

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Amblyopia adalah penyebab paling umum dari gangguan penglihatan di masa kanak-kanak. Kondisi ini mempengaruhi sekitar 2 hingga 3 dari setiap 100 anak. Ketika ambliopia tidak berhasil diobati pada masa kanak-kanak, ambliopia biasanya akan berlanjut hingga dewasa, dan amblyopia merupakan penyebab paling umum dari kebutaan monokuler (satu mata) di antara anak-anak, orang dewasa, muda dan paruh baya [1].

Penglihatan anak akan terus berkembang dari lahir hingga sekitar usia 10 tahun, dengan perkembangan paling cepat terjadi pada masa bayi. Berdasarkan kasus ambliopia yang terdeteksi pada masa bayi namun ketika dirawat secara suboptimal, potensi berkembangnya ambliopia hanya bertahan hingga sekitar usia 10 tahun, di mana saat itu plastisitas jalur visual berhenti. Kebutuhan dari ambliopia akan menjadi permanen dan akan mengakibatkan kehilangan penglihatan seumur hidup jikalau tidak diobati segera pada anak usia dini yang mengidapnya [1].

Setiap pengalaman yang dimiliki anak prasekolah adalah kesempatan mereka untuk tumbuh dan berkembang, mereka menggunakan penglihatannya untuk memandu pengalaman belajar lainnya. Dari usia 2 hingga 5 tahun, seorang anak akan menyempurnakan kemampuan visual yang diperoleh selama masa bayi [2].

Langkah-langkah yang diambil orang tua untuk membantu memastikan perkembangan penglihatan secara normal pada mata anak di usia dini dapat

memberikan anak "permulaan" yang baik untuk masa sekolah mereka. Anak-anak prasekolah sangat ingin menggambar dan melihat gambar. Juga, membacakan untuk anak kecil adalah penting untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan visualisasi yang kuat saat mereka "membayangkan" cerita dalam benak mereka [2].

Ini juga saatnya orang tua perlu waspada dengan adanya masalah penglihatan seperti mata juling atau mata malas. Kondisi tersebut sering berkembang pada anak usia ini. Mata juling atau strabismus melibatkan satu atau kedua mata berputar ke dalam atau ke luar, sedangkan ambliopia, umumnya dikenal sebagai mata malas, adalah kurangnya penglihatan yang jelas di salah satu mata, yang tidak dapat sepenuhnya diperbaiki dengan kacamata. Mata malas sering berkembang akibat mata juling tetapi bisa terjadi tanpa tanda-tanda yang terlihat [2].

Selain itu, orang tua harus mengawasi anak mereka untuk mengetahui indikasi keterlambatan perkembangan pada penglihatan mereka, yang mungkin menandakan adanya masalah penglihatan. Kesulitan mengenali warna, bentuk, huruf, dan angka bisa terjadi jika ada masalah penglihatan. Masa-masa prasekolah adalah waktu untuk mengembangkan kemampuan visual yang akan dibutuhkan seorang anak di sekolah dan sepanjang hidupnya [2].

Lalu dengan media apa agar orang tua dapat belajar tentang amblyopia tersebut? yaitu multimedia yang mana dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30

% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (tools) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran [3].

Kelebihan video di dalam multimedia adalah, Menjelaskan keadaan riil dari suatu proses, fenomena, atau kejadian. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan. Pengguna pun dapat melakukan pengulangan (replay) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih focus, serta sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Kemudian kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text [3].

Lalu dengan teknologi apa orang tua dapat belajar video tersebut? Indonesia sendiri adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna smartphone Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika [4].

Lima tahun terakhir, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh rumah tangga di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat.

Persentase penduduk yang menggunakan telepon selular terus mengalami peningkatan, hingga pada tahun 2018 mencapai 62,41 persen. Pertumbuhan penggunaan telepon selular ini diikuti pula oleh pertumbuhan kepemilikan komputer dan kepemilikan akses internet dalam rumah tangga yang mencapai angka 20,05 persen untuk kepemilikan komputer dan 66,22 persen untuk kepemilikan akses internet dalam rumah tangga. Penggunaan internet juga mengalami peningkatan selama kurun waktu 2014—2018, yang ditunjukkan dari meningkatnya persentase penduduk yang mengakses internet pada tahun 2014 sekitar 17,14 persen menjadi 39,90 persen pada tahun 2018 [5].

