

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan salah satu fase dalam perkembangan tubuh manusia dimana fase itu manusia cenderung aktif secara fisik namun belum memiliki kesadaran diri yang baik. Anak-anak memiliki karakter yang lincah dan aktif bergerak kesana-kemari, menghasilkan ekspresi yang lucu menggemaskan. Sebagai individu yang begitu aktif fisiknya, terutama pada fase usia sekolah dan remaja, anak-anak cenderung sering berkeringat dan mengeluarkan cairan tubuh.

Air adalah salah satu elemen vital dan merupakan bagian terbesar dalam komposisi tubuh manusia. Lebih dari 50% bagian tubuh manusia adalah air. Air berperan antara lain sebagai pembentuk sel dan cairan tubuh, pengatur suhu tubuh, dan pelarut pada proses pencernaan manusia. Begitu besarnya persentase air dalam tubuh manusia sehingga kekurangan air dalam tubuh yang disebut dehidrasi dapat menyebabkan berbagai gangguan. Dalam jangka pendek gangguan tersebut bisa berupa kehilangan fokus dan konsentrasi, sementara dalam jangka panjang bisa berupa penyakit seperti titer kencing manis, gagal ginjal, dan penyakit kronis lain.

Sayangnya di Indonesia masih banyak anak-anak yang tidak terhidrasi dengan baik. Secara kuantitas, sebanyak 1 dari 4 anak tidak terhidrasi dengan baik, dan sekitar 30% dari apa yang anak-anak minumkanlah air putih (LiqIn 7, European Journal of Nutrition 2015). Anak-anak terkadang lebih memilih untuk mengonsumsi minuman yang berwarna dan berasa, padahal sebaiknya-minuman adalah yang tidak berasa dan tidak berwarna yaitu air putih dikarenakan ia tidak memiliki kalori ataupun mengandung gula.

Senada dengan riset di atas, Ketua Indonesian Hydration Working Group (IHWG) dr. Budi Wiweko, Sp. OG dalam laman berita KlikDokter.com mengungkapkan, bahwa perkembangan penyakit degeneratif mengalami peningkatan di Indonesia. Penyakit degeneratif bisa meningkat dimana

penyebabnya antara lain adalah gaya hidup yang tidak sehat, termasuk di dalamnya perilaku mengonsumsi air putih dalam jumlah yang cukup. Sementara



itu, merujuk pada data yang dikeluarkan oleh Badan Kesehatan Dunia (WHO), Budi mengungkapkan bahwa banyak masyarakat Indonesia telah melewati batas harian gula yang boleh dikonsumsi. "WHO membatasi konsumsi gula tidak boleh lebih dari 10 persen dari minuman. Dan itu sangat terkait dengan kebiasaan minum air putih yang sehat sejak anak-anak, itu kenapa kita perlu menanamkan kebiasaan minum air yang sehat sejak dini," tuturnya. (Dilansir dari <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3034942/anak-indonesia-kurang-minum-air-mineral>). Hasil penelitian dalam *European Journal of Nutrition* (2018) bahkan menyebutkan bahwa meskipun air putih merupakan komposisi terbesar dari konsumsi minuman di Indonesia, namun sebagian besar masyarakat mengonsumsi minuman manis satu sajian per hari, dimana tingkat konsumsi ini meningkatkan resiko terkena diabetes tipe 2 dan obesitas.

Salah satu kasus yang pernah terjadi dikarenakan minimnya kebiasaan minum air yang sehat adalah seperti yang terjadi pada Arya Permana tahun 2016 lalu. Arya Permana adalah seorang anak asal Karawang penderita berat badan berlebih hingga mencapai 189,5 Kg di usianya yang menginjak 10 tahun. Ia lahir dalam keadaan dan berat badan normal, namun pilihan konsumsi makanan dan minumannya yang tidak sehat membuatnya meraih berat badan yang begitu tinggi. Sebagaimana diberitakan oleh Kompas.com (<https://regional.kompas.com/read/2016/07/11/17170111/bocah.berbobot.189.5.kg.ini.doyan.minuman.kemasan.dan.mi.instan>), Arya dapat mengonsumsi minuman manis kemasan sebanyak hingga 20 kotak sehari dan mi instan setiap hari. Menurut ayahnya, anaknya akan menangis hingga berguling-guling jika kemauannya untuk minum minuman kemasan tidak dipenuhi. Kasus ini selaras dengan hasil Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) tahun 2013 dimana tingkat kegemukan dan obesitas cukup tinggi, yaitu 7,3 persen untuk usia 16-18 tahun dan 18,8 persen untuk usia 5-12 tahun dimana persentase obesitas tertinggi keduanya berada di DKI Jakarta serta hasil Riskesdas sementara semester 1 2018, dimana obesitas ditempatkan sebagai penyakit tidak menular paling banyak didiagnosa peringkat 3 dengan diabetes tipe 2 sebagai peringkat 2 dan hipertensi di

peringkat 1.

