

## PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEBAGAI SALAH SATU CARA UNTUK MERUBAH PERILAKU AGAR LEBIH MENGGUNAKAN AIR MINUM BAGI REMAJA AKHIR DI KOTA BANDUNG

### *The Design of Media Education as One Way to Change Behavior to be More Drinks Water for The End of Teenagers in The City of Bandung*

Januarisman

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
[cheperist\\_cool@yahoo.com](mailto:cheperist_cool@yahoo.com)

#### Abstrak

Kesehatan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Namun tidak jarang hal tersebut sering dilupakan oleh sebagian orang. Salah satu yang sering dilupakan adalah mengonsumsi air minum. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebenarnya perilaku kesehatan yang terjadi pada remaja mengenai konsumsi air minum. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dengan analisis naratif dan analisis deskriptif tekstural – struktural, ditemukan adanya beberapa penyebab terjadinya penyimpangan perilaku kesehatan yang terjadi pada remaja mengenai konsumsi air minum, Maka dari itu diperlukan suatu media edukasi yang dapat mengedukasi remaja mengenai manfaat mengonsumsi air minum bagi kesehatan. Media edukasi ini berjudul “Yuk Minum Air”, dimana pesan yang ingin disampaikan adalah mulailah memperhatikan kesehatan dengan minum air agar kesehatan tetap terjaga. Media edukasi ini kemudian menggunakan pengayaan berupa infografik yang disalurkan melalui media jejaring sosial.

**Kata kunci :** air minum, edukasi, kesehatan, manfaat, perilaku kesehatan, remaja.

#### Abstract

*Health is one of a very important thing to note. But not uncommon this often forgotten by some people. One often forgotten is consuming drinking water. This research aims to understand how it is actually health behavior that occurs in about consumption of teenagers drinking water. This study using data collection method with qualitative analysis of narrative and descriptive analysis textural structural , found the presence of some cause of the irregularities health behavior that occurs in adolescents about consumption of fresh water therefore it needed a media education which can educate teenagers consume about the benefits of drinking water for health. This media education is called “Yuk Minum Air” , whereby messages are conveyed is want to start noticing health by drinking water so health stay awake. Media education is then in the form of using infographic style which distributed through social media network.*

**Keyword :** drinking water, education, health, benefit, health behaviors, teenagers

#### 1. Pendahuluan

Air dan tubuh manusia adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Penggunaan air untuk tubuh terutama adalah dengan cara di minum dan di makan bersama dengan makanan padat, sayuran, dan buah-buahan. Air adalah unsur penting dalam pembentukan sel bagi setiap makhluk hidup baik tumbuhan, hewan, dan manusia (Handoyo, 2014:75). Biasanya, kita minum air hanya dikala haus saja, padahal air minum memiliki banyak manfaat untuk tubuh kita. Sangat disayangkan apabila kita tidak memanfaatkan air minum sebaik – baiknya. Selain sebagai salah satu elemen pembentukan sel dalam tubuh, air juga memiliki manfaat antara lain memperlancar sistem pencernaan, mengembalikan cairan tubuh yang hilang, mencegah batu ginjal, penurunan berat badan dan menyehatkan jantung. Kebiasaan sulit membiasakan minum air bagi remaja dikarenakan stimulan dari luar atau dengan kata lain remaja sudah terbiasa dengan minuman selain air. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulana dengan responden remaja di SMU Muthahari Bandung, menyatakan bahwa perilaku remaja hampir semua tidak minum air, baik itu saat makan dan *hang out*. Banyak minuman-minuman yang menawarkan berbagai rasa, warna dan sebagainya membuat sebagian mereka lebih tertarik mengonsumsi minuman - minuman tersebut. Mereka beranggapan dengan minuman - minuman tersebut juga sudah dapat menggantikan air dalam asupan air minum bagi tubuhnya.

