

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL EDUKASI**  
**PENTINGNYA HIDRASI SEHAT UNTUK ANAK**  
**DALAM BENTUK MOTION GRAPHICS**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

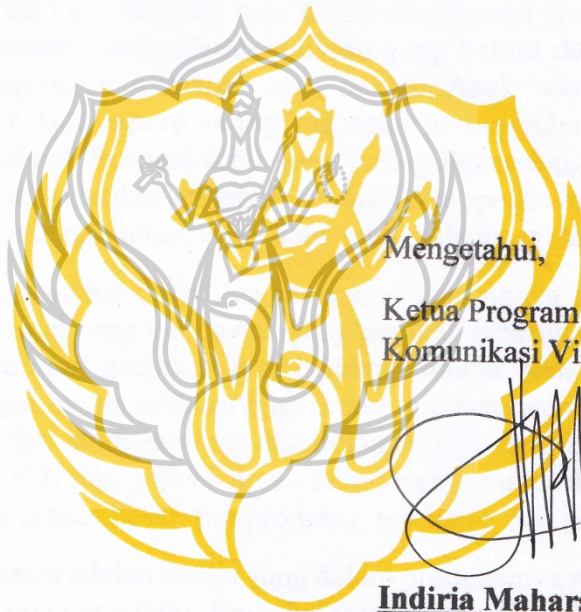
**ARIA WIRA PERDANA**

**NIM: 1410111124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Jurnal Tugas Akhir karya desain berjudul:

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL EDUKASI PENTINGNYA HIDRASI SEHAT UNTUK ANAK DALAM BENTUK MOTION GRAPHICS** diajukan oleh Aria Wira Perdana, NIM 1410111124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual

**Indiria Maharsi, M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL EDUKASI

## PENTINGNYA HIDRASI SEHAT UNTUK ANAK

### DALAM BENTUK MOTION GRAPHICS

Oleh: Aria Wira Perdana

#### ABSTRAK

Air merupakan elemen vital bagi manusia. Air memiliki berbagai fungsi penting pada tubuh dan kekurangan air dapat menyebabkan berbagai gangguan negatif pada tubuh. Manusia membutuhkan air, namun dalam realitanya tidak semua jenis minuman yang tersedia baik untuk dikonsumsi secara reguler. Dalam hal komposisi minuman, anak adalah individu yang belum dapat memilah mana yang baik bagi dirinya dan mana yang bukan. Anak adalah individu yang membutuhkan figur lain seperti orang tua agar pertumbuhannya hingga masa dewasa tercapai optimal. Sebagai figur yang paling dekat dengan anak, orang tua harus sadar bahwa prioritas dan kebiasaan memilih komposisi minuman memegang faktor penting dalam menentukan kesehatan anak pada masa depannya.

Dalam mengedukasi orang tua mengenai pentingnya hidrasi sehat untuk anak, komunikasi visual yang baik memegang peranan penting dalam keberhasilan edukasi tersebut. *Motion graphics* dan berbagai media pendukungnya menjadi pilihan utama sebagai media edukasi bagi orang tua. Perancangan diawali dengan pengumpulan data dari studi literatur dan dokumentasi yang kemudian dianalisis dengan metode 5W+1H dan SWOT untuk kemudian menjadi dasar produksi yang terbagi menjadi tiga proses besar, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

*Motion graphics* adalah media yang dalam produksinya membutuhkan kerja sama tim dan alur kerja yang jelas. Produksi tidak hanya dilakukan oleh satu orang dan secara keseluruhan membutuhkan waktu yang lama. Sebagaimana kerja tim pada umumnya, penjadwalan yang baik dan koordinasi yang baik adalah hal yang vital demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Hasil dari produksi ini akan dipublikasikan melalui jalur *onlinedi* media sosial, situs lembaga kesehatan, dan situs YouTube serta *offlinemelalui* penyuluhan dan kegiatan-kegiatan kesehatan lainnya.

Kata Kunci: *motiongraphics*, anak, hidrasi, kesehatan.

**DESIGNING EDUCATIONAL VISUAL COMMUNICATION**  
**THE IMPORTANCE OF HEALTHY HYDRATION FOR CHILD**  
**IN FORM OF MOTION GRAPHICS**

**By: Aria Wira Perdana**

**ABSTRACT**

Water is one of vital elements in the human body. Water has many critical functions and is one of the biggest components of many human organs. The lack of water in the human body, such as dehydration, can cause negative symptoms to the body, and in some circumstances can cause death. Humans need water, but in reality not all drinks available are healthy if consumed regularly. In order to compose water intake, a human in child and puberty stage is an individual without capabilities to sort out which one is good for the body and which one is not. A child is an individual with the need of another figure such as parents in order to achieve the best in its growth. As a figure deeply connected to the child, parents should be aware that the type of drinks the child consumes, has a vital role in the child's health in the future.

