

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makanan adalah sebuah kebutuhan pokok untuk kelangsungan hidup manusia. Dalam memilih makanan kita perlu memilih makanan-makanan yang bergizi supaya mendapatkan manfaat yang lebih baik untuk tubuh kita. Jika pola makan kita tidak dijaga seperti makan makanan yang tinggi gula, garam dan cepat saji serta kurangnya minum air putih maka akan menyebabkan dampak yang cukup serius pada kondisi tubuh kita.

Anak usia dini merupakan Kelompok usia yang sangat rentan dan erat kaitan dengan masalah kesehatan terutama pola hidup bersih dan sehat. Menurut Graham et al, kebersihan pada anak usia dini akan mempengaruhi perkembangan dan fungsi otak hingga dewasa nanti (Wahyu, 2016).

Fenomena meningkatnya kasus gagal ginjal dan hemodialisis pada usia muda menjadi perhatian serius dalam bidang kesehatan masyarakat. Hemodialisis, atau dikenal sebagai cuci darah, merupakan tindakan medis yang dilakukan ketika fungsi ginjal sudah tidak optimal, baik karena kelainan bawaan maupun akibat pola hidup yang tidak sehat. Berdasarkan data dari Rumah Sakit Hasan Sadikin (RSHD) Bandung, tercatat sekitar 20 anak menjalani prosedur hemodialisis setiap bulannya. Meskipun pihak rumah sakit menyatakan bahwa jumlah tersebut masih tergolong normal karena belum ada lonjakan signifikan, namun kondisi ini tidak dapat dianggap remeh. Semakin muda usia pasien yang menjalani cuci darah, semakin menunjukkan adanya pola hidup yang bermasalah dan perlu diubah ke arah yang lebih sehat.

Data nasional dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 menunjukkan bahwa sekitar 0,38% penduduk Indonesia, atau sekitar 3,8 dari setiap 1.000 orang, mengalami gagal ginjal kronis. Angka ini mengalami peningkatan dari tahun 2013 yang mencatat hanya 2 dari setiap 1.000 orang, atau sekitar 499.800 penderita gagal ginjal. Berdasarkan data tahun 2018, diperkirakan terdapat sekitar 713.783 orang di Indonesia yang mengalami gagal ginjal kronis (Riskesdas, 2023).

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia juga melaporkan peningkatan kasus gagal ginjal kronik yang menjalani hemodialisis dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021 tercatat 87 kasus, meningkat menjadi 92 kasus pada tahun 2022, dan terus

bertambah menjadi 96 kasus pada tahun 2023 (Kemenkes, 2023). Fakta-fakta ini memperkuat urgensi akan pentingnya edukasi kesehatan sejak usia muda sebagai langkah preventif terhadap risiko penyakit ginjal.

Target utama dari animasi ini adalah individu yang berada dalam rentang usia muda, khususnya remaja dan dewasa awal. Hal ini didasarkan pada kecenderungan generasi muda yang sering kurang peduli terhadap kondisi kesehatannya sendiri. Oleh karena itu, sasaran utama dalam perancangan ini difokuskan pada kelompok usia 10–24 tahun. Meskipun belum terdapat konsensus global yang mutlak mengenai batas usia dewasa muda, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan bahwa kategori "kaum muda" mencakup individu berusia antara 10 hingga 24 tahun (Walker-Harding et al., 2017, hlm. 758).

Perancangan *environment* sangat penting dalam dunia animasi karena lingkungan tempat cerita berlangsung dapat memperkuat narasi dan menciptakan atmosfer yang mendalam. Desain *environment* yang baik tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang, tetapi juga mendukung karakter dan pesan cerita. Dalam animasi edukasi, misalnya, *environment* dapat menampilkan elemen yang mendorong pemahaman penonton, seperti menciptakan suasana yang mendukung pesan kesehatan. Selain itu, *environment* yang terperinci membantu membangun keterhubungan emosional antara karakter dan penonton, meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan.

Menurut (Richard Williams, 2009) "Dalam animasi, *environment* harus mencerminkan dan mendukung karakter serta suasana hati cerita. Hal ini sangat penting untuk menciptakan dunia imersif di mana penonton sepenuhnya terlibat dalam narasi.". Sedangkan menurut (David A. Ross, 2005) "*Environment* dalam animasi adalah ruang yang hidup yang menciptakan hubungan antara dunia fiksi dan penonton, memperkaya estetika visual, dan menambah kedalaman emosional pada karakter dan plot."

Media yang dibuat adalah karya animasi untuk sosialisasi pencegahan cuci darah di usia muda melalui pola hidup sehat. Sebagai *Environment Artist*, bertanggung jawab merancang latar dan elemen visual yang mendukung pesan edukatif ini. Tugas seorang *environment* artis meliputi menciptakan lingkungan yang menggambarkan gaya hidup sehat, seperti rumah, taman, atau tempat olahraga, yang mendorong kebiasaan positif seperti berolahraga dan makan bergizi.

Setiap detail *environment* dirancang untuk memperkuat alur cerita dan memotivasi penonton untuk menerapkan pola hidup sehat.

