

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi kesehatan berperan penting dalam meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada upaya pencegahan penyakit, tetapi juga memberdayakan individu dan kelompok agar mampu mengelola serta meningkatkan kesehatannya secara mandiri. Menurut World Health Organization (WHO), promosi kesehatan merupakan sebuah proses yang memberi kesempatan kepada individu untuk memperbesar kendali atas kesehatan mereka dan memperbaiki status kesehatannya (WHO, 2022). Dalam praktiknya, kegiatan ini menuntut adanya penyampaian informasi yang akurat, mudah dipahami, relevan, serta mampu mendorong masyarakat untuk melakukan tindakan yang mendukung kesehatan.

Penyampaian informasi dalam promosi kesehatan tidak terlepas dari pemilihan media komunikasi yang selaras dengan karakteristik sasaran. Media berfungsi sebagai wahana untuk menyajikan pesan kesehatan secara lebih menarik, terstruktur, dan mudah diterima khalayak. WHO menegaskan bahwa media—baik yang bersifat konvensional maupun berbasis digital—dapat memperluas jangkauan informasi kesehatan serta membantu masyarakat memperoleh data yang menunjang pengambilan keputusan terkait kesehatan (WHO, 2022). Karena itu, perancangan media komunikasi kesehatan perlu memerhatikan unsur pesan, profil sasaran, format penyajian, dan kemudahan informasi untuk dipahami dan digunakan oleh penerima.

Salah satu pendekatan yang dapat ditempuh adalah pengembangan media komunikasi visual dalam berbagai bentuk, mulai dari media cetak hingga audiovisual. Media bergaya visual dinilai mampu membantu penerima pesan memahami informasi kesehatan yang rumit melalui pemanfaatan gambar, ilustrasi, tipografi, warna, animasi, dan elemen visual lainnya. Sebuah systematic review yang disertai meta-analysis oleh Houts et al. (2024)

memperlihatkan bahwa intervensi berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman terhadap informasi kesehatan. Dalam temuan tersebut, media video terbukti lebih efektif dibandingkan metode tradisional maupun materi tertulis dalam meningkatkan pemahaman dan literasi kesehatan. Hasil ini menegaskan bahwa pemanfaatan media visual dan audiovisual dapat menjadi strategi untuk membuat informasi kesehatan lebih mudah dicerna oleh sasaran (Galmarini et al., 2024).

Penyusunan media komunikasi visual juga menuntut tahapan yang terencana agar produk yang dihasilkan tidak hanya memikat secara estetika, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan sasaran dan tujuan komunikasi. Salah satu kerangka kerja yang dapat digunakan adalah model 4D, yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Tahap Define bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, karakteristik sasaran, serta tujuan pengembangan; tahap Design berfokus pada perancangan format, isi, dan tampilan media; tahap Develop digunakan untuk memproduksi, menguji, dan menyempurnakan media; sementara tahap Disseminate dimaksudkan untuk menyebarluaskan media yang telah rampung. Penerapan model ini memungkinkan proses pengembangan berlangsung lebih terarah sehingga produk komunikasi mampu menjawab kebutuhan informasi dan karakteristik pengguna.

Kebutuhan akan keragaman media komunikasi kesehatan semakin terasa di lingkungan rumah sakit. Rumah sakit tidak hanya berperan sebagai tempat pelayanan kuratif dan rehabilitatif, tetapi juga menjadi institusi penyelenggara promosi kesehatan serta edukasi bagi pasien, keluarga, dan masyarakat. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam edukasi di fasilitas pelayanan kesehatan terbukti dapat meningkatkan pengetahuan pasien, khususnya lewat penggunaan video, aplikasi, dan media edukasi lainnya. Hasil systematic review menunjukkan bahwa intervensi edukasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi di rumah sakit mampu mengoptimalkan pengetahuan pasien yang sedang menjalani perawatan.

Sehubungan dengan itu, penyampaian informasi kesehatan di rumah sakit perlu ditopang media yang menjangkau beragam kebutuhan sasaran, baik melalui media cetak maupun audiovisual.