To educate parents about the importance of healthy hydration for child, good visual communication has a vital role in the accomplishment of the education. Motion graphics and the supporting media is chosen as the main educational media for parents. The design process begins with collecting data from literature and documentation, and then analysed with 5W+1H and SWOT method to get the base for production which is divided in 3 main processes, pre-production,

Motion graphics is a result of teamwork and discipline workflow. The result is made by not just one person, and overall it is a very time-consuming process. Just like other teamwork, good scheduling and coordination is important to achieve good production results. The end product of this project will be published online via social media, health institution's website, and YouTube, and offline via social health activities.

**Keywords:** motion graphics, child, hydration, health.



## 1. Pendahuluan

### A. Latar Belakang

Anak merupakan salah satu fase dalam perkembangan tubuh manusia dimana pada 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 terkena 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 minum bukanlah air putih (Liq In 7, EuropeanJournalofNutrition 2015). Anak-anak terkadang lebih memilih untuk mengonsumsi minuman yang berwarna dan berasa, padahal sebaik-baik 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 HydrationWorking 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 bisa menanamkan kebiasaan minum air mineral yang sehat sejak dini. Psikolog anak Ajeng Raviando dalam laman berita KOMPAS.com mengatakan, orangtua berpengaruh dalam membentuk kebiasaan anak minum air mineral. Membentuk kebiasaan ini bisa dilakukan dengan memberikan contoh kepada anak. "Misal setelah kegiatan atau beraktivitas, kemudian mengajak anak untuk tidak lupa minum dan orangtua 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 bagi anak, pihak orangtua perlu diberikan pemahaman akan pentingnya hidrasi yang sehat. Edukasi ini hendaknya dapat disebar dengan mudah dimana dewasa ini gaya hidup sudah begitu terpengaruh oleh teknologi digital. Informasi dapat dengan mudah didapatkan dari mana saja dengan ditampilkan 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 memudahkan dengan canggihnya internet sehingga video dapat disebar di berbagai situs dan diakses dari mana saja.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komunikasi visual dalam bentuk motiongraphics mengenai pentingnya hidrasi yang sehat bagi anak usia sekolah dan remaja untuk orang tua?

#### C. Tujuan Perancangan

Meningkatkan kesadaran orang tua serta mengedukasi orang tua akan pentingnya hidrasi yang sehat bagi anak.

#### D. 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 analisa ini kemudian menjadi dasar dalam perancangan yang melibatkan visual dan suara. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode SWOT (*strength, weakness, opportunities, & threat*) terhadap *motiongraphics* 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 *motiongraphics*?

Mengapa masalah terkait hidrasi pada anak dapat terjadi?

- f. *How:*

Bagaimana strategi memecahkan masalah ini melalui komunikasi visual?

## 3) 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 *storyboard* 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.

## 2. Hasil Penelitian

### A. Identifikasi Data

#### 1) Tinjauan Anak

Anak adalah individu sejak pembuahan sampai berakhirnya proses tumbuh kembang. Setiap individu memiliki proses tumbuh kembang yang berbeda, namun secara umum proses ini berlangsung hingga usia 18 sampai 21 tahun. Santoso et al (2014:1) menjabarkan bahwa terdapat berbagai penetapan mengenai batasan usia anak. Dalam UU RI No. 36 tahun 2009 tentang Kesehatan, disebutkan bahwa anak dimulai sejak pembuahan sampai usia 18 tahun. Dalam kurva pertumbuhan WHO, terlihat bahwa anak

diartikan sampai usia 19 tahun, sedangkan pada kurva The National Centre for Health Statistics and National Centre for Chronic Disease Prevention and Health Promotion (2000), terlihat bahwa anak disebutkan hingga usia 20 tahun. Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) anak, secara operasional didefinisikan dari saat kehamilan sampai dengan usia 18 tahun.