Penelitian lainnya juga dilakukan di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, didapatkan keterangan bahwa mahasiswa jarang mengkonsumsi air minum. Alasan mereka tidak mengkonsumsi air minum karena menurut mereka air itu tidak enak, sehingga tidak terbiasa untuk mengkonsumsi air minum. Alasan lainnya juga karena mereka beranggapan kalau mengkonsumsi air minum bisa menyebabkan berat badan naik. Ada juga yang beralasan kalau mereka mengkonsumsi air minum pada saat tertentu saja. Contohnya pada saat berolahraga atau cuaca sedang panas (Dalam tesis berjudul Perilaku Mengkonsumsi Air Putih Ditinjau dari Persepsi Terhadap Perilaku Kesehatan oleh Herlia Uddy Pratiwi dan Esthi Rahayu).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan remaja mengenai air minum masih sangat minim. Sebagian dari mereka hanya mengetahui air minum sebagai kebutuhan sehari-hari tanpa mengetahui jenis minuman apa yang baik untuk tubuh mereka dan berapa pentingnya peran air minum untuk kesehatan mereka.

## 1.1 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah merancang sebuah media edukasi yang sesuai untuk menambah wawasan serta pengetahuan dan mampu menarik perhatian masyarakat khususnya remaja tentang manfaat mengkonsumsi air minum bagi remaja di Kota Bandung. Tujuan selanjutnya adalah Merancang konten media edukasi yang kreatif agar remaja Kota Bandung dapat merubah perilaku untuk lebih mengkonsumsi air minum.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang masalah seperti uraian diatas maka identifikasi masalah menyangkut masalah - masalah sebagai berikut :

1. Minimnya wawasan serta pengetahuan masyarakat khususnya remaja mengenai air minum.
2. Perilaku mengkonsumsi air minum bagi remaja masih kurang.
3. Minimnya suatu media edukasi bagi remaja mengenai manfaat serta efek yang ditimbulkan dalam mengkonsumsi air minum.

## 1.3 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam pengumpulan data penelitian, penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tiga strategi pengumpulan data antara lain :

### 1. Observasi

Penulis juga sebagai peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu – individu di lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti mengamati perilaku remaja untuk mendapatkan informasi mengenai pola hidup mereka yang kurang mengkonsumsi air minum.

### 2. Wawancara

Data juga diperoleh dengan mewawancarai ahli gizi untuk mendapatkan informasi mendetail tentang manfaat air minum bagi kesehatan.

### 3. Studi Pustaka

Data juga diperoleh dari kajian studi pustaka seperti buku, karya ilmiah, dan artikel sebagai pedoman untuk mendapatkan informasi tentang air minum untuk menambah kebutuhan data dalam perancangan.

Selain itu, untuk analisis data, penulis menggunakan unit analisis tekstural dan struktural untuk mendapatkan esensi dari permasalahan.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Edukasi

Teori edukasi ini merupakan teori utama yang penulis gunakan dalam perancangan nantinya. Dalam tesis Efektifitas Edukasi Terstruktur Berbasis Teori Perilaku Terencana Terhadap Peremberdayaan dan Kualitas Hidup Pasien Penyakit Jantung Koroner di Rumah Sakit Pondok Indah Jakarta oleh Ani Widiastuti, Edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk meningkatkan fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahannya diri (*self direction*), aktif memberikan informasi – informasi atau ide baru (Craven dan Hirnle, 1996 dalam Suliha, 2002). Edukasi merupakan serangkaian upaya yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari individu, kelompok, keluarga dan masyarakat agar terlaksananya perilaku hidup sehat (Setiawati, 2008).

Dalam perancangan media edukasi nantinya, penulis menggunakan unsur kognitif. Pembelajaran kognitif merupakan pembelajaran untuk memperoleh data atau fakta. Digunakan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Delaune, 2006). Pada hirarki perilaku kognitif perilaku termudah adalah perolehan pengetahuan, sedangkan yang paling kompleks adalah evaluasi. Pembelajaran kognitif meliputi hal – hal berikut (Potter & Perry, 2009) :

- a. Pengetahuan pembelajaran fakta atau informasi baru dan mampu mengingatnya.
- b. Komprehensif. Kemampuan memahami arti dari materi ajar.
- c. Aplikasi. Menggunakan ide abstrak yang baru dipelajari ke dalam situasi yang kongkret.
- d. Analisis. Menguraikan informasi menjadi bagian – bagian yang terorganisasi.
- e. Sintesis. Kemampuan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk menghasilkan bentuk baru.
- f. Evaluasi. Penilaian tentang nilai informasi bagi tujuan tertentu.