Kondisi ini sejalan dengan penyelenggaraan pelayanan di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta sebagai salah satu fasilitas pelayanan kesehatan yang menghadirkan berbagai layanan medis dan penunjang. Rumah sakit ini mencakup bidang penyakit dalam, bedah, saraf, paru, gigi dan mulut, obstetri dan ginekologi, serta rehabilitasi medik. Selain itu, Rumah Sakit Bethesda memiliki fasilitas yang berkaitan dengan penanganan stroke dan menyediakan informasi serta edukasi kesehatan melalui beragam konten pada kanal resminya. Di samping pelayanan kuratif, rumah sakit ini juga menyatakan komitmen untuk memberikan pelayanan yang cepat, tepat, komunikatif, dan terpadu sesuai standar mutu yang berlaku.

Salah satu informasi kesehatan yang perlu dikomunikasikan kepada masyarakat adalah Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA). Kementerian Kesehatan menyebutkan bahwa ISPA terjadi sepanjang tahun di Indonesia dan pada periode tertentu dapat meningkat, misalnya seiring datangnya musim hujan dan peralihan musim. Karena itu, informasi mengenai ISPA perlu disampaikan melalui media yang ringkas dan mudah dipahami agar masyarakat memiliki pengetahuan yang memadai tentang penyakit tersebut beserta langkah pencegahannya.

Atas dasar kebutuhan itu, salah satu media yang dikembangkan dalam kegiatan magang di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta adalah flyer artikel mengenai ISPA sebagai media komunikasi visual dua dimensi. Flyer dipilih karena mampu menyajikan informasi kesehatan secara singkat melalui perpaduan teks dan elemen visual, sehingga informasi tentang ISPA dapat dihadirkan secara lebih terstruktur dan menarik. Pengembangan media visual ini sejalan dengan temuan bahwa elemen visual dapat meningkatkan

pemahaman masyarakat terhadap informasi kesehatan dibandingkan penyampaian yang hanya mengandalkan teks.

Selain media dua dimensi, pengembangan media komunikasi visual juga dilakukan dalam bentuk animasi 3D mengenai pelayanan BEST Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta. Penggunaan animasi memungkinkan informasi pelayanan divisualisasikan melalui kombinasi gambar bergerak, teks, audio, dan alur cerita, sehingga informasi yang bersifat prosedural atau abstrak dapat dikomunikasikan lebih efektif (Johan et al., 2023). Penelitian tentang pengembangan media video animasi menunjukkan bahwa media semacam ini dapat dikembangkan secara sistematis melalui tahapan 4D yang mencakup *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Indaryanti et al., 2025). Adopsi format audiovisual ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media video efektif dalam meningkatkan pemahaman dan literasi kesehatan. Dengan demikian, animasi 3D pelayanan BEST diharapkan menjadi media pendukung yang memperkenalkan informasi pelayanan Rumah Sakit Bethesda melalui pendekatan visual yang lebih menarik dan komunikatif.

Media berikutnya yang dikembangkan adalah podcast berupa testimoni pasien penyakit stroke. Berbeda dengan flyer yang menekankan penyampaian informasi melalui visual statis dan animasi 3D yang menggunakan gambar bergerak, podcast testimoni mengandalkan unsur suara dan pengalaman nyata pasien sebagai bentuk komunikasi yang lebih personal. Rumah Sakit Bethesda sendiri memiliki layanan Stroke Center serta menyediakan informasi terkait stroke pada kanal komunikasinya, sehingga topik ini berkaitan langsung dengan kebutuhan komunikasi dan edukasi kesehatan rumah sakit. Penyampaian pengalaman pasien melalui format audiovisual menawarkan sudut pandang yang lebih dekat dengan sasaran, sebab informasi tidak hanya bersumber dari penjelasan institusi, tetapi juga dari pengalaman seseorang yang pernah menjalani kondisi dan pelayanan kesehatan.

