

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ginjal berperan penting sebagai penyaring darah untuk membuang sisa-sisa metabolisme dalam tubuh, sehingga tidak dapat digantikan oleh organ lainnya[1]. Penyakit ginjal kronis merupakan kondisi yang berkembang secara progresif dan tidak dapat disembuhkan[2]. Penderita gagal ginjal kronis umumnya membutuhkan terapi pengganti guna membantu proses pengeluaran zat sisa metabolisme serta kelebihan cairan dari tubuh[3].

Salah satu kebiasaan yang berkontribusi terhadap penurunan fungsi ginjal adalah konsumsi minuman kemasan secara berlebihan[4]. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan gagal ginjal kronis meliputi hipertensi, diabetes, serta obesitas[5]. Berdasarkan data, anak-anak Indonesia menunjukkan kecenderungan konsumsi minuman kemasan yang tinggi, yakni sebanyak 56,43% mengonsumsinya lebih dari satu kali per hari, 37% sebanyak satu hingga enam kali per minggu, dan 6,57% kurang dari tiga kali dalam sebulan[6]. Minuman kemasan sering kali mengandung pemanis buatan, pewarna, dan bahan pengawet[7], yang apabila dikonsumsi dalam jangka panjang dapat berdampak negatif pada organ tubuh[8].

Menurut Kementerian Kesehatan RI, hingga 18 Oktober 2022, tercatat 189 kasus gagal ginjal akut pada anak-anak berusia 6 bulan hingga 18 tahun, dengan peningkatan signifikan dalam dua bulan terakhir. Sebagian besar kasus terjadi pada kelompok usia 1 hingga 5 tahun[9]. Kelompok usia ini membutuhkan asupan nutrisi optimal untuk mendukung pertumbuhan, perkembangan, serta kesehatan di masa mendatang[10]. Kurangnya kesadaran akan dampak jangka panjang konsumsi minuman kemasan terhadap kesehatan ginjal serta terbatasnya media edukasi menarik dan sesuai dengan gaya komunikasi audiens menjadi tantangan tersendiri dalam menyampaikan pesan kesehatan secara efektif.

Oleh karena itu, pembuatan animasi 2D dengan teknik animasi Cut-Out tentang bahaya minuman kemasan terhadap kesehatan ginjal diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif. Dalam proses pengembangannya, digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Metode MDLC dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis, fleksibel, dan cocok untuk pengembangan media linier seperti animasi. Sementara itu, teknik animasi Cut-Out digunakan karena mampu menyajikan visual yang sederhana namun ekspresif, dengan gaya yang sesuai dengan karakteristik audiens masa kini. Pendekatan visual yang difokuskan pada efektivitas penyampaian pesan kepada audiens dan proses produksi yang sistematis, animasi ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran audiens serta mendorong mereka untuk lebih selektif dalam memilih minuman yang dikonsumsi sehari-hari.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas animasi 2D dengan teknik Cut-Out sebagai media edukasi dalam meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap dampak negatif minuman kemasan bagi kesehatan ginjal?
2. Bagaimana implementasi metode MDLC dalam pengembangan animasi edukasi 2D teknik Cut-Out tentang bahaya minuman kemasan terhadap kesehatan ginjal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui efektivitas animasi 2D dengan teknik Cut-Out sebagai media edukasi dalam meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap dampak negatif minuman kemasan bagi kesehatan ginjal.
2. Menerapkan metode MDLC dalam proses pengembangan animasi edukasi 2D teknik Cut-out mengenai bahaya minuman kemasan bagi kesehatan ginjal.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media edukasi yang dikembangkan berupa video animasi 2D menggunakan teknik Cut-Out, dengan gaya visual yang disesuaikan dengan karakteristik audiens. Proses pembuatan animasi menggunakan *software Adobe After Effect, Adobe Illustrator, dan CapCut* sebagai alat bantu utama dalam desain dan animasi.
2. Video animasi ini hanya membahas bahaya minuman kemasan terhadap kesehatan ginjal.
3. Data *insight* video ini adalah usia 7-15 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat:

1. Manfaat bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan dan keterampilan dalam pembuatan animasi 2D dengan Teknik Cut-Out.
2. Manfaat bagi audiens
 - a. Memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai bahaya konsumsi minuman kemasan terhadap kesehatan ginjal.
 - b. Mendorong perubahan kebiasaan menuju pola hidup sehat.
3. Manfaat bagi Universitas
 - a. Menambah referensi bagi mahasiswa dan akademisi dalam bidang multimedia serta media edukasi berbasis animasi 2D.
 - b. Menjadi inspirasi bagi mahasiswa mengenai pembuatan animasi edukasi dalam bentuk animasi 2D menggunakan teknik Cut-Out.