

PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN HEMODIALISIS DI USIA 10-24 TAHUN

Rafi Adri Dinan¹, Irfan Dwi Rahadianto² dan M.Yudhi Rezaldi³

^{1,2,3} Desain Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1
Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id¹, yudtelu@telkomuniversity.ac.id²,
rafiadridinan@student.telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Pada Tahun 2024, ditemukan ada 20 anak yang menjalani cuci darah di Rumah Sakit Hasan Sadikin (RSHD) Bandung. Banyak anak-anak, remaja, dan orang tua masih mengabaikan penyebab dari kebiasaan mengonsumsi makanan yang berlebihan mengandung gula dan garam, kurang minum air putih, serta kurang berolahraga. Perancangan ini bertujuan sebagai upaya pencegahan Hemodialisis di Bandung dengan menggunakan media animasi bersifat edukatif, khususnya untuk berusia 10 hingga 24 tahun. Animasi ini bertujuan meningkatkan kesadaran remaja mengenai pentingnya menjaga kesehatan ginjal melalui pola hidup sehat, konsumsi air putih yang cukup, serta rutinitas olahraga yang teratur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan studi pustaka. Storyboard merupakan alat yang sangat penting dalam proses perancangan animasi karena berfungsi sebagai pendukung utama dalam merancang plot secara visual sebelum pembuatan animasi. Storyboard memiliki peran krusial dalam perancangan animasi edukatif Hemodialisis karena membantu memastikan alur cerita yang efektif, tepat, dan informatif. Hal ini diharapkan dapat mengingatkan remaja untuk tetap menjaga pola hidup sehat sejak usia muda agar tidak mengalami kasus Hemodialisis.

Kata kunci: animasi, hemodialisis, hidup sehat, storyboard

Abstract: In 2024, 20 children were found to be undergoing dialysis at Hasan Sadikin Hospital (RSHD) in Bandung. Many children, teenagers, and parents still ignore the causes of excessive consumption of foods high in sugar and salt, insufficient water intake, and lack of exercise. This design aims to prevent hemodialysis in Bandung by using educational animation media, specifically targeting individuals aged 10 to 24 years. The animation aims to raise teenagers' awareness of the importance of maintaining kidney health through a healthy lifestyle, adequate water intake, and regular exercise routines. This study employs a qualitative research method. Data collection is conducted through observation techniques, interviews, and literature reviews. A storyboard is a crucial tool in the animation design process as it serves as the primary visual support for developing the plot before animation production. In

the design of educational hemodialysis animations, the storyboard plays a critical role in ensuring an effective, accurate, and informative narrative flow. This is expected to remind teenagers to maintain a healthy lifestyle from a young age to avoid developing hemodialysis.

Keywords: animation, hemodialysis, healthy living, storyboard

PENDAHULUAN

Hemodialisis ataupun cuci darah adalah salah satu dampak penyakit kelainandari lahir maupun dari pola hidup yang buruk ditemukan ada 20 anak yang menjalani cuci darah di Rumah Sakit Hasan Sadikin (RSHD) Bandung, Jawa Barat, setiap bulannya. Menurut pihak RSHD Bandung, hal ini masih tergolong normal karena belum ada peningkatan fenomena cuci darah pada anak. Namun hal ini tidak bisa dianggap remeh karena jika peningkatan pasien cuci darah makin muda dari segi usia, ada yang salah dari segi pola hidup yang perlu diubah ke arah pola hidup yang lebih sehat.

Menurut survei Riskesdas 2018, sekitar 0.38% orang di Indonesia, yaitu 3.8 dari setiap 1.000 orang, mengalami gagal ginjal kronis. Ini berarti ada sekitar 713.783 orang dengan gagal ginjal kronis di Indonesia pada tahun 2018. Angka ini berbeda dengan data Riskesdas 2013 yang menunjukkan bahwa 2 dari setiap 1000 orang atau sekitar 499.800 orang mengalami gagal ginjal. (Riskesdas, 2023)

Pada tahun 2021, angka kejadian gagal ginjal kronik pada hemodialisis sebanyak 87 kasus. Pada tahun 2022, angka kejadian gagal ginjal kronik pada hemodialisis diperkirakan sebanyak 92 kasus. Pada tahun 2023, angka kejadian gagal ginjal kronik pada pasien hemodialisis terus meningkat sebanyak 96 kasus (Kemenkes, 2023).