"*Environment* dalam animasi harus dilihat sebagai peserta aktif dalam proses penceritaan. Ia harus mendukung nada emosional dan arah naratif, sekaligus memperkuat tindakan dan emosi karakter." (Ed Hook, 2000).

Tujuan penelitian ini, merancang *background/environment* yang menarik, dan teknik animasi yang tepat sangat penting dalam merancang video animasi sebagai media sosialisasi guna meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya menjaga kesehatan ginjal dengan pola hidup sehat. Penggunaan *environment* 3D sangat penting untuk meningkatkan realisme dan menarik perhatian audiens. Dengan 3D, animasi dapat menggambarkan kondisi ginjal dan prosedur cuci darah secara nyata, serta menunjukkan suasana ruang perawatan atau klinik secara detail. Hal ini membantu penonton, terutama remaja, memahami secara visual pentingnya menjaga kesehatan ginjal, sehingga pesan dapat lebih mudah dipahami dan membekas dalam ingatan mereka dan diharapkan dapat menurunkan angka cuci darah di usia muda.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Remaja usia 10–24 tahun masih rendah kesadarannya dalam menjaga kesehatan ginjal, sehingga kasus hemodialisis meningkat.
- Media edukasi yang ada kurang menarik dan kurang efektif menyampaikan pesan kesehatan kepada remaja.

1.2.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang *environment* 3D yang mampu mendukung penyampaian pesan edukasi kesehatan ginjal secara visual dalam animasi 2D?
- Bagaimana visualisasi *environment* 3D dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman remaja terhadap pentingnya menjaga gaya hidup sehat?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik.

- Media yang akan dirancang berupa animasi gabungan 2D dan 3D dengan pendekatan cerita yang ringan dan mencerminkan kehidupan sehari-hari. Cerita ini mengandung pesan yang mengajarkan tentang sikap pantang menyerah dan konsistensi dalam menjalani rutinitas sehari-hari..
- Bagian yang penulis kerjakan dalam proses pembuatan animasi ini adalah sebagai *3D environment*
- Hasil perancangan ini ditujukan untuk masyarakat dengan rentang umur 10 – 24 tahun di kota Bandung, dengan fokus utama pada kalangan remaja.
- Proses penelitian ini akan dilakukan di Bandung, dengan di temukannya fenomena kasus hemodialisis di RSHD Bandung
- Proses penelitian, observasi dan pengumpulan data akan dilakukan sepanjang pengerjaan TA

1.4 Tujuan Penelitian

- Menghasilkan desain *environment* 3D yang mendukung narasi edukatif animasi 2D bertema pencegahan hemodialisis.
- Meningkatkan efektivitas penyampaian pesan kesehatan ginjal melalui pendekatan visual yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh remaja.
- Mendorong kesadaran dan perubahan perilaku remaja agar lebih peduli terhadap pola hidup sehat sebagai upaya preventif terhadap risiko gagal ginjal.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan penelitian yang mengumpulkan data dalam bentuk kata-kata, gambar, atau narasi, bukan angka. Menurut Moleong (2005: 4), penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam dan rinci mengenai suatu fenomena atau permasalahan yang sedang diteliti. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman konteks, pengalaman, dan makna yang ada di balik data yang terkumpul, tanpa menguji hipotesis atau melakukan pengukuran numerik.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Wawancara

"Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berinteraksi langsung antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi yang relevan dengan topik penelitian. Wawancara ini dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur." (Sugiyono, 2013).

Wawancara memungkinkan peneliti menggali lebih dalam pandangan, pengalaman, dan persepsi responden melalui pertanyaan dan jawaban terstruktur atau semi terstruktur

b. Observasi

"Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati fenomena atau kejadian yang terjadi di lapangan. Peneliti mencatat segala hal yang terjadi dalam lingkungan atau situasi yang sedang diteliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam." (Sugiyono, 2013).

Observasi lebih dari sekedar melihat, yaitu mencatat secara detail segala sesuatu yang Anda amati, termasuk tindakan, interaksi, dan kejadian di lingkungan Anda.