Ketiga media tersebut memiliki karakteristik dan bentuk komunikasi yang berbeda, tetapi diikat oleh tujuan yang sama, yaitu mendukung penyampaian informasi dan edukasi kesehatan di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta. Flyer artikel ISPA berperan sebagai media visual dua dimensi yang menonjolkan informasi singkat dan informatif; animasi 3D pelayanan BEST hadir sebagai media audiovisual yang memvisualisasikan informasi pelayanan; sedangkan podcast testimoni pasien stroke menghadirkan komunikasi berbasis pengalaman yang lebih personal. Keberagaman format media ini sejalan dengan kebutuhan komunikasi kesehatan yang harus tersampaikan secara akurat, mudah dipahami, relevan, dapat diakses, dan menarik bagi sasaran.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media komunikasi visual multiformat menjadi salah satu upaya yang relevan dalam mendukung kegiatan informasi dan edukasi kesehatan di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta. Kegiatan ini tidak semata berorientasi pada keindahan visual, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan informasi, karakteristik sasaran, bentuk pesan, dan media penyampaian yang sesuai. Oleh karena itu, kegiatan magang ini mengangkat fokus "Pengembangan Media Komunikasi Visual Multiformat sebagai Pendukung Penyampaian Informasi dan Edukasi Kesehatan di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta", dengan menghasilkan tiga bentuk media, yaitu flyer artikel ISPA sebagai media dua dimensi, animasi 3D pelayanan BEST Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta sebagai media tiga dimensi, dan podcast testimoni pasien penyakit stroke sebagai media berbasis audio-visual. Pengembangan ketiga media ini diharapkan menjadi bentuk kontribusi bidang komunikasi visual dalam mendukung penyampaian informasi kesehatan yang lebih komunikatif, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan media komunikasi di lingkungan rumah sakit.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Tujuan umum kegiatan magang ini adalah untuk mengaplikasikan ilmu dan keterampilan di bidang Media Promosi Kesehatan melalui pengembangan media komunikasi visual multiformat sebagai pendukung penyampaian informasi dan edukasi kesehatan di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta, serta memperoleh pengalaman dalam mendesain, editing serta mendokumentasi kegiatan promosi kesehatan sesuai dengan kondisi di lapangan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

1. Mengidentifikasi kebutuhan informasi kesehatan yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan edukasi di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta.
2. Merancang dan mengembangkan media promosi kesehatan digital dalam bentuk flyer artikel ISPA, animasi 3D pelayanan BEST, dan podcast testimoni pasien stroke. Mengimplementasikan penggunaan media digital dengan memanfaatkan platform daring seperti Website Rumah Sakit Bethesda dan juga Bethesda Mobile untuk memperluas jangkauan penyebaran informasi kesehatan.
3. Meningkatkan kemampuan komunikasi kesehatan dan kreativitas mahasiswa dalam menyampaikan pesan kesehatan secara efektif melalui media digital.

1.3 Manfaat Magang Mahasiswa

1. Bagi Mahasiswa

Memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan pembuatan media promosi kesehatan digital dan penerapan ilmu secara nyata di lapangan.

2. Bagi Politeknik Negeri Jember

Memperkuat kerja sama dengan mitra serta menjadi sarana pembelajaran praktis berbasis pengalaman nyata

3. Bagi Instansi Magang

Terjalin hubungan kerja sama yang baik antara Rumah Sakit Bethesda Kota Yogyakarta dengan Program Studi Promosi Kesehatan Politeknik Negeri Jember. Selain itu, Menghasilkan media edukasi yang dapat digunakan untuk mendukung promosi kesehatan kepada pasien dan pengunjung.

1.4 Lokasi dan Waktu

Magang mahasiswa dilaksanakan di Rumah Sakit Bethesda Kota Yogyakarta, yang terletak di Jl. Jend. Sudirman No.70, Kotabaru, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224, yang dilaksanakan selama 5 Minggu yaitu dari tanggal 10 Agustus – 12 September 2026.

1.5 Metode Pelaksanaan

Magang dilaksanakan secara luring di Rumah Sakit Bethesda selama 5 minggu, dihitung mulai hari Senin, 10 Agustus hingga 12 September 2026. Kegiatan magang berlangsung setiap hari Senin–Sabtu dengan jam kerja pukul 07.30–14.30 WIB. Metode yang digunakan dalam kegiatan magang ini adalah deskriptif dengan pendekatan pengembangan media menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Pengumpulan data dan informasi dilakukan melalui selama kegiatan magang berlangsung. Tahap Define dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan informasi yang akan disampaikan. Tahap Design dilakukan dengan merancang konsep dan tampilan media. Tahap Develop dilakukan melalui proses pembuatan, penyuntingan, evaluasi, dan perbaikan media. Tahap Disseminate dilakukan dengan pemanfaatan dan penyebaran media yang telah dikembangkan. Media yang dihasilkan meliputi flyer artikel ISPA, animasi 3D pelayanan BEST, dan podcast testimoni pasien stroke.

