantik, M. F., 2019). Hasil penelitian ini adalah 78,1% berminat melakukan imunisasi MR setelah dilakukannya sosialisasi virus rubella.

2. Metode Penelitian

Adapun yang menjadi penentuan dalam teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Teknik observasi

Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan cara mengamati objek langsung terhadap dokumentasi dan pelaksanaan analisis penetapan kebutuhan multimedia pada sosialisasi virus rubella ini.

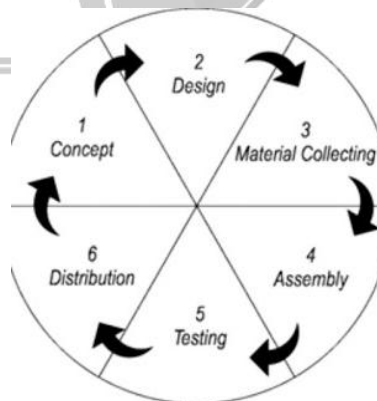
2. Teknik wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak terkait, seperti staf di posyandu, maupun paud. Peneliti memberikan pertanyaan yang mendukung data penelitian berupa informasi dan teknis.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan peneliti lakukan untuk mencari sumber, bahan, penelitian dari berbagai referensi lainnya. Baik secara online, dan offline.

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah *Metode Development Life cycle (MDLC)*. Berikut merupakan metode dari teknologi multimedia:



Gambar 3. Metode teknologi multimedia

a. Concept.

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari tahap pengamatan pada awal penelitian.

b. Design.

Dalam tahap design dirancang skenario, storyline, storyboard, user interface, skenario multimedia interaktif dan kebutuhan lain yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi Ebook multimedia.

c. Collecting material.

Pada tahap ini dikumpulkan bahan – bahan yang dibutuhkan seperti gambar, animasi, audio dan yang lainnya.

d. Assembly.

Dalam tahap ini dilakukan proses ilustrasi serta pembuatan aplikasi sesuai storyboard dan struktur navigasi yang berasal dari rancangan proses desain. Coding aplikasi juga termasuk ke dalam tahap ini.

e. Testing.

Dalam pembuatan ebook multimedia perlu dilakukan uji coba setelah produksi.

f. Distribution.

Tahap ini merupakan evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya. Distribusi dilakukan di puskesmas wilayah marelana, Paud/TK, dan balai kesehatan masyarakat.

3. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil produk dari multimedia sosialisasi virus rubella ini adalah Teknologi multimedia merupakan teknologi multimedia yaitu sistem komputer terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang digabungkan dengan berbagai komponen seperti gambar, video, grafik, teks, animasi, sound, dan data. Peranan teknologi multimedia sangat membantu pelaksanaan teknis sosialisasi virus rubella kepada masyarakat yang dapat dilakukan oleh petugas kesehatan.



Gambar 4. Mutlimedia Interaktif

Tampilan dari multimedia ini terdiri dari animasi motion, typografi, sound, dan gambar. Disertai dengan infografis font yang tegas serta objek yang fokus.



Gambar 5. Multimedia Incidence Rate

Berdasarkan data statistik di atas tingkat tertinggi virus rubella persentasi tertinggi di tahun 2011 dan persentasi terendah 2015. Multimedia Infografis statistik dalam menyajikan data incidence rate dari tahun ke tahun.



Gambar 6. Infografis Multimedia Vaksinasi Rubella

4. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang mengenai tingginya tingkat penyebaran virus rubella dalam kurun waktu 5 tahun belakangan ini, teknologi memiliki peran dalam mensosialisasikan kepada masyarakat mengenai dampak dan cara pencegahan virus rubella secara efektif dan menarik. Memberikan daya pemahaman secara visual kepada masyarakat mengenai virus rubella. Serta memberikan gambaran mengenai vaksinasi rubella yang selama ini masih dianggap momok bagi masyarakat. Teknologi multimedia membantu tenaga kesehatan dalam memberikan pemahaman virus rubella.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih dapat dituliskan dengan menyebutkan pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian, penulisan, dan juga pendukung perjalanan untuk presentasi makalah ini. Penulis mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas nikmat dan berkahnya, sehingga prosiding penelitian ini terselesaikan dengan baik yang merupakan luaran tambahan dari penelitian dosen pemula yang penulis lakukan pada saat ini.

Adapun ucapan terima kasih sebesar – besarnya penulis sampaikan kepada:

1. KEMENRISTEKDIKTI selaku sponsor utama dalam penelitian yang penulis lakukan, dengan support dari KEMENRISTEKDIKTI lakukan maka kami dapat menerapkan penelitian kami serta memperoleh luaran prosiding nasional;
2. LLDIKTI Sumut 1 selaku lembaga informasi yang sangat mensupport kegiatan tridarma perguruan tinggi yang dilakukan oleh dosen;
3. Politeknik Ganesha Medan
4. LPPM Ganesha Medan

6. Daftar Pustaka

- Kantohe, T. V., Rampengan, N. H., & Mantik, M. F. (2019). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Imunisasi Measles Rubella (Mr) Di Kecamatan Malalayang, Manado. *Jurnal Medik Dan Rehabilitasi*, 1(3).
- Kussanti, D. P., & Leliana, I. (2018). Program Kampanye Humas Puskesmas Kecamatan Palmerah Dalam Upaya Preventif Bahaya Campak Dan Rubella Di Masyarakat. *Jurnal Komunikasi*, 9(1), 109-117.
- Laoly, O., & Limbong, T. (2018). Visualisasi Pengumuman dan SOP Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Santo Thomas Medan berbasis Multimedia. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 3(2), 126–139. <https://doi.org/10.17605/JMEANS.V3I2.276>
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Insania*, 14(1), 92-110.
- Putra, I. E. (2014). Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal TeknoIf*, 1(2).



Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1).

RI, K. K. (2018). Situasi Campak dan Rubella di Indonesia. *INFODATIN* , 1-10.
Mastiyanto, A. (2017, juli 23). *kesehatan*. Retrieved agustus kamis, 2018, from www.kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com>

