

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata adalah salah satu bagian tubuh yang memiliki peranan penting dalam kehidupan makhluk hidup. Sebagai indra penglihat, mata memiliki bagian-bagian yang memiliki fungsi tersendiri, baik bagian luar seperti kelopak mata dan alis, atau bagian dalam mata seperti kornea, retina dan pupil. Ketajaman penglihatan atau *visus* adalah suatu kemampuan mata atau daya proses masuknya cahaya kedalam mata untuk melihat suatu objek. Namun, gangguan terhadap penglihatan seperti rabun jauh (*Miopi*), rabun dekat (*Hipermetropi*), mata tua (*Presbiopi*), *astigmatisma* (Silindris), katarak, dan kebutaan sangat rentan terjadi (Kementrian Kesehatan, 2022). Katarak dapat dicegah terjadinya kebutaan yaitu dengan tindakan pembedahan. Katarak umumnya dijumpai pada orang yang berusia lanjut diatas 65 tahun, namun saat ini katarak yang telah ditemukan terdapat pada usia muda yaitu 30-40 tahun.

Keluhan utama katarak adalah penglihatan kabur, penyebab katarak umumnya karena proses penuaan, virus, genetik, gangguan pertumbuhan *metabolik* seperti diabetes *melitus*, traumatik, obat-obatan *steroid*, dan terpaan sinar *ultraviolet* (UV) yang lama (Ilyas, 2014). Katarak merupakan perubahan lensa mata yang sebelumnya jernih dan tembus cahaya menjadi keruh atau biasa disebut kekeruhan lensa mata. Katarak sendiri terjadi secara perlahan-lahan sehingga penglihatan orang terganggu secara berangsur-angsur. Katarak merupakan keadaan kekeruhan pada kapsul lensa.

Setidaknya 2,2 miliar orang mengalami gangguan penglihatan jarak dekat atau jauh dan setidaknya 1 miliar kasus dapat dicegah atau belum ditangani. Dalam 1 miliar orang kondisi utama yang menyebabkan gangguan penglihatan jarak jauh atau kebutaan adalah katarak di angka 94 juta orang (*World Health Organization*, 2023). Berdasarkan hasil survey RAAB tahun 2014-2019 oleh Persatuan Dokter Spesialis Mata Indonesia (Perdami) dikatakan katarak merupakan penyebab kebutaan tertinggi sebesar 81% di Indonesia (Kementrian Kesehatan, 2019). Dan pada tahun 2014 telah dilakukan kembali RAAB di Jawa

Barat berjumlah 47.379.389 orang (Dr. dr. Budiman, Sp.M(K), M.Kes., 2021, 2). Seperti pada data yang didapat penulis, di Kabupaten Bandung berdasarkan data tersebut dapat diartikan bahwa katarak ini kasusnya sangat banyak bahkan orang yang mengalami tidak menyadari ia mengidap penyakit tersebut, akan tetapi katarak dapat disembuhkan dengan proses operasi. Katarak sendiri terbagi menjadi 3 berdasarkan usia yaitu katarak menyerang balita, remaja dewasa dan lansia. Katarak di usia remaja masih terdengar asing dikarenakan orang-orang mengetahui kemungkinan terbesar terkena katarak di usia lanjut (Lansia). Seperti pada data yang didapat penulis, bahwa remaja di Kabupaten Bandung sebanyak 60% sudah mengetahui mengenai penyakit katarak, tetapi tidak dengan penyebab dan pencegahannya. Sehingga dari data tersebut remaja harus diberikan informasi lebih lanjut mengenai penyebab dan pencegahan katarak. Data tersebut akan penulis gunakan sebagai bahan karya tugas akhir penulis berbentuk media audio visual yang memberikan informasi faktor penyebab bisa terjadinya katarak di usia remaja agar masyarakat khususnya remaja bisa menghindari dan lebih berhati-hati.

Salah satu media audio visual yang informatif adalah *Motion graphic*. *Motion graphic* adalah penyatuan gambar bisa berupa foto atau ilustrasi atau bentuk lain secara digital yang dipadukan dengan video dengan dikombinasikan dengan instrumen musik. Pada umumnya, *motion graphic* digunakan dalam iklan komersial namun sudah dikembangkan sebagai media informasi (Kim & Gilman, 2008). Media *motion graphic* yang memberikan informasi tentang penyakit katarak masih terbilang minim, adapun media *motion graphic* yang ada berupa *motion graphic 2D*. Sehingga, penulis ingin merancang *motion graphic 3D* tentang penyakit katarak sebagai media informasi yang lebih menarik.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut identifikasi masalah yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Banyaknya masyarakat khususnya remaja 18-25 tahun yang belum mengetahui penyebab dan pencegahan penyakit katarak di usianya.