Makanan adalah sebuah kebutuhan pokok untuk kelangsungan hidup manusia. Dalam memilih makanan kita perlu memilih makanan-makanan yang bergizi supaya mendapatkan manfaat yang lebih baik untuk tubuh kita. Jika pola makan kita tidak dijaga misalnya makan makanan yang tinggi gula,

garam dan cepat saji serta kurangnya minum air putih maka akan menyebabkan dampak yang cukup serius pada kondisi tubuh kita.

Target yang akan di fokuskan pada animasi ini adalah yang masih berusia muda, karena anak muda seringkali acuh tak acuh akan kesehatannya sendiri. Maka penulis menargetkan yang berusia 10-24 Tahun.

Tidak ada standar yang jelas atau konsensus Antara para Ahli di seluruh dunia tentang usia yang tepat untuk menentukan usia dewasa muda. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyebut "kaum muda" remaja atau orang muda berusia 10 hingga 24 tahun (Walker-Harding et al., 2017 : 758). Edukasi pada intinya adalah proses yang secara sengaja direncanakan untuk memandu individu dalam meningkatkan kemampuannya. Edukasi adalah usaha yang terorganisir untuk mendukung seseorang dalam mengembangkan potensi fisik dan spiritualnya agar dapat berkembang secara maksimal (Hidayat R et al., 2019).

Edukasi yang efektif dan mudah dipahami, seperti melalui media animasi, dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap upaya pencegahan penyakit ginjal yang bisa diterima oleh kalangan muda dibandingkan dengan media cetak penuh dengan kata kata penjelasan.

Pada era digital ini, Animasi merupakan suatu hal yang sering kita tonton dengan segala jenis bentuknya. Animasi bukan hanya sebagai media cerita namun bisa juga dipakai sebagai media komunikasi dari segi sosialisasi, pendidikan, pengenalan budaya dan lain-lain. Animasi yang sering digunakan dalam industri ini berupa 2D dan juga 3D. Dengan menggunakan animasi tersebut kita dapat menyampaikan tujuan yang mau kita sampaikan kepada target audiensi yang mau kita targetkan.

Animasi ialah suatu objek ataupun sejumlah objek yang tampil bergerak melintasi ataupun berubah ukuran, berubah putaran, berubah wujud, berubah warna, berubah properti-properti yang lain (Suciadi, 2003).

Sementara berdasarkan pemaparan (Bustaman, 2001) menjabarkan bahwasanya “animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu.” Berikutnya berdasarkan pemaparan (Sibero, 2009) “animasi merupakan bentuk karya grafis yang bergerak yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan film, iklan, video profil dan sebagainya.”

Media yang penulis garap adalah perancangan Storyboard untuk animasi 2D Sebagai Upaya Pencegahan Hemodialisis di Usia 10-24 Tahun. Dalam perancangan animasi ini Penulis berperan sebagai Storyboard Artis sebagai penunjang pengambilan shot animasi kedepannya. Storyboard Artis sangat penting dalam pembuatan animasi agar tergambar secara garis besar shot yang akan di tampilkan di Animasi tersebut.

Storyboard menurut para Ahli, hal ini dapat menjelaskan seberapa penting storyboard dalam pembuatan animasi. “Storyboard merupakan alat penting dalam proses pembuatan film, membantu sutradara merencanakan setiap adegan secara detail, termasuk penempatan kamera, pergerakan aktor, dan komposisi visual secara keseluruhan” (Esslin M et al., 2024). Dalam pengembangan animasi, Storyboard memiliki peran krusial dalam perancangan animasi edukatif Hemodialisis karena membantu memastikan alur cerita yang efektif, tepat, dan informatif.

Manfaat penelitian ini antara lain meningkatkan kesadaran masyarakat akan pencegahan penyakit ginjal, yang pada akhirnya dapat mengurangi kebutuhan akan perawatan dialisis. Selain itu, animasi ini digunakan sebagai alat pendidikan di sekolah, klinik, dan media sosial, sehingga dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini akan berkontribusi pada upaya pencegahan penyakit ginjal dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan kami pakai adalah Penelitian kualitatif Deskriptif. Penelitian Deskriptif adalah pendekatan yang digunakan untuk memahami dan menggambarkan fenomena sosial atau dalam pengalaman manusia secara mendalam, menekankan kumpulan deskripsi dan data naratif. Tujuannya adalah untuk memberikan gambar yang jelas tentang suatu fenomena tanpa mengubah atau memanipulasi data, sehingga para peneliti dapat memahami pandangan individu dalam konteks tertentu. Metode yang umum digunakan termasuk wawancara, observasi dan studi pustaka, dengan hasil yang disajikan dalam bentuk cerita yang menggambarkan pengalaman dan pendapat para peserta. Studi ini memberikan gambaran yang lebih banyak tentang fenomena untuk penelitian, menurut prinsip penelitian kualitatif (Creswell, 2015).