## 2.2 Animasi

Menurut Reiber (1994) bagian penting lain dari multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerrakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah – olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek (Munir, 2013: 317).

## 2.3 Animasi *Motion Graphic*

Dalam perancangan media edukasi ini, jenis animasi yang akan penulis gunakan adalah animasi *motion graphics*. Dalam tesis berjudul Perancangan Animasi *Motion Graphics* tentang Kreate oleh Darwin Solihin, *Motion graphics* adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga mereka tidak terlihat membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat 2 metode dalam teknik ini yaitu dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sekuens gambar – gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. *Motion graphics* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan, namun ada beberapa trik yang harus diperhatikan berdasarkan metode animasi menurut Michael Louka antara lain :

### 1. *Timing*

Penggunaan *timing* dapat membuat perbedaan yang besar dalam menciptakan atmosfer yang tepat seperti misalnya munculnya retakan pada visual sebaiknya ditunjukkan satu per satu dari atas ke bawah sehingga terlihat seakan – akan retakan tersebut sedang terjadi. Daripada langsung menunjukkan retakan tersebut secara statis, akan terlihat membosankan (Solihin, Darwin : 2007, 20).

### 2. Pergerakan

Diperlukan untuk membuat suatu animasi terlihat lebih nyata. Misalnya, bila terdapat sebuah animasi seseorang sedang berjalan, maka di background dapat diletakkan gambar lampu – lampu jalan dan perumahan yang bergerak ke arah berlawanan namun lamban dan gambar sebuah kota beserta kota beserta langit yang bergerak ke arah yang sama namun lebih lamban lagi (Ibid : 20)

### 3. Atraksi

Perhatian penonton harus dialihkan ke arah yang tepat, contohnya bila ada tulisan yang ingin diperlihatkan dalam sebuah animasi, tulisan tersebut sebaiknya diberi efek pergerakan yang dinamis atau dibuat kelap – kelip (Ibid : 20).

## 3. Material dan Metodologi

### 3.1 Software yang Digunakan

Tahap awal yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah persiapan software yang dibutuhkan, yaitu :

1. *Adobe After Effect*
2. *Adobe Illustrator*
3. *Adobe Premiere*
4. *Apple Garage Band*

### 3.2 Metodologi

Dalam pembuatan proyek akhir ini diperlukan tahapan - tahapan produksi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Di dalam setiap tahapan- tahapan juga terdapat beberapa langkah kegiatan yang berurutan dan akan dijelaskan di bawah ini.

#### 1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dalam pembuatan video profil yang di dalamnya terdiri dari empat langkah kegiatan, yaitu:

##### a. Ide

Landasan dari media perancangan media edukasi ini berupa animasi *motion graphics* ini berawal dari alasan diperlukannya sebuah edukasi dan informasi bagi remaja Kota Bandung tentang air minum. Selain itu media edukasi ini menyampaikan pesan untuk mengubah perilaku agar lebih memperhatikan kesehatan.

##### b. Deskripsi Perancangan

Tema : Manfaat, dampak dan perilaku menyimpang tentang air minum.

Judul : "Yuk Minum Air !"