Anak tumbuh dan berkembang dan mencapai potensi genetik optimal jika memperoleh lingkungan fisikobio-psikososial yang adekuat. Setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak menyebabkan perbedaan kondisi dan kebutuhan anak. Pertumbuhan dan perkembangan ini yang menyebabkan anak berbeda dengan dewasa dalam berbagai hal terutama kebutuhan gizi termasuk air. Dalam hal pertumbuhan dan perkembangan anak, terdapat beberapa prinsip-prinsip yang mendasari perkembangan setiap anak. Gunarsa (1991:4) menerangkan bahwa perkembangan tidak terbatas dalam arti tumbuh menjadi besar tetapi mencakup rangkaian perubahan yang bersifat progresif, teratur, koheren, dan berkesinambungan.

Anak memerlukan lebih banyak air untuk setiap kilogram berat badannya dibandingkan dewasa dikarenakan luas permukaan tubuh anak yang relatif lebih besar sehingga kehilangan air melalui kulit lebih banyak. Berdasarkan masa pertumbuhan dan perkembangan, anak dapat dibagi menjadi berbagai kategori. Pembagian yang sering digunakan pada anak dimulai saat dalam kandungan (janin), kemudian 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).

Anak usia sekolah dan remaja memiliki perbedaan dengan kelompok anak lainnya dikarenakan berbagai faktor khusus pada anak usia sekolah dan remaja yaitu dalam perkembangan fisik dan biologik, bahasa, kognitif, bermain, moral, konsep diri, seksualitas,

serta hubungan dengan keluarga, peergroup, dan masyarakat. Mulai pada usia sekolah atau yang disebut juga usia kelompok, anak mulai mengalihkan perhatian dari keluarga kepada teman-temannya. Dengan mulai masuknya anak pada dunia sekolah dan masyarakat, anak diharapkan memiliki keterampilan-keterampilan antara lain, keterampilan menolong diri sendiri (seperti dalam hal mandi, dan makan), keterampilan bantuan sosial, keterampilan sekolah, dan keterampilan bermain.

Anak dan remaja memiliki aktivitas tinggi di luar rumah sehingga terkadang konsumsi makan dan minum tidak teratur dan juga sering terpengaruhi oleh iklan. Dalam menerapkan kebiasaan mengonsumsi makanan dan minuman sehat dalam hal ini minum air putih yang cukup, anak perlu didisiplinkan. Disiplin pada anak terlihat bilamana pada anak ada pengertian mengenai batas-batas kebebasan dari perbuatan-perbuatan yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan. Disiplin ini ditanamkan oleh orangtua sedikit demi sedikit, dan diperlukan sikap agar anak mengerti dan bisa mengembangkan dengan sendirinya hal-hal yang diperlukan untuk bisa mengurus diri sendiri. Mendisiplinkan anak bertujuan untuk agar lambat laun apa yang ditanamkan atau ditumbuhkan itu harus menjadi sebagian dari tingkah lakunya sehari-hari (Gunarsa et al. (1991:81)).

Terkait bidang komunikasi visual, salah satu contoh pemecahan masalah hidrasi pada anak adalah produk air minum dalam kemasan AQUA Kids produksi AQUA Danone. Dengan tujuan untuk menarik minat anak untuk minum air putih, AQUA Danone merilis botol minum dengan label kemasan bergambar serial kartun yang populer. Botol edisi khusus ini memiliki label dengan warna yang mencolok, berbeda jauh dari kemasan orisinalnya dengan harapan dapat menarik minat anak untuk memilih minum air putih melalui kemasan yang menarik.

## 2) Tinjauan Hidrasi

Hidrasi menurut KBBI adalah penggabungan dengan air secara kimia, namun dalam konteks kesehatan, hidrasi adalah keseimbangan cairan dalam tubuh. Air merupakan elemen penting dalam keberlangsungan makhluk hidup. Tidak ada makhluk hidup yang dapat tumbuh berkembang tanpa adanya air. Tubuh manusia sebagian besar terdiri dari air. Komposisi ini berbeda-beda tergantung dari usia. Semakin kecil usia manusia, semakin besar komposisi air dalam tubuh.