Anak-anak belum memiliki kesadaran diri yang baik sehingga pilihan konsumsinya terkadang terbatas pada apa yang menarik dan disukai saja. Orang tua sebagai pihak yang paling dekat dengan anak harus menanamkan kebiasaan minum air mineral yang sehat sejak dini. Psikolog anak Ajeng Raviandod dalam laman berita KOMPAS.com mengatakan, orang tua berpengaruh dalam membentuk kebiasaan anak minum air mineral. Membentuk kebiasaan ini bisa dilakukan dengan memberikan contoh kepada anak. "Misal setelah kegiatan atau aktivitas, kemudian mengajak anak untuk tidak lupa minum dan orang tua juga mencontohkan," kata Ajeng. (Dilansir dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2017/07/24/171900120/tips-agar-anak-rutin-minum-air-putih>, diakses 6 September 2018 pukul 16.08).

Dalam membentuk kebiasaan minum air putih bagian anak, pihak orang tua perlu diberikan pemahaman akan pentingnya hidrasi yang sehat. Edukasi ini hendaknya dapat disebar dengan mudah di mana dewasa ini gaya hidup sudah begitu terpengaruh oleh teknologi digital. Informasi dapat dengan mudah didapatkan dari mana saja dengan ditampilkannya dari layar perangkat keras. Masyarakat di daerah urban cenderung aktif mengamati dunia maya sehingga penyebaran informasi dan edukasi melalui internet adalah hal yang cukup efisien dan populer.

Selama ini informasi mengenai hidrasi kurang dikenalkan secara luas. Informasi yang tersebar sebagian besar hanya tersedia dalam bentuk buku teks yang rumit serta terbatas dan artikel berita. Selain itu, pembahasan yang diangkat terkadang terlalu detail sehingga menjadi rumit dan kurang spesifik mengenai subjek yang terdampak. Publikasi yang menyampaikan secara sederhana namun memiliki daya tarik cukup tinggi mengenai mengapa hidrasi yang sehat penting untuk anak dan bagaimana mewujudkannya jarang dijumpai selama ini. Masyarakat sejatinya tidak perlu untuk memahami hal yang terlalu mendalam terkait pentingnya air putih untuk tubuh, namun cukup pada bagaimana air putih dapat menyehatkan anak dan bagaimana membiasakannya pada anak.

Infografis yang disajikan dalam bentuk *Motion Graphics* dapat menjadi solusi dalam menyampaikan informasi edukasi yang serius namun dengan pembawaan yang ringan dan tidak memberatkan. Infografis merupakan salah satu pendekatan desain dimana tampilan visual dibuat untuk mempermudah memahami suatu informasi seringan mungkin. *Motion Graphics* adalah salah satu media dimana grafis disajikan dengan prinsip-prinsip animasi. *Motion graphics* memiliki kelebihan dimana informasi dapat disajikan dengan bertahap dan dapat menggunakan musik serta narasi sehingga penonton dapat rileks dalam memahami informasi. Penyebarannya juga dimudahkan dengan canggihnya internet sehingga video dapat disebar di berbagai situs dan diakses dari mana saja.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komunikasi visual dalam bentuk *motion graphics* mengenai pentingnya hidrasi yang sehat bagianak usia sekolah dan remaja untuk orang tua?

C. Tujuan Perancangan

Meningkatkan kesadaran orang tua sertamengedukasi orang tua akan pentingnya hidrasi yang sehat bagianak.

D. Batasan Lingkup Perancangan

1. Target wilayah perancangan ini adalah daerah perkotaan di Indonesia.
2. Media perancang dibatasi pada media utama *Motion Graphics* dan media pendukungnya.
3. Objek hidrasi dibatasi pada individu anak usia sekolah dan remaja.

E. Manfaat Perancangan

Perancangan ini memiliki beberapa manfaat bagi masyarakat umum, dan kalangan mahasiswa serta desainer.

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan *motion graphics* ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa dalam membuat rancangan *motion graphics* ataupun dalam perancangan desain mengenai hidrasi dan kesehatan.

2. Manfaat bagi Institusi

Sebagai arsip dan bahan rujukan baru mengenai perancangan *motion graphics*. Dapat juga menjadi tolak ukur kualitas peserta didik di institusi terkait.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Memberikan kesadaran dan edukasi bagi masyarakat agar sadar terhadap pentingnya hidrasi bagi anak.
- b. Memberikan kesadaran dan edukasi bagi masyarakat mengenai pentingnya konsumsi air putih dalam jumlah cukup.