B. Sumber Data Sekunder

a. Studi Pustaka

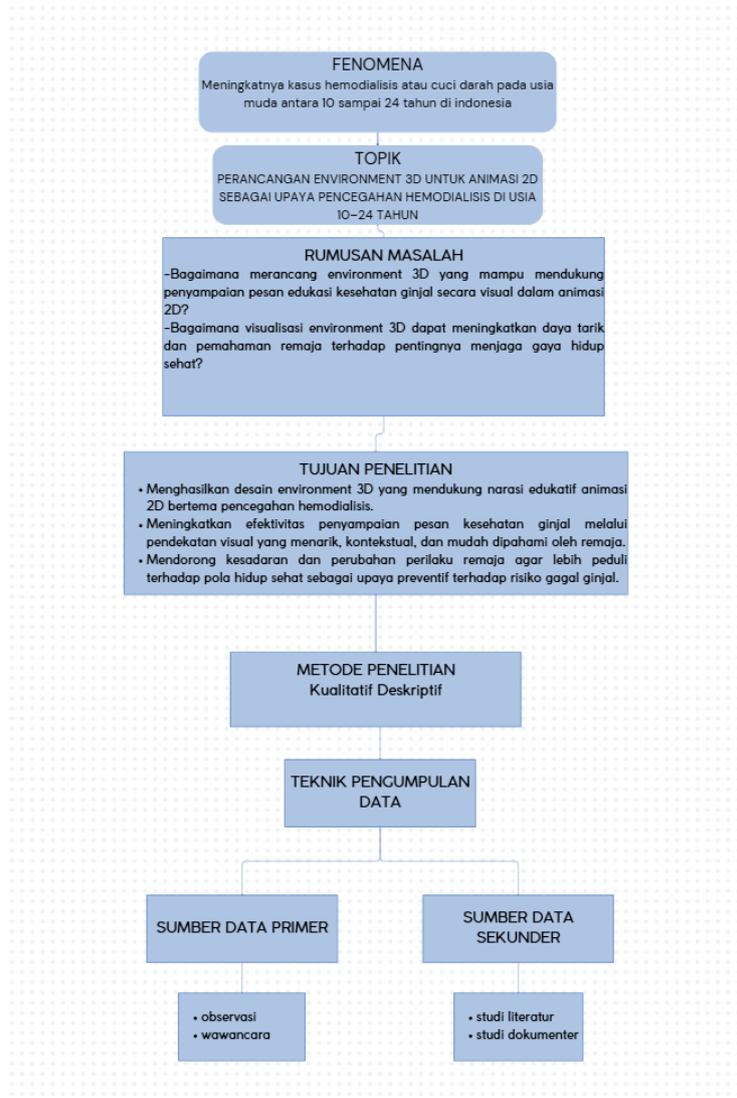
"Studi pustaka adalah kegiatan mengumpulkan data dari literatur-literatur yang relevan dengan masalah penelitian, baik yang berbentuk buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, maupun sumber-sumber tertulis lainnya. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memperoleh landasan teori yang digunakan dalam penelitian dan mengetahui berbagai temuan penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian yang sedang dilakukan." (Sugiyono, 2013).

b. Studi Dokumenter

"Studi dokumenter adalah teknik pengumpulan data melalui dokumen tertulis, gambar, atau karya monumental dari seseorang." (Sugiyono (2017). Dalam penelitian ini, studi dokumenter dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal ilmiah, serta referensi visual berupa gambar dan desain *environment* yang

diakses melalui mesin pencari Google. Referensi ini digunakan sebagai acuan dalam merancang latar visual 3D yang sesuai dengan konteks edukatif dan karakteristik remaja usia 10–24 tahun.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas pentingnya menjaga gaya hidup sehat, terutama dalam hal kesehatan ginjal, mengingat semakin banyaknya kasus hemodialisis yang terjadi pada anak muda. Banyak anak muda yang belum menyadari sepenuhnya risiko penyakit ginjal, yang seringkali disebabkan oleh pola makan tidak sehat dan gaya hidup yang kurang aktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dengan memanfaatkan media animasi edukatif, yang dirancang untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Fokus penelitian ini adalah pada pembuatan animasi untuk usia 18-24 tahun, menggunakan metode kualitatif melalui wawancara dan observasi. Penelitian ini memusatkan perhatian pada rentang usia tersebut karena pada usia ini, pembentukan kesadaran mengenai pentingnya kesehatan ginjal dan pola hidup sehat sangat penting untuk mencegah masalah kesehatan di masa depan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas teori dasar mengenai animasi dan perancangan *environment* dalam produksi visual. adalah gambar bergerak yang dihasilkan dari sekumpulan objek (gambar atau tulisan) yang diatur sedemikian rupa sehingga menciptakan ilusi gerak. Sementara itu, perancangan *environment* berfokus pada penciptaan ruang visual tiga dimensi yang mendukung suasana, narasi, dan keterlibatan penonton. Tahapan dalam perancangannya meliputi *modeling*, pencahayaan, penambahan tekstur, hingga proses *rendering*. Elemen penting yang dibahas mencakup perspektif, warna, komposisi, serta keterkaitannya dengan konteks hemodialisis, yang menjadi tema utama animasi ini. Bab ini menekankan pentingnya sinergi antara animasi dan *environment* sebagai media edukatif yang efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan.

BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini membahas pengumpulan data dan analisis dalam penelitian mengenai hemodialisis, dengan fokus pada penyebab, dampak, dan media edukasi yang efektif. Studi literatur memberikan pemahaman tentang hubungan antara diabetes, hipertensi, dan faktor risiko lainnya yang dapat menyebabkan hemodialisis.

Observasi produk visual sejenis menyoroti elemen-elemen penyusun *environment* seperti pencahayaan, komposisi, warna, dan jenis jenis *environment*. Wawancara dengan dokter, pasien, dan masyarakat umum.

BAB IV Kesimpulan

Dalam bab ini menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data, yang merangkum temuan utama untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu, bab ini juga memberikan saran terkait implementasi hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, yang didasarkan pada temuan dan analisis yang dilakukan.