

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hemodialisis, yang sering disebut sebagai cuci darah, adalah sebuah prosedur medis yang digunakan untuk membersihkan limbah, garam, serta kelebihan cairan dalam darah ketika ginjal tidak dapat bekerja dengan baik. Proses ini sangat penting bagi pasien yang mengalami gagal ginjal kronik, termasuk di kalangan usia muda. Ditemukan ada 20 anak yang melakukan cuci darah di Rumah Sakit Hasan Sadikin (RSHD) Bandung, Jawa Barat, setiap bulannya. Menurut pihak RSHD Bandung, hal ini masih dianggap wajar karena belum terjadi peningkatan kasus cuci darah pada anak-anak. Namun, hal ini tidak boleh diabaikan karena jika jumlah anak yang menjalani cuci darah semakin banyak, berarti mungkin pola hidup mereka tidak sehat dan perlu diubah agar lebih baik .

Penyakit gagal ginjal kronis (GGK) menjadi isu yang serius dalam kesehatan masyarakat Indonesia. Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) dan Survei Kesehatan Indonesia (SKI), angka kejadian GGK naik dari 0,2 persen pada tahun 2013 menjadi 0,38 persen pada 2018, lalu turun lagi ke 0,18 persen pada 2023. Kelompok usia 65 hingga 74 tahun masih menjadi penyumbang terbesar kasus GGK, meski kelompok usia produktif juga mulai terkena dampaknya. Pada 2018, angka prevalensi GGK di kelompok usia 35–44 tahun mencapai 0,33 persen, sementara di kelompok 25–34 tahun sebesar 0,23 persen. Pada 2023, angka tersebut berkurang menjadi 0,11 persen dan 0,07 persen (Tirto, 2023).

Meskipun angka kasus gagal ginjal kronis (GGK) mengalami penurunan, jumlah pasien yang masih dalam usia muda dan memerlukan hemodialisis justru semakin bertambah. Proporsi pasien usia 25 sampai 34 tahun yang menjalani hemodialisis meningkat dari 19,29 persen pada tahun 2018 menjadi 31,4 persen pada 2023. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak orang berusia produktif yang membutuhkan terapi pengganti ginjal. Penurunan angka GGK tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh perilaku gaya hidup, penyakit hipertensi, diabetes, serta keterlambatan dalam mendeteksi kelainan pada tahap awal. Dengan

demikian, upaya pencegahan dan penanganan dini GJK sangat penting untuk mengurangi risiko gagal ginjal pada usia muda (Tirto, 2023).

Target utama dari animasi ini adalah anak muda, karena umumnya mereka kurang memperhatikan kesehatan diri sendiri. Oleh karena itu, penulis memilih usia 10 hingga 24 tahun sebagai target. Tidak ada kesepakatan yang jelas di seluruh dunia tentang batas usia untuk mengklasifikasikan seseorang sebagai kaum muda. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), "kaum muda" mencakup remaja dan orang muda yang berusia 10 hingga 24 tahun (Walker-Harding et al., 2017 : 758).

Perancangan ini akan berpusat pada pembuatan dan penjelasan karakter untuk animasi sosialisasi cara mencegah penyakit cuci darah dengan menjalani pola hidup sehat. Karena itu, karakter dan sifatnya harus diperlihatkan secara jelas melalui gaya visual, kepribadian, serta relevansi dengan narasi dan hubungan antar karakter. Karakter adalah inti dan jiwa dari cerita. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan empati, simpati, atau minat terhadap protagonis sejak awal agar penonton dapat terhubung dengan mereka. Seperti dalam kehidupan nyata, kesan pertama tidak boleh diabaikan. Karakter, seperti manusia, memberikan kesan pertama yang baik atau buruk. Saat karakter pertama kali muncul dalam cerita, kita mulai menyukainya atau tidak menyukainya sejak saat itu (Orson Scott Card, 1990).

Karakter dalam animasi edukatif memiliki peran krusial sebagai jembatan antara informasi medis dan pemahaman emosional penonton. Dalam upaya pencegahan hemodialisis, karakter yang menarik dan relevan dapat membangkitkan empati, menyederhanakan konsep kesehatan ginjal, serta mendorong perubahan gaya hidup. Dengan meningkatnya kasus gagal ginjal pada usia produktif, pengembangan karakter yang kuat menjadi strategi penting untuk menyampaikan pesan edukatif secara efektif dan berkelanjutan.

