

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hemodialisis, yang biasa disebut sebagai cuci darah, merupakan salah satu gejala dari gangguan genetik bawaan atau akibat gaya hidup yang tidak sehat. Fenomena ini terjadi pada sejumlah anak usia di atas 12 tahun yang menjalani prosedur cuci darah di RSCM Jakarta. Kejadian ini memicu kekhawatiran masyarakat karena terbukti bahwa kebiasaan hidup buruk dapat menimbulkan dampak serius. Dalam laporan tahunan, jumlah penderita semakin meningkat, (Kemenkes).

Makanan adalah kebutuhan utama manusia untuk bertahan hidup. Dalam memilih makanan, kita perlu memperhatikan kandungan gizi agar tubuh mendapatkan manfaat maksimal. Ketika pola makan tidak terjaga seperti konsumsi makanan tinggi gula, garam, makanan instan, serta kurangnya air putih hal ini dapat memicu gangguan serius pada kesehatan tubuh.

Usia muda umumnya mencakup rentang usia 15 hingga 24 tahun, masa yang penting dalam pembentukan identitas dan interaksi dengan orang lain (Marwati, 2023). Namun, belum ada kesepakatan universal terkait batas usia muda. Menurut WHO, kelompok "kaum muda" adalah individu dengan usia 10 hingga 24 tahun (Walker-Harding et al. , 2017:758).

Dari survei Riskesdas tahun 2018, sekitar 0,38% populasi Indonesia mengalami gagal ginjal kronis, yang berarti sekitar 3,8 per 1. 000 orang atau sekitar 713. 783 individu. Angka ini lebih tinggi dibanding tahun 2013 yang mencatat sekitar 499. 800 penderita (Riskesdas, 2023). Data dari Kemenkes juga menunjukkan adanya tren peningkatan, yakni pada 2021 terdapat 87 kasus gagal ginjal kronis yang menjalani hemodialisis, naik menjadi 92 kasus pada 2022, dan meningkat lagi menjadi 96 kasus pada 2023.

Edukasi adalah proses yang direncanakan dengan sengaja untuk membimbing seseorang dalam meningkatkan kemampuannya. Edukasi juga bisa diartikan sebagai upaya yang terstruktur untuk membantu seseorang

mengembangkan potensi fisik dan spiritualnya agar tumbuh secara optimal (Hidayat R et al. , 2019).

penyampaian edukasi yang efektif dan sederhana, seperti menggunakan media animasi, dapat meningkatkan pemahaman masyarakat, terutama kalangan muda, tentang cara mencegah penyakit ginjal. Metode ini dianggap lebih mudah dipahami dibandingkan media cetak yang biasanya banyak menggunakan teks.

Di era digital saat ini animasi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Animasi tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi, penyampaian informasi sosial, bahkan untuk melestarikan budaya. Bentuk animasi seperti 2D dan 3D banyak digunakan untuk menyampaikan pesan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan.

Animasi sendiri merupakan objek visual yang bergerak—baik dalam hal ukuran, bentuk, rotasi, warna, maupun karakteristik lainnya (Suciadi, 2003). Bustaman (2001) mengartikan animasi sebagai proses menciptakan gerakan dalam periode waktu tertentu, sementara Sibero (2009) mendeskripsikannya sebagai karya grafis bergerak yang digunakan dalam berbagai media seperti film dan iklan.

Perancangan editing sangat penting dalam proses pembuatan animasi. Tanpa perancangan yang matang, animasi akan sulit memiliki alur yang terpadu dan menyenangkan. Editing berperan dalam memastikan alur adegan yang lancar serta pengaturan waktu yang tepat, sehingga animasi terasa hidup dan menarik. Selain itu, editing juga merupakan proses kritis yang memastikan keakuratan, kejelasan, dan objektivitas informasi yang diterbitkan. Proses ini melibatkan beberapa langkah seperti memverifikasi fakta, mengecek sumber, serta menyunting bahasa agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Editing juga mengevaluasi struktur narasi, konsistensi informasi, serta kepatuhan terhadap standar etika jurnalistik. (Campbell, 2020 :45)

Editing adalah proses setelah produksi yang menggabungkan gambar, suara, efek visual, serta elemen grafis menjadi satu cerita yang utuh. editing tidak hanya tentang teknik, tetapi juga melibatkan keputusan kreatif yang dalam, seperti memilih adegan, cara menghubungkan bagian-bagian, serta mengatur waktu yang

tepat agar bisa membangun perasaan dan kelanjutan visual yang baik. (Bowen, 2017 : 26)