Format : Media edukasi

Durasi : 4 menit 26 detik

##### c. Sinopsis

Media edukasi ini berawal dari hampir 72 % dari bumi terdiri dari air. Air merupakan sumber kehidupan yang sangat penting terutama bagi manusia karena kurang lebih 70 % dari tubuh manusia terdiri dari air. Mengonsumsi air memiliki banyak manfaat bagi tubuh diantaranya menyehatkan jantung, melancarkan pencernaan, mengganti cairan tubuh yang hilang dan mencegah batu ginjal. Selanjutnya salah satu dampak jika kurang mengonsumsi air minum adalah penyakit dehidrasi dan jika dibiarkan akan berakibat fatal pada ginjal dan bisa menyebabkan kematian. Hal lain yang menyebabkan gangguan ginjal adalah minum minuman beralkohol, bersoda, dan mengandung gula yang berlebihan. Salah satu cara menetralkan gula yang berlebihan adalah dengan mengonsumsi air minum. Perilaku jarang memperhatikan kesehatan harus dirubah. Salah satunya dari hal kecil yaitu mengonsumsi air minum untuk mendapatkan kesehatan yang lebih baik.

##### d. Storyboard

*Storyboard* merupakan visualisasi dari cerita yang dibuat secara lengkap yang berisi gambar, deskripsi gambar, durasi, keterangan tambahan sesuai dengan kebutuhan.

Scene : 1	Segmen : 1
	Narasi : Hampir 72 % dari bumi kita terdiri dari air
	Visual : Visualisasi bumi
	Audio : BG – musik
	Transisi : <i>shape transform – sequence transition</i>
	Durasi : 0 – 9 detik

Tabel 3.1 Storyboard

#### 2. Produksi

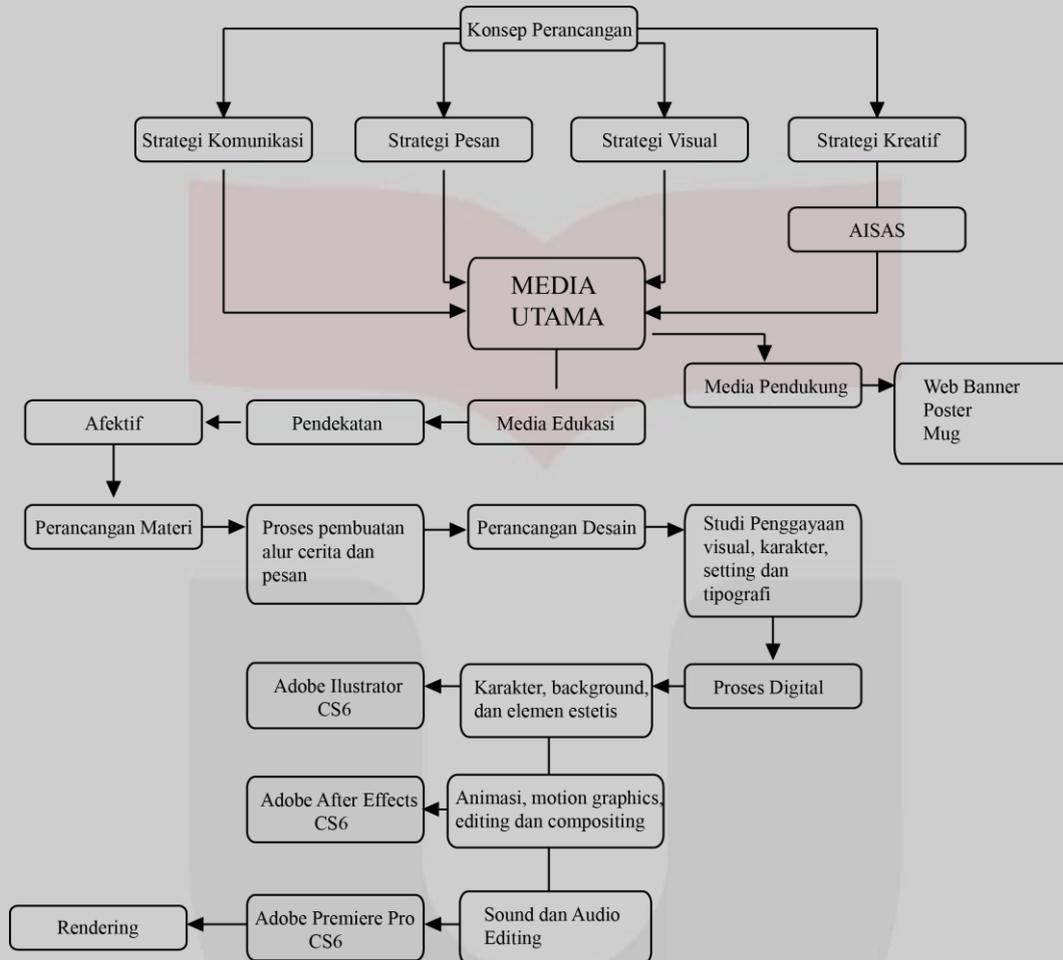
Proses produksi merupakan proses *vector* dan *editing*. Dalam proses *vector*, penulis menggunakan software *Adobe Illustrator* sedangkan untuk *editing* penulis menggunakan software *Adobe After Effect*.