Upaya edukasi mengenai pencegahan GJK dan hemodialisis masih belum optimal, terutama dalam hal pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik audiens muda. Media edukatif seperti animasi memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan kesehatan secara menarik dan mudah dipahami. Namun, hingga kini belum banyak ditemukan desain karakter animasi yang secara

khusus mengangkat tema kesehatan ginjal dengan pendekatan yang komunikatif, inspiratif, dan relevan secara visual maupun emosional.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan karakter animasi 2D yang digunakan dalam animasi edukatif untuk mencegah cuci darah melalui pola hidup sehat. Tujuan utamanya adalah memberi pemahaman kepada masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan ginjal dengan cara mempraktikkan gaya hidup sehat. Menggunakan karakter animasi yang menarik, pesan mengenai makanan seimbang, olahraga, dan kebiasaan hidup sehat lainnya akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh masyarakat.

Manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap cara mencegah penyakit ginjal, sehingga dapat mengurangi kebutuhan untuk menjalani prosedur cuci darah. Selain itu, animasi ini juga bisa digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah, klinik, dan platform media sosial, sehingga bisa mencapai berbagai kalangan masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam upaya mencegah penyakit ginjal dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, berikut adalah identifikasi masalah yang terdiri dari poin-poin pernyataan masalah terkait fenomena hemodialisis atau cuci darah di usia muda:

- Kurangnya kesadaran tentang pola hidup sehat untuk mencegah cuci darah di kalangan muda
- Belum adanya desain karakter yang menarik, yang mengangkat tema kesehatan seperti pencegahan cuci darah

1.2.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara meningkatkan kesadaran generasi muda tentang pentingnya pola hidup sehat untuk mencegah risiko hemodialisis melalui media edukatif yang efektif?
- Bagaimana merancang karakter animasi yang menarik, relevan, dan komunikatif dalam menyampaikan pesan kesehatan mengenai pencegahan cuci darah?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam memahami ruang lingkup penelitian, berikut penetapan batasan yang jelas agar analisis tetap fokus dan sistematis:

- Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi angka cuci darah diusia muda dengan media video animasi tentang pencegahan hemodialisis atau prosedur cuci darah dengan pola hidup sehat
- Penelitian ini berfokus pada perancangan desain karakter untuk keperluan animasi sebagai aset visual penting untuk memperkuat identitas naratif dan meningkatkan keterlibatan audiens
- Penelitian dan perancangan ini ditujukan bagi masyarakat umum, dengan fokus utama pada remaja berusia 10 hingga 24 tahun. Sasaran audiens mencakup generasi yang aktif dalam eksplorasi visual dan pengalaman kreatif, sehingga desain yang dikembangkan dapat selaras dengan preferensi serta kebutuhan mereka.
- Pengumpulan data terkait kasus cuci darah dalam penelitian ini dilakukan di Klinik Perisai Husada yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat.
- Proses pengumpulan data untuk keperluan penelitian dilaksanakan pada 05 Januari 2025.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi penyebab meningkatnya kasus cuci darah di kalangan muda, seperti anak-anak dan remaja.
2. Mengeksplorasi peran animasi sebagai media edukatif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai cara mencegah gagal ginjal kronis.
3. Memberikan pemahaman yang jelas kepada masyarakat mengenai pentingnya menjaga kesehatan ginjal melalui pola hidup sehat, termasuk praktik makanan seimbang, olahraga, dan kebiasaan hidup sehat lainnya.
4. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko gagal ginjal dan pentingnya pencegahan, sehingga dapat mengurangi kebutuhan untuk menjalani prosedur hemodialisis.
5. Mengembangkan karakter animasi 2D yang dapat menarik perhatian audiens muda, sehingga pesan mengenai pencegahan penyakit ginjal dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan dalam situasi alamiah, di mana peneliti sendiri menjadi alat utama dalam proses penelitian. Metode ini menggunakan pendekatan triangulasi, seperti wawancara, observasi, dan kuesioner, untuk mengumpulkan data, menganalisis secara induktif, dan menekankan makna, bukan generalisasi.