F. Definisi Operasional

1. Hidrasi

Hidrasi menurut KBBI adalah penggabungan dengan air secara kimia, namun dalam konteks kesehatan, hidrasi adalah keseimbangan cairan dalam tubuh. Cairan dalam tubuh merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Lebih dari 50% bagian tubuh manusia adalah air. Air berperan antara lain sebagai pembentuk sel dan cairan tubuh, pengatur suhu tubuh, dan pelarut pada proses pencernaan manusia. Apabila jumlah air dalam tubuh manusia tidak cukup, terjadi gangguan yang disebut dengan dehidrasi, sebaliknya jika jumlah air berlebih dapat menimbulkan *hiponatremia* (kekurangan natrium dalam darah). Standarnya, anak-anak usia 4-6 tahun membutuhkan air sekitar 1,5 L, anak-anak usia 7-9 tahun membutuhkan sekitar 1,9 L (Angka Kecukupan Gizi 2013) dan kemudian meningkat hingga 2,2 L bagi laki-laki usia 16-18 tahun dan 2,1 L bagi perempuan usia 16-18 tahun (perorang perhari).

2. Anak

Anak adalah fase tumbuh kembang manusia dimulai dari pembuahan sampai berakhirnya proses tumbuh kembang. Proses tumbuh dan berkembang ini bervariasi pada setiap individu dan dapat berhenti pada usia 18 hingga 21 tahun. Berdasarkan masa pertumbuhan dan perkembangannya, anak dapat dibagi menjadi berbagai kategori. Pembagian yang sering digunakan dimulai dari saat anak berada dalam kandungan (janin), masa neonatus (0-28 hari), bayi (0-1 tahun), masa *toddler* (1-2 tahun), prasekolah (2-5 tahun), masa sekolah (6-12 tahun), dan remaja (perempuan: 10-18 tahun; laki-laki: 12-20 tahun).

3. *Motion Graphics*

Motion Graphics adalah salah satu cabang bentuk dari desain komunikasi visual yang melibatkan prinsip animasi dalam konteks penciptaan gerak yang menarik. *Motion Graphics* dewasa ini biasa dijumpai dalam berbagai keperluan, antara lain sebagai video infografis, grafis TV, ataupun sebagai pembuka dan penutup pada film layar lebar maupun televisi. Dengan menggunakan prinsip-prinsip animasi, narasi, dan musik, *motion graphics* dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan suatu informasi di zaman yang serba digital dan cepat ini.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data:

- a. Studi Literatur, pengumpulan data melalui berbagai sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, berita, dan buku teks.
- b. Dokumentasi, pengumpulan data, bukti, dan keterangan berupa foto ataupun bentuk lainnya dari berbagai sumber.

2. Metode Analisis Data

Analisis dilakukan terhadap pokok masalah yang ada dan disambungkan dengan referensi kepustakaan. Analisa ini berguna untuk memetakan permasalahan dan membantu merumuskan desain seperti apa yang akan dibuat. Hasil dari analisis ini kemudian dijadikan dasar dalam perancangan yang melibatkan visual dan suara.

Analisis dilakukan dengan menggunakan metode SWOT (*strength, weakness, opportunities, & threat*) terhadap *motion graphics* dan 5W + 1H (*what, where, when, who, why, how*) dengan sub-analisis sebagai berikut:

a. *What:*

Masalah apa yang menjadi dasar perancangan ini?

b. *Where:*

Dimana masalah yang menjadi dasar perancangan ini terjadi?

Dimana kemudian hasil dari perancangan ini akan dipublikasikan?

c. *When:*

Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?

Sejak kapan masalah yang menjadi dasar perancangan ini terjadi?

d. *Who:*

Siapa target *audience* dari perancangan ini?

Mengapa harus fokus kepada anak-anak?

e. *Why:*

Mengapa memilih media *motion graphics*?

Mengapa masalah terkait hidrasi pada anak dapat terjadi?

f. *How:*

Bagaimana strategi memecahkan masalah ini melalui komunikasi visual?

