BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja adalah masa pertumbuhan yang terjadi dengan cepat. Selain itu, masa remaja juga cenderung lebih banyak beraktifitas dibandingkan dengan orang dewasa. Karena banyaknya aktifitas yang dilakukan oleh para remaja, para remaja rentan mengalami dehidrasi atau kekurangan cairan tubuh yang disebabkan oleh aktifitas yang dilakukan oleh kelompok usia remaja. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Ardhiyona (2018), mayoritas remaja dengan rentang usia 15 – 17 tahun mengalami dehidrasi (59,37%). Hal ini disebabkan karena sebagian besar remaja kurang minum sesuai dengan kebutuhan mereka. Menurut Almatsier dalam (Ardhiyona, 2018) bahwa dehidrasi terjadi akibat kebutuhan cairan tubuh tidak seimbang dengan pengeluaran cairan tubuh.

Menurut Salim & Taslim, (2021), faktor penyusunan utama manusia merupakan air. Pada saat manusia itu lahir, tubuh manusia memiki kadar air hingga 90% dan seiring berjalannya waktu kadar air dalam manusia berkurang hingga 50% pada lanjut usia. Mengkonsumsi air putih setiap harinya mampu memberi dampak positif bagi tubuh manusia. Menurut Teguh Susanto (2015), Mengkonsumsi air putih mampu membersihkan racun dalam tubuh, melancarkan pencernaan, menjaga sirkulasi darah, penyeimbang suhu tubuh, dan menjaga kelembaban organ-organ tubuh sehingga berfungsi dengan optimal.

Kandungan air dalam tubuh manusia dapat berbeda-beda tergantung pada jumlah massa otot dan jaringan lemak. Namun, air tetap menjadi komponen terbanyak dalam tubuh manusia, terutama otak. Umumnya otak manusia tersusun dari 85% air dan sangat rawan mengalami dehidrasi (Briawan dkk, 2011). Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Bahrudin & Nafara (2019), kemampuan memori manusia akan berkurang jika manusia mengalami dehidrasi sebanyak 1% hingga 3%, jika tingkat dehidrasi semakin tinggi maka semakin rendah juga kemampunan memori manusia.

Menurut Yolanda (2016) kebutuhan tubuh remaja terhadap cairan tubuh yakni 2 – 3 liter air per hari. Namun, menurut survei yang dilakukan oleh Temasek

Muhammad Azhar Abulkhoir, 2022
RANCANG BANGUN VIDEO "DEHIDRASI" BERBASIS MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI PENTINGNYA AIR MINERAL BAGI REMAJA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Polytechnic dan Asian Food Information Centre menunjukkan bahwa rata-rata remaja pada rentang usia 15-24 tahun tidak meminum air pada jumlah yang seharusnya (Briawan dkk, 2011). Menurut hasil penelitian The Indonesia Regional Hydration Study (THIRST) di tahun 2012 mengungkap bahwa 46,1% dari 1200 subyek penelitian yang terdiri dari 4 daerah di Indonesia yakni DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, dan Sulawesi Selatan mengalami dehidrasi ringan. Data tertinggi terjadi pada remaja yaitu 49,5% sementara untuk orang dewasa ada 42,5%. Menurut Halim, R, dkk, mengacu pada laporan dari RISKESDAS tahun 2013, terdapat peningkatan kasus dehidrasi pada remaja setiap tahunnya (Sangga dkk, 2020).

Meskipun begitu, masih banyak remaja di Indonesia yang masih belum mengetahui pentingnya minum air mineral sehingga remaja rawan terkena dehidrasi. Dalam Marleni, dkk (2022), menurut Gustam & Briawan (2012) tingkat pengetahuan menjadi faktor risiko terjadinya dehidrasi pada remaja. Hasil penelitian dari Briawan (2011) mengenai pentingnya menjaga kebiasaan minum pada remaja menunjukkan 39,1% remaja memiliki pengetahuan tentang kebiasaan minum air mineral yang kurang dan sebanyak 30% memiliki pengetauan tentang kebiasaan minum air mineral yang sedang. Dikutip dari Fauziah (dalam Putri, 2020), hasil penelitian dari Hardiansyah, Ketua Umum Perhimpunan Peminat Gizi Pergizi dan Pangan Indonesia, sebanyak 51,1% dari 209 remaja tidak memiliki pengetahuan yang baik mengenai pentingnya meminum air mineral.

Hal ini didukung oleh survei yang dilakukan oleh peneliti lakukan kepada 30 remaja di RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru RW 10 Kelurahan Palasari Kecamatan Cibiru Kota Bandung, bahwa mayoritas remaja (sebanyak 60%) mengetahui anjuran minum air mineral per-harinya tetapi hanya 23,3% remaja memiliki pengetahuan yang baik tentang pentingnya minum air mineral, sebanyak 33,3% remaja memiliki pengetahuan yang kurang tentang pentingnya minum air mineral, dan sebanyak 43,4% remaja tidak mengetahui pentingnya minum air mineral. Selain karena kurangnya pengetahuan tentang pentingnya minum air mineral, ada beberapa alasan mengapa orang tidak suka minum air mineral, salah satunya adalah ketagihan gula, kembung setelah minum air, dan rasa airnya tidak sedap (Anindyaputri, 2021).