3. Pasca Produksi

Proses pasca produksi merupakan proses *mastering* dan *sound editing*. Proses *mastering* antara lain menggabungkan setiap *scene*, sementara *sound editing* meng-cut *sound* yang sudah direkam dan disesuaikan dengan tiap *scene*. Selanjutnya dilakukan tahap *finishing* yaitu *rendering*.

4. Skema Perancangan

Skema perancangan berikut ini merupakan alur serta urutan proses perancangan yang digunakan dalam merancang media edukasi yang dilakukan.



Bagan 4.1 Skema Perancangan

5. Kesimpulan

Seperti yang dipaparkan sebelumnya, ide media edukasi ini berawal dari permasalahan kesehatan yaitu perilaku konsumsi air minum pada remaja. Dari hasil observasi serta data dari wawancara maupun kuesioner kepada remaja Kota Bandung, didapatkan bahwa tingkat konsumsi air minum dikalangan remaja masing sangat minim. Padahal mengkonsumsi air minum sangat bermanfaat bagi kesehatan terutama remaja, karena remaja memiliki kegiatan yang banyak dan banyak mengeluarkan cairan tubuh. Dan cairan tubuh tersebut harus digantikan, cara yang paling nyaman adalah dengan mengkonsumsi air minum supaya kesehatan remaja tetap terjaga.

Maka dari itu, dalam tugas akhir ini dirancang sebuah media edukasi yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Sebagai Salah Satu Cara Untuk Merubah Perilaku Agar Lebih Mengonsumsi Air Minum Bagi Remaja Akhir di Kota Bandung” sebagai salah satu upaya untuk menyadarkan remaja akan manfaat mengkonsumsi air minum bagi kesehatan. Dengan dirancangnya media edukasi ini, diharapkan dapat menyadarkan remaja akan pentingnya mengkonsumsi air minum bagi kesehatan.

**Daftar Pustaka:**

- [1] Ali dan Asrori. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. 2011. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [2] Haryono, Koko., 2014, *Khasiat & Keajaiban Air Putih*, Jakarta : Dunia Sehat.
- [3] Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Notoatmojo, Soekidjo., Prof.,Dr., S.K.M., M.Com.H., 2012, *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [5] Pratiwi, Uddy Herlia & Rahayu, Esthi., 2013, *Perilaku Mengonsumsi Air Putih Ditinjau Dari Persepsi Terhadap Perilaku Kesehatan*. Skripsi pada FP Universitas Katolik Soegijapranta Semarang : Tidak Diterbitkan.
- [6] Solihin, Darwin., 2007, *Perancangan Animasi Motion Graphics Tentang Krete*. Tugas Akhir pada DKV UNIKOM Bandung : Tidak Diterbitkan.
- [7] Widiastuti, Ani., 2012, *Efektifitas Edukasi Terstruktur Berbasis Teori Perilaku Terencana Terhadap Pemberdayaan dan Kualitas Hidup Pasien Penyakit Jantung Koroner di Rumah Sakit Pondok Indah Jakarta*. Tesis pada FIK Universitas Indonesia : Tidak Diterbitkan.