Penelitian ini bertujuan untuk membuat materi audiovisual yang efektif dan informatif. Dengan desain editing yang baik, animasi ini akan menjadi sarana yang menarik dan mudah dipahami bagi audiens, terutama generasi muda yang cenderung lebih responsif terhadap media visual. Dengan pendekatan kreatif kita dapat menjelaskan proses cuci darah, risiko yang timbul, serta manfaat dari gaya hidup sehat secara lebih konkret dan memukau. Animasi yang dibuat dengan baik akan mampu menarik perhatian dan mempertahankan minat audiens. Dengan demikian, pesan tentang pencegahan cuci darah dapat disampaikan secara lebih efektif, sehingga berdampak pada peningkatan pengetahuan dan perubahan perilaku mereka.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Banyaknya masyarakat generasi muda khususnya di Bandung yang mengalami Hemodialisis atau cuci darah
- Minimnya media edukasi yang menarik dan mudah dipahami, terutama untuk audiens muda, tentang pentingnya pencegahan hemodialisis.

1.2.2 Rumusan Masalah

- Apa upaya yang dapat dilakukan untuk menghindari hemodialisis khususnya bagi anak muda di Bandung
- Bagaimana merancang media edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens muda untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya pencegahan hemodialisis?

1.3 Ruang Lingkup

- Media yang akan dibuat berbentuk animasi dengan alur cerita yang dekat dengan keseharian, dimulai dari masa sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.
- Peran saya dalam proyek ini adalah sebagai Editor, bertanggung jawab atas penyuntingan animasi

- Target audiens dari media ini berusia 10–24 tahun yang tinggal di Bandung.
- Proses pembuatan akan dilakukan di Bandung karena permasalahan yang diangkat berasal dari RSHD Bandung.
- Perancangan ini dilaksanakan kolaborasi bersama Klinik Utama Perisai Husada untuk animasi hemodialisis.

1.4 Tujuan Penelitian

- Meningkatkan kesadaran di kalangan remaja dan dewasa muda tentang pentingnya pencegahan penyakit yang dapat menyebabkan hemodialisis.
- Merancang animasi edukatif yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang pencegahan penyakit ginjal dan hemodialisis.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif Deskriptif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena secara mendalam berdasarkan data yang dikumpulkan, seperti wawancara, observasi, atau dokumen, tanpa manipulasi variabel. (Sugiyono 2017:15) Penelitian ini berfokus pada pemahaman konteks alami dari suatu masalah dan lebih menekankan pada proses serta makna yang dibangun oleh subjek penelitian.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian di lingkungannya. Metode ini melibatkan pencatatan sistematis terhadap perilaku, kejadian, atau fenomena yang terjadi secara alami. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau non-partisipatif (Sugiyono 2019:310)

observasi bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat dan mendetail tentang perilaku, kondisi, atau proses yang sedang diamati. Metode ini sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti ilmu sosial,

psikologi, pendidikan, dan ilmu alam, karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data secara langsung dari sumbernya tanpa harus mengandalkan laporan atau tanggapan dari orang lain.

b. Wawancara

wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan responden. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam tentang topik penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan. Metode ini sering digunakan dalam penelitian kualitatif karena memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman, persepsi, pengalaman, dan pendapat responden secara detail. (Sugiyono 2019:317)

Wawancara melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai topik tertentu. Wawancara juga bertujuan untuk memahami pandangan, pengalaman, dan perspektif responden secara komprehensif.

B. Sumber Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan masalah penelitian. Sumber-sumber tersebut dapat berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, makalah, laporan penelitian, atau dokumen-dokumen lain yang relevan. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh informasi teoritis dan empiris yang mendukung penelitian, sehingga peneliti dapat memahami konteks masalah, mengidentifikasi gap penelitian, dan merumuskan kerangka berpikir yang kuat. (Sugiyono, 2019:68)

Studi pustaka sering digunakan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi gap atau celah dalam pengetahuan yang ada, merumuskan pertanyaan penelitian, atau mengembangkan kerangka

teoritis yang akan digunakan dalam penelitian. Selain itu, studi pustaka juga membantu peneliti untuk menghindari duplikasi penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain, serta memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan argumen atau hipotesis.