Air memegang peranan penting bagi manusia. Air terlibat sebagai medium dan komponen utama dalam pengaturan proses biokimiawi yang terjadi di dalam tubuh. Tidak ada satu pun reaksi kimia dalam tubuh dapat berlangsung tanpa adanya air. Air memiliki fungsi penting dalam tubuh manusia, antara lain sebagai pembentuk sel dan cairan tubuh, pengatur suhu tubuh, pelarut, pelumas dan bantalan, media transportasi, dan media eliminasi sisa metabolisme. Tubuh tidak dapat memproduksi air, sehingga air harus diperoleh dari luar tubuh, oleh karena itu kebutuhan akan air perlu dipenuhi dengan asupan air yang adekuat. Begitu penting dan vitalnya air bagi tubuh sehingga gangguan terhadap keseimbangan air di dalam tubuh dapat meningkatkan resiko berbagai gangguan atau penyakit, antara lain: infeksi saluran kemih, batu saluran kemih, gangguan ginjal akut, konstipasi, dan obesitas. Hidrasi yang sehat memegang peranan penting dalam perkembangan anak usia sekolah dan remaja, antara lain untuk kesehatan, kognisi, dan fisik anak.



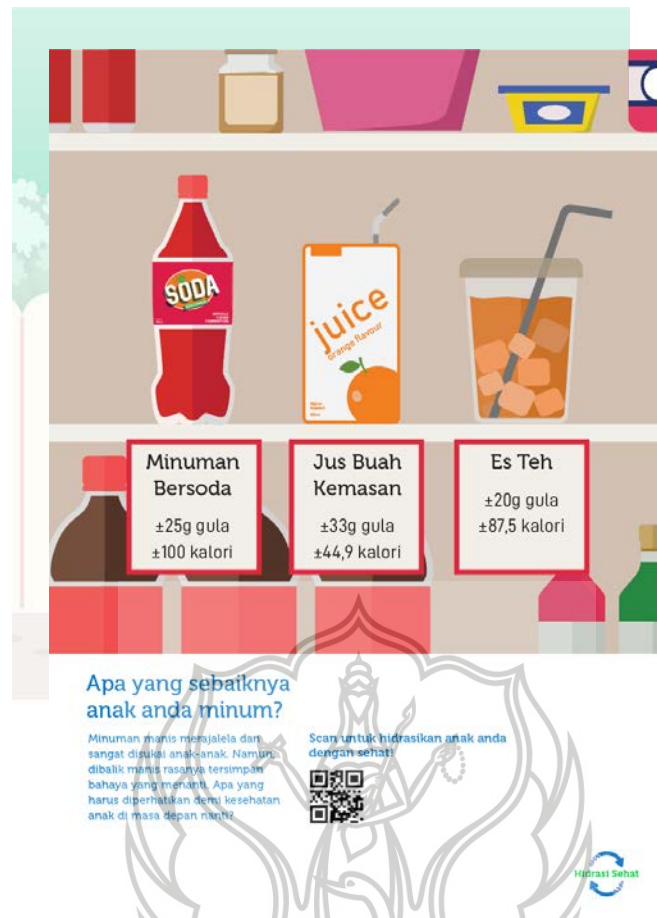
### 3. Hasil Perancangan

#### A. Media Utama

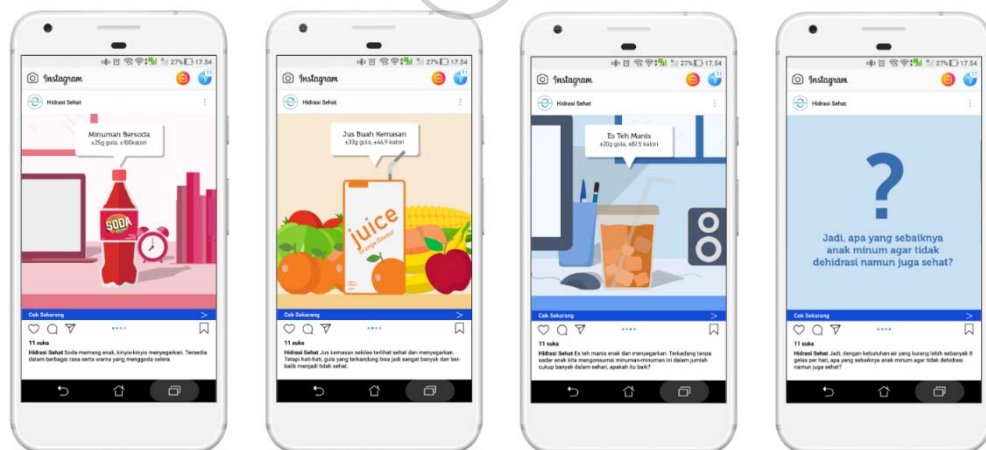


Gb.1Tangkapan Layar *Motion Graphics*

## B. Media Pendukung



Gb.2Poster Hidrasi Sehat



Gb.3Konten Media Sosial



Gb.4Konten Media Sosial



Gb.5Web Banner

#### **4. Kesimpulan**

Perancangan ini menjadikan motiongraphics sebagai media utama dengan dibantu berbagai media pendukung untuk dapat mencapai tujuan. Dalam merancang suatu solusi permasalahan dalam bentuk desain, diperlukan berbagai tahap yang harus dijalani secara linier. Dengan kata lain, tahap-tahap tersebut harus dijalankan berurut dari awal sampai akhir, tidak dapat dilompati ataupun ditunda untuk dikerjakan di akhir.