Penelitian ini tidak menjelaskan atau membandingkan variabel lain, melainkan bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi mengenai karakteristik variabel yang dibahas. Secara umum, data yang diperoleh berupa kata-kata atau gambar, bukan angka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam memahami fenomena yang diteliti secara lebih dalam.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2013), observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi di lapangan secara teratur. Observasi bukan hanya sekadar melihat, tetapi juga mencatat semua hal yang diperhatikan secara detail, seperti perilaku, interaksi, dan kejadian di lingkungan nyata.

Dalam penerapan metode observasi untuk penelitian desain karakter animasi, langkah pertama adalah memutuskan elemen-elemen khusus yang akan diamati, seperti gerakan atau ekspresi wajah. Selanjutnya, buat lembar observasi dengan kategori yang jelas, lalu amati karakter dalam berbagai situasi, seperti adegan aksi, adegan emosional, atau interaksi sehari-hari. Pastikan untuk mencatat semua detail secara teliti, termasuk cara karakter berinteraksi dengan elemen lainnya.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2013), wawancara adalah cara mengumpulkan data dengan cara berinteraksi langsung antara peneliti dan orang yang dianalisis, agar memperoleh informasi yang lebih dalam mengenai suatu topik atau isu. Dengan wawancara, peneliti bisa mendalami pandangan, pengalaman, dan persepsi dari Nabila melalui berbagai pertanyaan yang sudah disusun secara terstruktur atau semi terstruktur.

Peneliti bisa melakukan wawancara terstruktur atau semi terstruktur dengan dokter dan pasien. Dengan metode ini, peneliti dapat memahami perspektif serta pengalaman mereka, serta bagaimana mereka merespons fenomena cuci darah di kalangan remaja.

3. Kuisioner Skala Likert

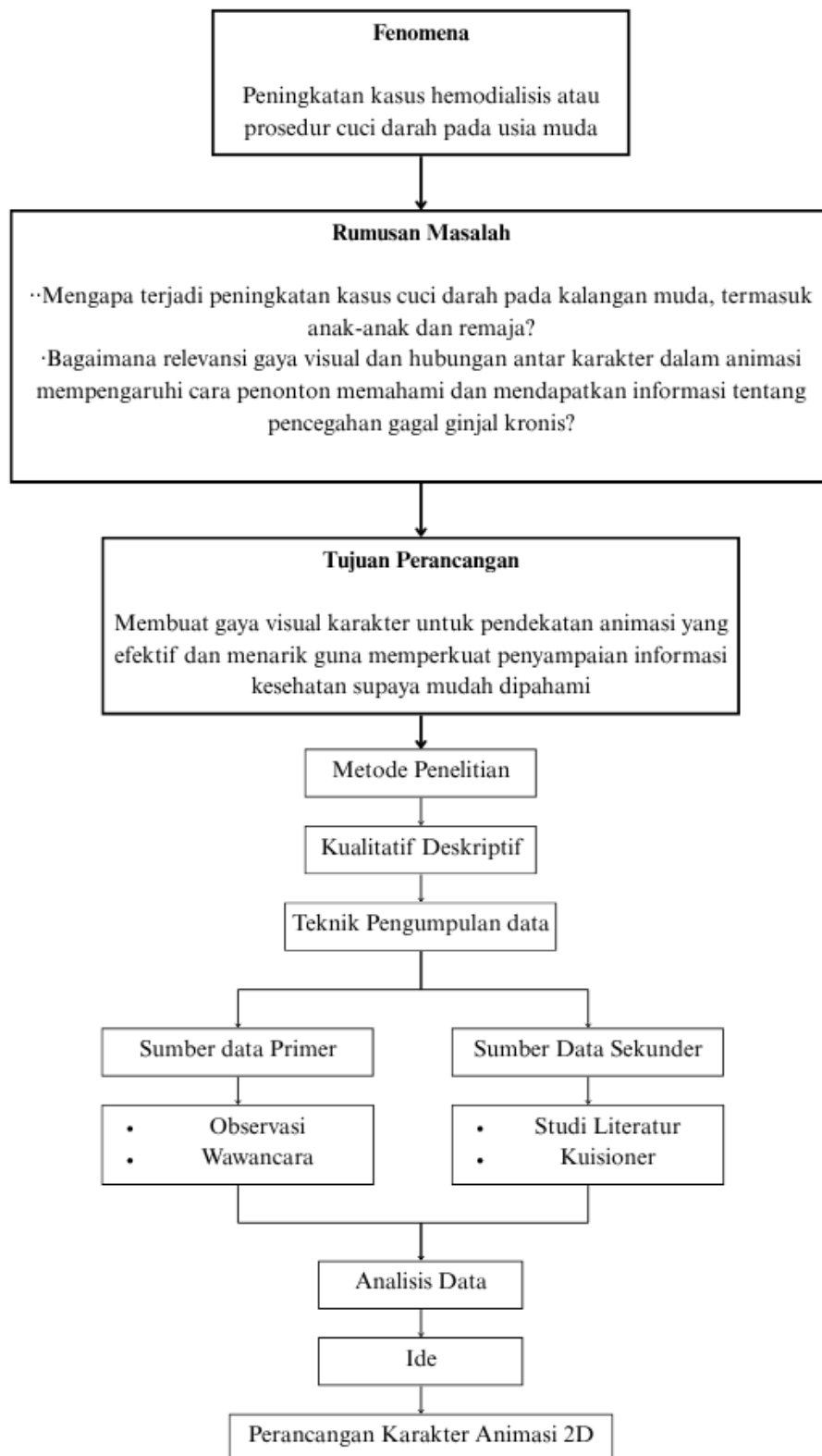
Dalam penelitian kualitatif, Skala Likert digunakan untuk mengukur cara orang merasa, sikap, dan pendapat mereka tentang suatu hal sosial secara terstruktur. Menurut Sugiyono (2017:93), meskipun penelitian kualitatif lebih menekankan pada arti dan konteks, Skala Likert tetap berguna karena bisa mengubah opini pribadi menjadi data yang bisa dijelaskan. Skala ini membantu peneliti mengetahui seberapa kuat pendapat