2. Tidak adanya *motion graphic 3D* yang menjelaskan tentang penyebab dan pencegahan penyakit katarak untuk remaja.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari pernyataan dalam identifikasi masalah diatas, dapat dibuatlah rumusan masalah yang terjadi yaitu:

1. Bagaimana bentuk informasi yang tepat untuk digunakan dalam penyampaian kepada remaja 18-25 tahun tentang penyakit mata katarak?
2. Bagaimana cara mengemas informasi tentang penyebab dan pencegahan penyakit katarak untuk remaja dalam bentuk visual *motion graphic 3D* yang efektif agar mudah dipahami remaja?

1.3 Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup untuk menyampaikan visual dalam *motion graphic 3D* yang efektif dalam memberikan informasi tentang katarak, diantaranya sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan ini difokuskan untuk pembuatan *motion graphic* dalam menyampaikan informasi dan wawasan tentang penyebab dan pencegahan katarak pada remaja dan agar masyarakat khususnya remaja lebih berhati-hati.

2. Siapa

Target audiens bagi remaja 18-25 tahun di Kabupaten Bandung.

3. Kenapa

Penelitian ini bertujuan untuk membantu remaja dalam menghindari faktor penyebab katarak dengan cara memberikan informasi mengenai penyebab katarak pada remaja.

4. Kapan

Perancangan ini dimulai pada Oktober 2023 dan akan selesai pada 2024

5. Dimana

Lokasi penelitian perancangan terletak di Kabupaten Bandung, tepatnya di RSUD AL IHSAN. Pengambilan data ruang fisik langsung dan data ruang virtual seperti media *Google*. Bertujuan untuk memberikan informasi penyebab dan pencegahan katarak pada remaja. Data diambil dengan rekam medis RSUD AL IHSAN dan data tambahan dari dr. Budiman di Dago *Vision Care*.

6. Bagian apa

Perancangan ini berfokus dalam pembuatan *motion graphic 3D* dalam memberikan informasi tentang penyebab dan pencegahan katarak bagi masyarakat pada umumnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan, tujuan perancangan ini adalah:

1. Untuk menyampaikan informasi tentang pencegahan penyakit katarak secara dini dengan menghindari faktor penyebabnya.
2. Untuk merancang dan menjelaskan proses pembuatan *motion graphic 3D* tentang katarak untuk remaja.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Bagi Perancangan

- a. Penulis dapat mengetahui lebih dalam penyakit katarak pada remaja.
- b. Penulis dapat mengetahui pencegahan katarak bagi remaja.
- c. Menjadi media pembelajaran dalam pembuatan *motion graphic 3D*.

1.5.2 Manfaat Bagi Umum

- a. Mendapatkan wawasan tentang katarak pada remaja dan cara pencegahannya
- b. Dapat mengetahui solusi pencegahan bagi setiap remaja.

1.6 Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1 Pengumpulan Data

A. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan datang ke RSUD AL IHSAN di Kabupaten Bandung untuk mengumpulkan data di bagian Rekam Medis.

B. Wawancara

Sesi wawancara dilakukan pada narasumber dari bidang keahlian dokter spesialis katarak. Wawancara dilakukan pada narasumber dr. Budiman sebagai ahli katarak yang menangani penulis di Bandung *Eye Centre*. Wawancara dilakukan secara tertutup

C. Survei

Kegiatan survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk remaja di Kabupaten Bandung mengenai pengetahuan akan penyakit katarak, serta apa saja yang ingin mereka ketahui mengenai penyakit katarak.

D. Studi Pustaka

Studi pustaka meliputi pengumpulan data dari berbagai sumber atau dokumen pustaka yang berkaitan dengan penyusunan laporan yang mendukung perancangan terkait karya. Studi pustaka yang digunakan antara lain terkait teori motion *graphic 3D*, media edukasi, metode pengambilan data, dan data terkait katarak. Dengan dua buku utama yaitu buku ilmu penyakit mata disusun oleh fakultas kedokteran

Universitas Indonesia dan bedah katarak disusun oleh dr.Budiman,
Sp.M(K), M.Kes.