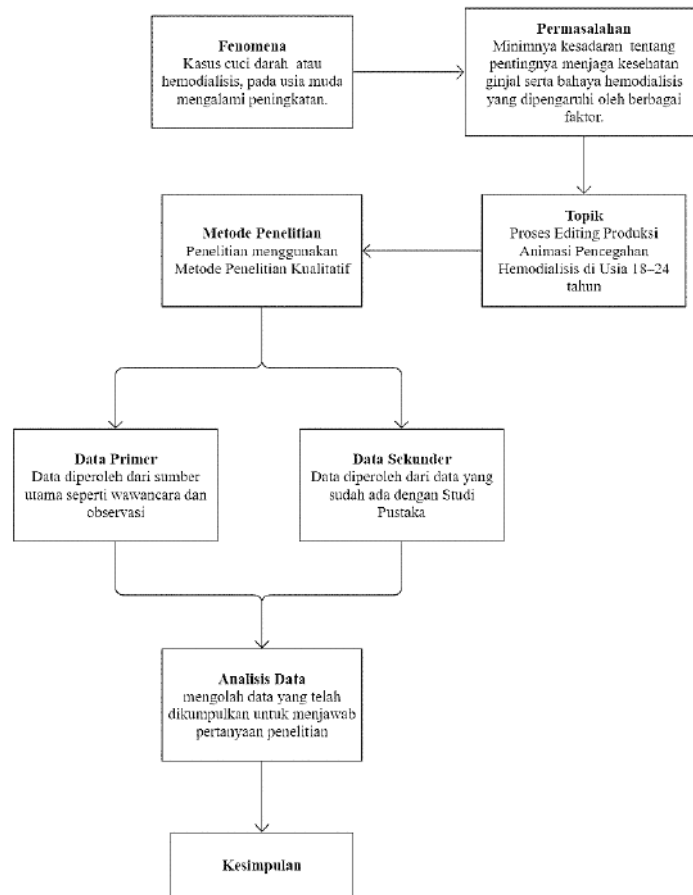
1.5.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengolah data yang telah dikumpulkan menjadi informasi yang bermakna untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Proses ini melibatkan pengorganisasian data, pengelompokan data, dan penerapan metode statistik atau analisis kualitatif untuk menarik kesimpulan (Sugiyono 2016:334),

teknik analisis data adalah proses penggalian pemahaman dari data yang besar untuk menemukan pola, hubungan, dan informasi yang berguna. Proses ini melibatkan berbagai teknik untuk menggali wawasan dari kumpulan data yang besar, dengan tujuan akhir menyediakan informasi yang dapat diandalkan untuk mendukung keputusan bisnis. (Inmon 2005:45)

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan teknik pengumpulan data primer dan sekunder untuk mendapatkan informasi. Data primer diperoleh dari observasi langsung pada area penelitian untuk mencatat perilaku dan fenomena hemodialisis, serta melalui wawancara mendalam untuk memahami pandangan, pengalaman, dan pengetahuan responden mengenai pencegahan gagal ginjal. Sementara itu, untuk memperoleh data sekunder, penulis melakukan studi pustaka dengan menganalisis literatur buku, jurnal, dan dokumen lainnya untuk memperkuat teoritis serta gap yang ada dalam penelitian. Pendekatan ini sejalan dengan metode kualitatif deskriptif yang difokuskan pada pemahaman secara menyeluruh tanpa adanya manipulasi terhadap variabel yang ada

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang pencegahan hemodialisis pada usia 18-24 tahun akibat pola hidup tidak sehat. Masalah utama meliputi rendahnya kesadaran kesehatan ginjal dan kurangnya media edukasi menarik bagi remaja. Tujuan penelitian adalah merancang animasi edukatif melalui editing yang tepat dengan metode kualitatif (observasi, wawancara, studi pustaka) untuk meningkatkan kesadaran pola hidup sehat dan mengurangi risiko gagal ginjal.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas konsep animasi sebagai gerakan visual untuk menyampaikan cerita/emosi dan teori editing sebagai penyusunan elemen gambar & suara untuk narasi yang jelas. Proses editing meliputi visual, compositing, suara, final review, dan rendering. Elemen penting mencakup shot, transisi, audio, koreksi warna, komposisi, serta perangkat pendukungnya.

BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini menguraikan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi produk visual, dan wawancara (dokter, pasien, masyarakat). Literatur menjelaskan kaitan diabetes & hipertensi dengan gagal ginjal. Observasi film menginspirasi teknik visual (transisi, color grading, efek). Wawancara mengungkap pemahaman ahli, pengalaman pasien, dan kesadaran masyarakat yang masih rendah.

BAB IV Konsep dan Perancangan

Bab ini membahas konsep dan proses perancangan animasi 2D tentang pencegahan hemodialisis bagi usia 10–24 tahun. Perancangan mencakup pesan edukatif, pemilihan media sosial, storytelling, dan visualisasi ilustratif. Tahapan editing meliputi pengumpulan elemen, compositing, offline dan online editing, hingga rendering menggunakan software profesional.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menyimpulkan bahwa proses editing berperan penting dalam menyampaikan pesan kesehatan secara efektif melalui animasi. Media sosial dinilai tepat untuk menjangkau generasi muda. Saran yang diberikan adalah memperluas distribusi animasi dan menjalin kerja sama dengan lembaga kesehatan serta pendidikan.