responden, dan bisa diperdalam lagi dengan analisis cerita atau topik. Sugiyono (2021:129) juga menjelaskan bahwa kuesioner adalah cara mengumpulkan data dengan menulis pertanyaan, yang efektif jika peneliti sudah tahu variabel yang diukur dan harapan dari responden.

4. Studi Literatur

Menurut Sugiyono (2018), studi literatur adalah cara mengumpulkan data dengan mempelajari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Peneliti dapat membaca berbagai sumber tertulis tersebut, seperti buku, jurnal, dan artikel. Selain itu, peneliti juga dapat melihat dokumentasi proyek animasi yang telah dibuat sebelumnya untuk memahami tren dan teknik yang digunakan. Informasi yang diperoleh dari studi literatur ini akan membantu peneliti menemukan elemen desain yang efektif dan inovatif, serta memberikan dasar teoritis yang kuat untuk pengembangan karakter animasi yang menarik.

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang terkait penelitian banyaknya anak muda yang melakukan perosedur cuci darah serta faktor penyebabnya. Membahas media dan perancangan yang akan dibuat, mengidentifikasi masalah, membuat rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan kerangka penelitian.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas tentang teori-teori para ahli dari segi objek, media, teknik atau proses perancangan karakter, dan kerangka teori serta asumsi.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Menjelaskan hasil dari wawancara, studi pustaka, dan analisis karya sejenis yang digunakan sebagai data dalam penelitian. Kesimpulan penelitian diperoleh melalui analisis yang mendalam terhadap data yang telah dikumpulkan.

- **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Membahas konsep dan hasil rancangan untuk membuat desain karakter 2D. Dalam bab ini penulis memaparkan proses peancangan karakter yang mengacu pada pendapat ahli seperti membuat sketsa, bentuk dasar, turnaround, ekspresi, kostum, dan warna.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Membahas kesimpulan secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa desain karakter animasi 2D yang terkonsep dengan baik memiliki potensi besar sebagai alat edukasi yang menarik serta saran untuk pengoptimalan pemanfaatan media.