Identifikasi dan pengumpulan data yang tepat dan cukup adalah hal yang harus, dikarenakan akan sangat membantu dalam proses merancang desain. Hasil solusi akhir akan memiliki kemungkinan tepat sasaran dan fungsional lebih tinggi sejalan dengan tepatnya dan cukupnya data yang dimiliki.

Perancangan motiongraphics sebagai sebuah produk tim, memerlukan kerja sama dan ketetapan alur kerja yang kuat. Hal ini dikarenakan produksi tidak hanya dilakukan oleh satu orang, dan secara keseluruhan proses pengerjaan membutuhkan waktu yang lama. Kurangnya prosedur yang baik dan koordinasi yang kurang baik dapat mengakibatkan produksi bermasalah sehingga tidak dapat mencapai tujuan awal. Sebagai kerja tim, perlu diterapkan juga penjadwalan dengan baik agar produksi dapat selesai tepat waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Blazer, Liz. 2016. *AnimatedStorytelling: SimpleStepsforCreatingAnimation& Motion Graphics*. Berkeley, California: PeachpitPress.
- Budi Iman Santoso, Hardinsyah, Parlindungan Siregar, & Sudung O. Pardede. 2012. *Air Bagi Kesehatan*. Jakarta: CentraCommunications.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pentingnya Hidrasi Bagi Anak Usia Sekolah dan Remaja*. Jakarta:CentraCommunications.
- Frank Thomas, Ollie Johnson. 1981. *The Illusionof Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Gunarsa, Singgih D. 1991. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks. 2012. *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. Hoboken, New Jersey: John Wiley& Sons, Inc.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sanyoto, SadjimanEbdi. 2009. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

### Jurnal

- BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN RI. 2013. *Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) 2013*.
- Guelinckx, I., Iglesia, I., Bottin, J.H. etal. 2015. *Eur J Nutr (2015) 54(Suppl 2): 69. Intakeofwaterandbeveragesofchildrenandadolescentsin 13 countries*. <https://doi.org/10.1007/s00394-015-0955-5>. Springer Berlin Heidelberg.
- Laksmi, P.W., Morin, C., Gandy, J. etal. 2018. *Eur J Nutr (2018) 57(Suppl 3): 89. Fluidintakeofchildren, adolescentsandadults in Indonesia: resultsofthe 2016 Liq.In7 nationalcross-sectionalsurvey*. <https://doi.org/10.1007/s00394-018-1740-z>. Springer Berlin Heidelberg.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. 2013. *PERATURAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 75 TAHUN 2013 TENTANG ANGKA KECUKUPAN GIZI YANG DIANJURKAN BAGI BANGSA INDONESIA*.

## Website

- Gerardus Septian Kalis. 2017. *Anak Indonesia Kurang Minum Air Mineral*. Terakhir diakses 1 Oktober 2018 di URL: (<https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3034942/anak-indonesia-kurang-minum-air-mineral>).
- Kahfi Dirga Cahya. 2017. *Tips Agar Anak Rutin Minum Air Putih*. Terakhir diakses 6 September 2018 di URL: (<http://lifestyle.kompas.com/read/2017/07/24/171900120/tips-agar-anak-rutin-minum-air-putih>).
- Muhammad Reza Sulaiman. 2018. *Semester I 2018, Hipertensi Jadi Penyakit Paling Banyak Dialami Penduduk RI*. Terakhir diakses 1 Oktober 2018 di URL: (<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4101603/semester-i-2018-hipertensi-jadi-penyakit-paling-banyak-dialami-penduduk-ri>).
- Nurvita Indarini. 2017. *Keasyikan Main, Hati-hati Lho, Bun, si Kecil Bisa Dehidrasi*. Terakhir diakses 6 September 2018 di URL: (<https://www.haibunda.com/kesehatan/d-3571801/keasyikan-main-hati-hati-lho-bun-si-kecil-bisa-dehidrasi>).