4. Tahapan Perancangan

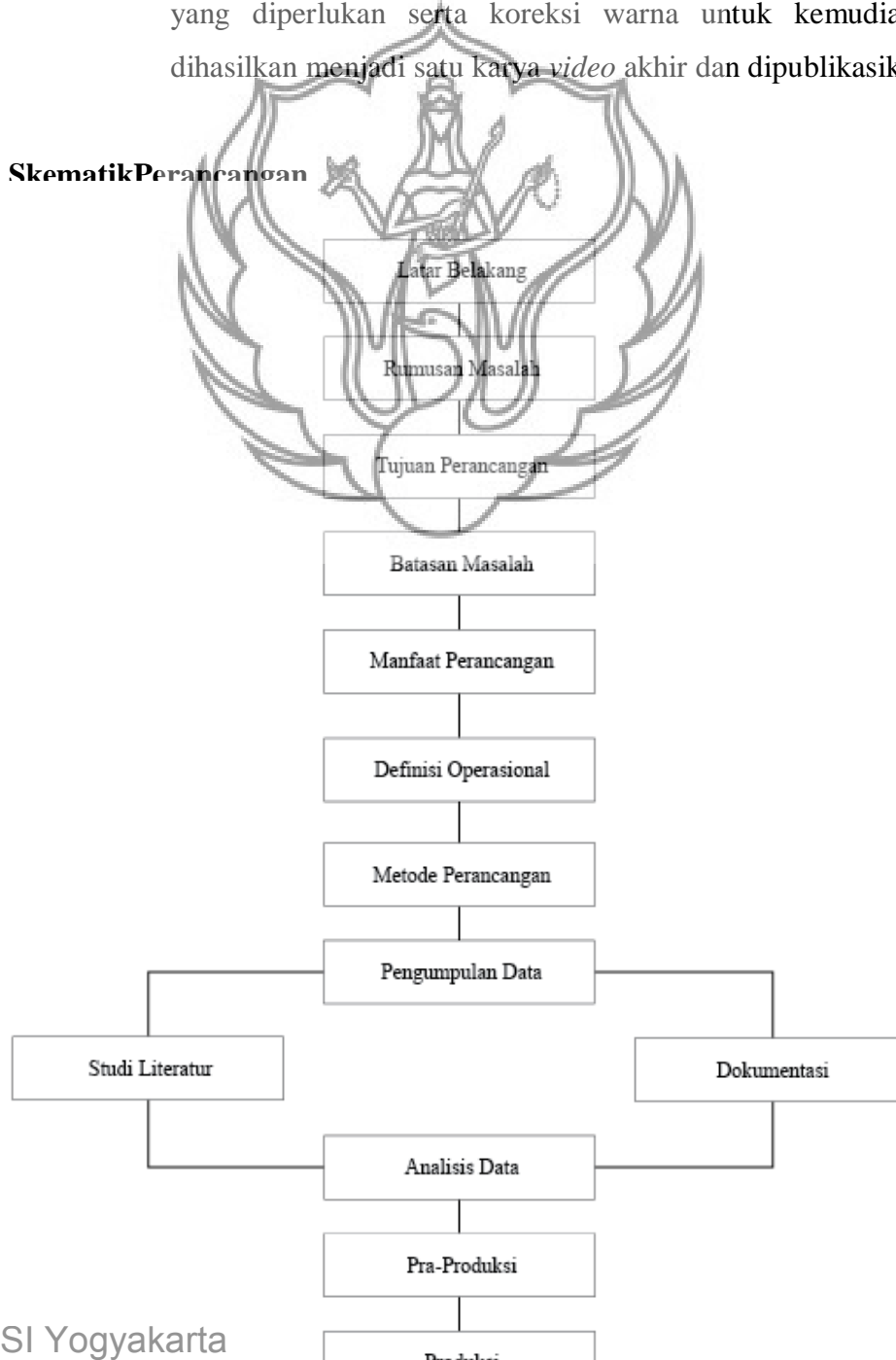
Proses pada perancangan ini terbagi dalam 3 tahap, yaitu:

- a. Pra Produksi, tahap ini merupakan tahapan awal perancangan. Data mentah yang sudah dikumpulkan, diolah untuk diubah menjadi bahasa gambar. Proses pada tahap ini meliputi penulisan naskah yang kemudian dilanjutkan pembuatan *storyboard* dan pembuatan *stilomatic*. Tahap pra-produksi adalah tahap yang memfokuskan pada konten teks dan gambaran kasar

visual untuk kemudian diproduksi. Pada tahap ini naskah dan *storyboards* sudah harus dikunci agar proses produksi tidak bermasalah.

- b. Produksi, visual dalam *storyboard* yang sudah dibuat dan narasi dalam naskah kemudian diproduksi dengan menggunakan komputer. Pada tahap ini, gambar sudah dianimasikan sehingga menghasilkan runtutan gambar untuk kemudian diolah di tahap pasca produksi.
- c. Pasca Produksi, pada tahap ini, gambar yang sudah diproduksi, narasi yang sudah direkam, serta musik latar digabungkan menjadi satu video. Tahap terakhir adalah memberikan polesan yang diperlukan serta koreksi warna untuk kemudian siap dihasilkan menjadi satu karya *video* akhir dan dipublikasikan.

H. Skematik Perancangan



Gb.1.1 Skematik Perancangan