1.6.2 Analisis Data

a. Kualitatif

Pada tahap ini, data yang diperoleh melalui hal berikut : observasi, hasil wawancara dan studi pustaka yang dianalisis menggunakan metode kualitatif.

b. Kuantitatif

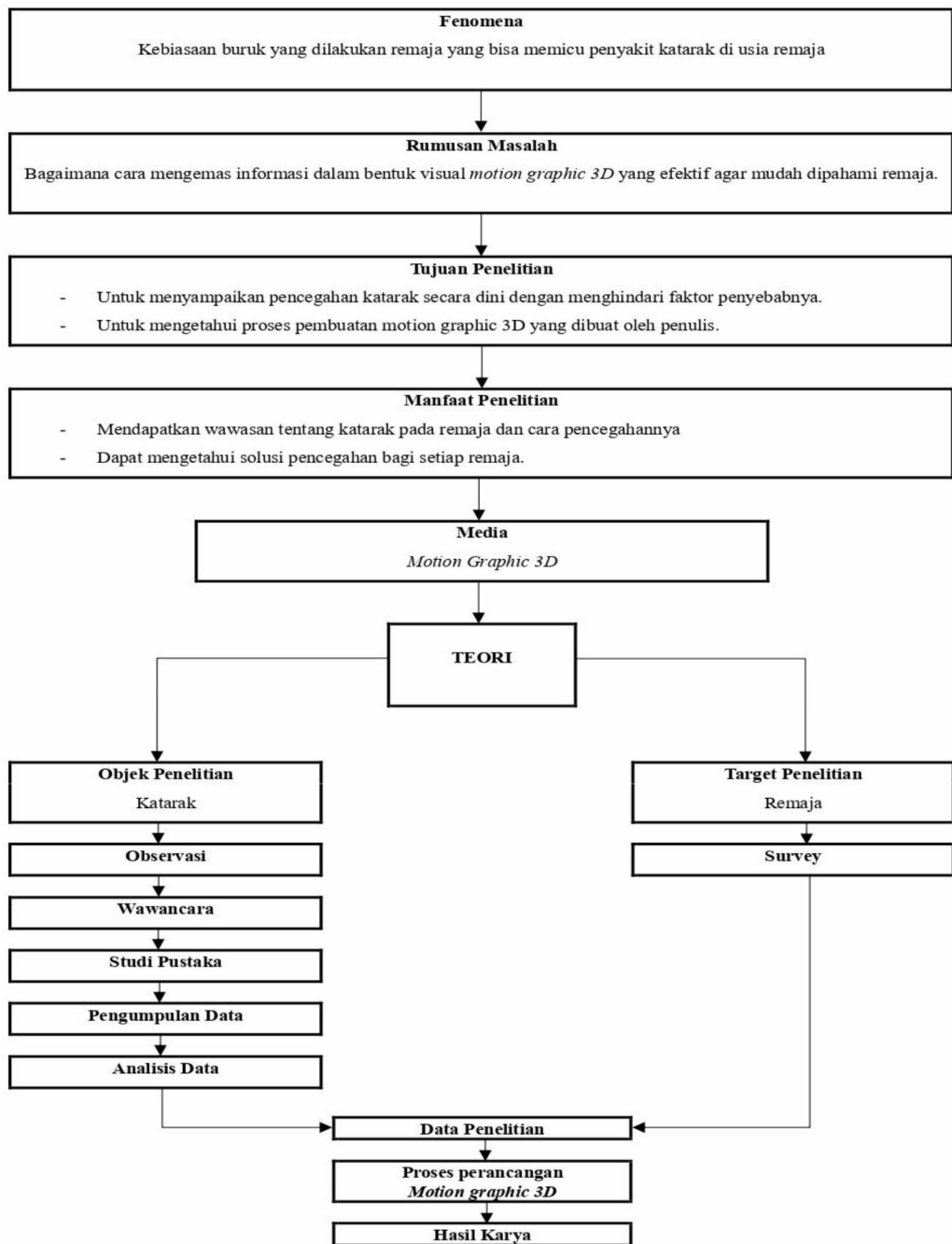
Pada tahap ini, data yang diperoleh melalui hal berikut: Survei atau kuesioner

c. Instrumen Analisis Data

Penulis, Laptop, Buku, Kamera, Handphone, Tablet

1.7 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan merupakan tahapan penulis dalam merancang *motion graphic 3D* berdasarkan data yang didapat dalam penelitian ini. Hasil perancangan sebagai berikut



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Penulis

1.8 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan memaparkan fenomena di masyarakat terkait katarak yang masih banyak orang yang tidak memahami hal tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka berpikir. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi tiap bab.

- **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori-teori sebagai pendukung untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori *motion graphic 3D*, media edukasi, metode pengambilan data, dan data terkait penyakit katarak.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, studi pustaka, wawancara, dan survei. Dilanjutkan dengan analisis data observasi, data wawancara, analisis data studi pustaka, analisis hasil survei, kesimpulan hasil analisis data, dan penarikan kesimpulan.

- **BAB IV Konsep dan Perancangan**

Berisi data-data yang berkaitan dengan konsep dan perancangan *motion graphic 3D* katarak sebagai media edukasi baru bagi medis dan masyarakat.

- **BAB V Penutup**

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran.