

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Trigger Finger atau radang sendi jari merupakan suatu kondisi dimana jari akan merasakan sakit, kaku, dan sensasi mengunci ketika sedang menggerakkan jari jari. Kondisi ini biasanya lebih sering terjadi di ibu jari dan jari manis, tetapi juga dapat terjadi di jari lainnya. Dikutip dari jurnal *Current Reviews in Musculoskeletal Medicine*, *Trigger Finger* dapat terjadi karena gerakan berulang yang dilakukan oleh jari secara terus menerus atau secara paksa. Penyakit ini dapat menyebabkan jari penderitanya terkunci dan merasakan sakit apabila mencoba untuk meluruskan jari penderitanya.. Dalam kondisi seperti ini, segala pekerjaan, hobi atau kegiatan yang menggunakan jari jari akan terhambat karena penyakit *trigger finger* ini.

Dilansir oleh Kompas.com menurut Dokter Spesialis Bedah Ortopedi RS Pondok Indah, Dr. Rizky P Wisnubaroto Sp O.T mengatakan bahwa meskipun bukan termasuk penyakit berbahaya (berdampak kematian), *trigger finger* dapat sangat mengganggu aktivitas pasien (Kompas.com, 2021). Disebutkan pula oleh Dr. Rizky bahwa penyakit ini dapat terjadi pada 2% hingga 3% masyarakat umum. Karena itu juga sering kali penyakit *trigger finger* ini di anggap hal sepele. *Trigger Finger* biasanya lebih sering terjadi kepada wanita muda atau dewasa dibandingkan dengan pria. Dilansir oleh liputan6.com kasus *Trigger Finger* ini didominasi oleh wanita, “Wanita 2 – 6 kali berpotensi lebih tinggi terkena *trigger finger*,” ucap Dr. Rizky Priambodo Wisnubaroto (liputan6.com, 2021). Penyakit ini juga dapat terjadi terhadap orang yang memiliki riwayat penyakit diabetes, *rheumatoid arthritis* (Peradangan sendi akibat kekebalan tubuh kita yang menyerang jaringannya sendiri).

Penyembuhan *trigger finger* pun tidak bisa sembarangan karena apabila salah penanganannya dapat memperburuk keadaan, karena itu perlu berkonsultasi dengan dokter dan apabila penyakit sudah memburuk perlu dilakukan operasi atau metode fisioterapi pada jari yang terkena penyakit *trigger finger*. Proses pemulihan *trigger finger* dengan operasi ataupun fisioterapi dapat berlangsung 1 hingga 2 bulan lamanya yang artinya, jari akan

selalu merasa sakit saat diluruskan atau di gerakkan hingga jari jari pulih atau merasa lebih baik.

Karena itu diperlukan sebuah kesadaran dan pengetahuan tentang penyakit *trigger finger* agar dapat mengurangi resiko terkena penyakit *trigger finger*, salah satunya adalah dengan mempersiapkan / memberi pengetahuan dini kepada masyarakat sebelum usia rawan terkena penyakit trigger finger dan kepada orang yang sudah mulai terbiasa dengan kebiasaan bekerja keras yaitu orang yang mulai menginjak usia produktif. Usia produktif sendiri adalah usia seseorang yang berada pada fase untuk menghasilkan sesuatu atau bekerja dengan/untuk sendiri maupun orang lain, usia produktif sendiri ada pada usia 15-64 tahun. Usia tersebut dapat meningkatkan resiko terkenanya penyakit *trigger finger* karena bertambahnya aktivitas kerja ataupun hal yang lainnya seperti hobby. Jari pada tangan sangat berperan penting dalam melakukan banyak pekerjaan atau aktivitas di kehidupan sehari hari sehingga penyakit ini perlu diwaspadai oleh masyarakat.

Masyarakat yang mulai masuk kedalam usia produktif terutama di era pandemic ini, dimana masyarakat diharuskan untuk menghindari tempat ramai terutama kantor tempat kerja maupun sekolah. Pandemic yang semakin memburuk menyebabkan masyarakat Indonesia tidak disarankan untuk keluar rumah karena dapat meningkatkan jumlah penderita covid, yang artinya semua aktifitas akan dilakukan dan dikerjakan didalam rumah. Alvara Research Center telah melakukan survey online dan di dapat masyarakat merasa adanya perubahan dalam kehidupan sehari hari mereka terutama dalam “lebih banyaknya waktu aktifitas yang dilakukan di rumah” dan merasa aktifitas yang dilakukannya lebih tidak terkontrol dari pada aktifitas yang dilakukan di kantor dengan adanya jam kantor dan hal ini dapat meningkatkan resiko terkena penyakit trigger finger

Berdasarkan fenomena yang terjadi di atas, diperlukan sebuah media komunikasi yang dapat mengenalkan penyakit *trigger finger* kepada masyarakat untuk meningkatkan kewaspadaan dan memberikan informasi tentang penyakit *trigger finger* ini, yang ternyata tanpa disadari sangat dekat dengan masyarakat dan dapat menambah wawasan masyarakat tentang penyakit *trigger finger* untuk dapat lebih berhati hati dalam melakukan aktivitas yang dapat memicu terkena penyakit *trigger finger*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ditemukan beberapa idetifikasi masalahnya :

1. Akibat sedikitnya penderita trigger finger, masyarakat tidak tahu apa itu trigger finger.
2. Masyarakat tidak tahu akibat jangka panjang dari penyakit *Trigger Finger* yang dapat mengganggu aktivitas kerja di era digital ini.
3. Masyarakat tidak tahu *trigger finger* dapat terjadi di setiap aktivitas kerja sehari hari.

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang desain komunikasi visual dalam membantu masyarakat mengenal penyakit *Trigger Finger* yang dapat terjadi dari aktivitas sehari hari mereka?

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi oleh beberapa hal seperti pada target yang akan di pilih adalah pria maupun wanita berumur 20 – 25 tahun yang tinggal di kota Semarang.

1.5 Tujuan perancangan

Dalam perancangan ini, memberikan pengetahuan pada usia 20-25 tentang penyakit *Trigger Finger* dan pengaruh jangka panjang dari *trigger finger* agar lebih berhati hati dalam beraktivitas berlebih dan menyadarkan bahwa *trigger finger* dapat terjadi di setiap aktivitas kerja sehari hari mereka.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapatkan dari perancangan ini ;

1. Bagi Penulis
Memenuhi tugas proyek akhir sebagai syarat kelulusan Desain Komunikasi Visual
2. Bagi Masyarakat
Masyarakat dapat mengerti tentang penyakit *Trigger Finger* yang dapat menghambat mereka dalam bekerja dan cara mengatasinya.
3. Bagi Akademik
Dapat menambah referensi yang ada di perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang.

1.7 Metodologi Perancangan

Dalam penulisan perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan sebagai dasar pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner
Pengumpulan data yang didapat dari menyebarkan kuesioner ke masyarakat ataupun target sasaran. Kuesioner akan dibagikan kepada masyarakat yang memiliki umur 20-35 tahun.
2. Observasi online
Pengumpulan data ini didapat dari menelusuri jejaring internet untuk dijadikan data sekunder pada perancangan ini.
3. Studi Literatur
Pengumpulan data yang didapatkan dari studi literatur beberapa buku atau jurnal yang terkait dengan perancangan ini.

Metode diatas dipilih dengan menimbang kondisi dan situasi di saat era pandemic covid-19. Dengan adanya pengumpulan data dengan metode yang ada diatas, penulis dapat mengetahui sejauh mana masyarakat mengenal penyakit *trigger finger* atau efek dari *trigger finger*.