Penelitian yang merancang motion graphic sebagai media edukasi untuk mengenai pentingnya minum air mineral sudah pernah dilakukan oleh Perdana (2019) dengan sasaran anak anak. Sedangkan penelitian yang serupa dan terkait, yakni membahas tentang gizi bagi remaja sudah dilakukan oleh beberapa peneliti yakni Hilda dkk (2020), Utami (2017), dan lain sebagainya. Namun belum ditemukan adanya penelitian yang membahas mengenai edukasi pentingnya minum air mineral bagi remaja dan di antara penelitian sebelumnya belum ada yang melakukan uji respon mengenai media yang telah dirancang.

Dari permasalahan data dan fakta yang ada, diperlukan media edukasi yang menarik dan informatif untuk memberikan edukasi kepada para remaja mengenai pentingnya minum air mineral agar mereka terhindar dari penyakit yang disebabkan karena tidak meminum air mineral seperti dehidrasi hingga gagal ginjal. *Motion Graphic* merupakan media edukatif yang menggabungkan beberapa elemen seperti animasi, ilustrasi dan audio yang dapat membuat suatu informasi dapat tersampaikan dengan baik juga menarik untuk dilihat.

Motion Graphic dipilih sebagai media edukasi ini karena *motion graphic* merupakan salah satu media yang umum orang – orang lihat sebagai media edukasi maupun dalam menyampaikan suatu informasi. Sehingga remaja merasa familiar dengan media edukasi yang disajikan. Selain itu, *motion graphic* dinilai efektif sebagai media edukasi karena seperti dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nugrohadi (2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan perancangan *motion graphic* mengenai edukasi pentingnya minum air mineral bagi remaja sebagai media edukasi mengenai pentingnya minum air mineral untuk hidup yang lebih baik. Materi ini diambil karena berdasarkan informasi yang telah dipaparkan sebelumnya, banyak para remaja yang jarang untuk meminum air mineral dan minum air mineral yang belum sesuai dengan kebutuhan tubuh setiap harinya, sedangkan jika mereka kekurangan air mineral setiap harinya akan memberikan penyakit dan dampak buruk lainnya yang disebabkan oleh kekurangan minum air mineral. Perancangan *motion graphic* mengenai pentingnya minum air mineral untuk remaja ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang informatif

dan menarik juga dapat meningkatkan *awareness* kepada para remaja untuk meminum air mineral sesuai dengan kebutuhan setiap harinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun video *motion graphic* "Dehidrasi" sebagai media edukasi mengenai pentingnya air mineral bagi remaja?
2. Bagaimana hasil uji respon pengguna mengenai pemahaman terhadap materi serta visual dari video motion graphic "Dehidrasi" sebagai media edukasi mengenai pentingnya air mineral bagi remaja ?

1.3 Tujuan

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memberikan edukasi kepada remaja mengenai pentingnya minum air mineral. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembuatan video *motion graphic* "Dehidrasi" sebagai media edukasi mengenai pentingnya air mineral bagi remaja.
2. Mengetahui hasil uji respon pengguna mengenai pemahaman terhadap materi serta visual dari video motion graphic "Dehidrasi" sebagai media edukasi mengenai pentingnya air mineral bagi remaja.

1.4 Manfaat

Perancangan motion graphic Sebagai Media Edukasi Mengenai Pentingnya Air Mineral Bagi Remaja ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

   Penelitian ini dapat menjadi pengalaman dalam merancang media edukasi yang menarik berupa *motion graphic* mengenai pentingnya air mineral khususnya untuk para remaja.
2. Bagi Remaja

Penelitian ini dapat menjadi edukasi untuk remaja tentang pentingnya minum air mineral dan manfaat minum air mineral.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan proposal skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

1. Bab I : Pendahuluan

   Mejelaskan mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II : Kajian Pustaka

   Menjelaskan mengenai *motion graphic*, prinsip animasi, air mineral, remaja, dan penelitian yang relevan .

3. Bab III : Metode Penelitian

   Menjelaskan mengenai metode untuk melakukan penelitian dan pengambilan data, yakni dengan metode penelitian (*Design and Development*) D&D, desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian N.J. Manson. Pengumpulan data melalui angket, uji validasi ahli materi dan ahli media, serta pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen yang sesuai dengan teknik pengumpulan data.

4. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

   Menjelaskan mengenai proses perancangan produk yang disesuaikan dengan tahap desain N.J Manson, yaitu kepekaan terhadap masalah (*Awareness of Problem*), Pemberian saran (*Sugesstion*), Pengembangan produk (*Development*), Pelaksanaan evaluasi (*Evaluation*), dan Penarikan kesimpulan (*Conclusion*).

5. Bab V : Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

   Menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilaksakan sebelumnya, bagaimana implikasinya di lapangan serta rekomendasi untuk menelitian selanjutnya.