Lalu untuk rentang umur seseorang bisa dikatakan anak-anak itu berapa? menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 Ayat 1, Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut definisi WHO, batasan usia anak adalah sejak anak di dalam kandungan sampai usia 19 tahun [6].

Atas hal tersebut bisa disimpulkan bahwasanya umur seorang anak mempunyai rentang dari umur didalam kandungan sampai 18 tahun, atas dasar hal tersebut berikut data yang akan terlampir sesuai data yang didapat dari RS. Mata dr. YAP, yaitu : *terlampir*

Kemudian teknik apa yang tepat untuk diterapkan dalam video animasinya? Metode motion graphic adalah metode yang tepat, dikarenakan metode tersebut dapat meningkatkan pengalaman sensorik pengguna jika dirancang dengan baik dan terintegrasi secara logis. Bergantung pada kompleksitas interaktivitas, gerakan

dapat meningkatkan proses navigasi dengan menghibur pengguna sambil menekankan hierarki informasi [7], atas dasar hal tersebut maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran berbasis animasi motion graphic sebagai pembelajaran masyarakat dengan judul “Penerapan Motion Graphic Sebagai Video Layanan Masyarakat Untuk Pengenalan Dini Terhadap Penyakit Mata Pada Anak-Anak Di Rs Mata Dr. Yap Yogyakarta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Sangat beresikonya penyakit mata pada anak ketika tidak segera diketahui dan ditangani
2. Belum adanya kesadaran masyarakat tentang bagaimana mengetahui secara dini tentang penyakit mata pada anak
3. Belum adanya sebuah media berupa video yang bisa menjelaskan tentang penyakit mata tersebut
4. Terbatasnya media yang merealisasikan pengetahuan tentang penyakit mata pada anak di platform media ruang publik dan platform lainnya dengan model berupa video animasi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, banyak sekali pengaruh dan dampak ambliopia kepada anak. Pembelajaran dan pelatihan kepada masyarakat, terlebih lagi orang tua sangatlah penting dikarenakan mereka adalah orang yang

pasti paling banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak, sehingga pengetahuan dan keahlian mereka dalam mendeteksi resiko ambliopia dapat menolong untuk mendiagnosa ambliopia secara dini.

Hal ini membuat adanya 2 rumusan masalah, yaitu :

1. Apakah Penerapan Motion Graphic Sebagai Video Layanan Masyarakat Untuk Pengenalan Dini Terkait Penyakit Mata Pada Anak-Anak Di Rs Mata Dr. Yap Yogyakarta dapat mendukung dan menambah pengetahuan masyarakat di Yogyakarta dan keahlian mereka dalam mendeteksi penyakit mata pada anak (ambliopia) secara dini?
2. Apakah efektif dengan memakai metode animasi motion graphic sebagai media pembelajaran?

1.4 Batasan Masalah

Bagian ini berfungsi sebagai Batasan ruang lingkup masalah yang diangkat agar tidak melebar dan tetap fokus satu tujuan untuk menyelesaikan masalah yang telah terjabarkan tadi, diantaranya :

1. Lingkup pembahasannya hanya untuk pembelajaran tentang penyakit mata pada anak-anak dengan tema besar ambliopia.
2. Sarana pembelajaran disini menggunakan media video animasi bukan yang lain, dimana memakai metode animasi motion graphic.
3. Sasaran utama penontonnya adalah masyarakat di Yogyakarta

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertulis, dapat di ambil bahwasanya tujuan dari skripsi ini ada 2 :

1. Ialah untuk mengedukasi serta memberi pengetahuan dan kesadaran kepada pengunjung di RS. DR. Yap dalam skala kecil, lalu untuk sekala besarnya kepada masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk dapat mengenali dan mencegah penyakit mata (ambliopia) pada anak sejak dini lewat media social yang ada.
2. Mengetahui keefektifan metode animasi motion graphic dalam kasus tersebut

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Bagi peneliti skripsi ini dapat menambah kepekaan peneliti terhadap hal-hal kecil yang sebenarnya memiliki dampak besar kepada masyarakat, dan menambah skill peneliti dalam membuat sebuah video animasi motion graphic dengan memikirkan matang-matang tentang pengkonsepian dan perencanaan dalam pembuatan video animasi tersebut.

2. Bagi RS. Mata DR. Yap

Dapat memberikan konten edukasi baru kepada pengunjung dalam pengenalan penyakit mata pada anak dengan menonton video animasi yang saya buat, serta menambah hal baru dalam pengetahuan pengunjung dalam hal tersebut.

3. Bagi CIVITAS AMIKOM

Menambah pengetahuan bagi mahasiswa dalam perujukan sebuah skripsi serta menjadi sebuah rujukan penelitian / inspirasi penelitian bagi peneliti yang baru memulai.

4. Bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan dan keahlian masyarakat dalam mengetahui tentang penyakit dan gejala ambliopia pada anak lebih cepat, efisien dan menyenangkan.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan pada pengembangan media video animasi ini ialah dengan memakai penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), sebab R&D merupakan metode penelitian yang di pakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [8].

Berdasarkan pernyataan tadi, maka penelitian ini termasuk kepada penelitian dan pengembangan (R&D), karena penelitian berpijak dari riset kembali dari penelitian Alfi Raudlatil Jannah : 2016 dengan hasil berupa pelatihan kepada orang tua dan guru PAUD tentang ambliopia yang kemudian penulis kembangkan dengan Teknik animasi motion graphic agar supaya lebih berkembang didalam penyampaianya.

1.7.1 Metode Pengambilan Data

a. Metode Studi Pustaka

Ialah proses pengumpulan data serta informasi melalui buku-buku serta jurnal-jurnal dari segala referensi yang berhubungan terhadap proses pembuatan media ini [8].

b. Metode Quisioner

Metode Pengumpulan Data dengan bermacam daftar pertanyaan terhadap tanggapan tentang dari video hasil akhir yang sudah jadi kepada viewer guna mengitung impact yang didapat dan kelayakan bagi penonton terhadap media video animasi yang telah dibuat [8].

c. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap infografis pada dunia media, dan presentasi motion graphic. Serta peneliti melakukan observasi ke lapangan untuk melihat bagaimana karya ilmiah ini dapat diterapkan dilapangan [8].

d. Metode Dispropordonate Stratified Random Sampling

Metode pengumpulan dengan menentukan jumlah sample bilamana populasi berstrata tapi kurang proposional. Dimana peneliti mensortir Kembali responden sesuai kebutuhan penelitian [8].

1.7.2 Metode Anallsis Table

Analisis table tunggal dilaksanakan lewat penyusunan table frekuensi, yaitu dengan memasukkan data-data yang didapat dari kuisisioner kedalam kerangka table yang sudah dipersiapkan, lalu dianalisis sesuai dengan jawaban yang ada [9].

1.7.3 Metode Perancangan

Peneliti memakai metode perancangan dengan melakukan berbagai tahapan yaitu tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi, yang nantinya akan menjadi patokan peneliti dalam merancang sebuah karya

ilmiah agar dapat terkerjakan dengan rapi dan sesuai dengan ide awal yang telah direncanakan.

1.7.4 Metode Testing

Dalam metode testing sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk melihat bagaimana hasil dari proses yang sudah dilakukan, agar nantinya pada saat tahapan implementasi hasil dari sebuah produk dapat dinikmati dan diterima oleh penonton dan masyarakat dengan hasil dan informasi yang diberikan jelas dan tidak mengacu pada kesalahan.

Pada metode ini penulis memakai kuisisioner terhadap 2 aspek, ialah aspek penonton dan aspek multimedia. Dengan metode tersebut penulis dapat mengukur hasil dari penerapan di sebuah RS. Mata dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang berkaitan apakah pantas atau tidaknya.

1.8 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang dipakai dalam penyusunan laporan ini maka penulis merumuskan sistematika penulisan, agar mempermudah pemahaman terhadap karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunannya:

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.