LANDASAN TEORI

Pengertian Gagal Ginjal dan Hemodialisis

Gagal ginjal kronis (GGK) merupakan gangguan fungsi ginjal progresif serta tidak dapat pulih jika tubuh tidak dapat mempertahankan metabolisme serta elektrolit yang dihasilkan karena kompensasi cairan dan peningkatan ureum tidak dipertahankan. Gagal ginjal kronis memiliki kursi yang tidak dapat dikaku dan membutuhkan perawatan seperti transplantasi ginjal, hemodialisis, dan pasien rawat jalan. Hemodialisis berarti memperbarui fungsi ginjal menggunakan sensasi yang secara khusus dimaksudkan untuk mengobati gejala dan tanda-tanda efek LFG menggunakan nilai yang lebih rendah. Tujuan dari perawatan ini adalah (Manurung, N. et al., 2023 : 20).

Proses Hemodialisis

Selama hemodialisis, darah pasien dipompa dari tubuh menjadi mesin dialisis. Di dalam mesin, darah melewati dia-alimer dan proses penyaringan

terjadi. Limbah dan cairan berlebih dihilangkan dan darah yang dicuci dikembalikan ke tubuh pasien. Proses ini biasanya dilakukan tiga kali seminggu, dengan setiap sesi berjalan antara 3 dan 4 jam (Manurung, N. et al., 2023 : 21).

Manfaat Hemodialisis

Hemodialisis membantu mengendalikan tekanan darah, mengurangi gejala seperti sesak napas dan pembengkakan karena akumulasi cairan, dan dapat menghilangkan limbah berbahaya dari darah. Hemodialisis reguler memungkinkan pasien untuk memberikan peningkatan terhadap kualitas hidup mereka serta memberikan peningkatan terhadap harapan hidup mereka (Manurung, N. et al., 2023 : 21).

Risiko dan Efek Samping

Hemodialisis sangat berguna, tetapi prosedur ini juga memiliki risiko dan efek samping. Efek samping yang sering meliputi kram otot, hipotensi dan infeksi di pusat akses pembuluh darah. Oleh karena itu, penting bagi pasien dalam tim medis untuk berkomunikasi melalui gejala selama dan setelah sesi dialisis (Manurung, N. et al., 2023 : 21).

Kadar Gula dan Garam

Efek konsumsi garam dan gula yang berlebihan pada kesehatan tekanan darah anak dapat menyebabkan peningkatan tekanan darah. Ini adalah faktor risiko penting untuk penyakit kardiovaskular di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk membatasi penyerapan garam dalam diet anak-anak untuk menjaga kesehatan jantung. Anak-anak yang mengonsumsi lebih dari 1.500 mgr. natrium per hari berisiko lebih tinggi mengalami hipertensi. Oleh karena itu kita harus mengurangi kadar natrium tersebut (Genovesi, S. Et al., 2023 : 2).

genetik dan riwayat keluarga juga berperan dalam meningkatkan risiko hipertensi (Kemenkes RI, 2021 : 11).

Pengertian *Storyboard*

Storyboard merupakan salah satu tahapan pembuatan animasi 2D, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan mampu tersampaikan dengan baik. *Storyboard* sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. *Storyboard* termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi *storyboard*" (Ramaputri et al., 2025)

Jenis *Storyboard*

Menurut Wyatt dalam (Ramaputri, Fiandra, & Rezaldi, 2025) dipaparkan bahwa ada beberapa tahapan dalam pembuatan *storyboard* yaitu sebagai berikut:

1. *Thumbnail*

Thumbnail Storyboard adalah proses pertama dalam pembuatan *storyboard* dengan membuat sketsa kasar sederhana sesuai dengan urutan naskah. Proses ini dilakukan untuk memberikan gambaran visualisasi yang mudah dipahami dan dapat direvisi oleh *storyboard artist* dengan cepat sesuai dengan kebutuhan produksi (Nadifa S et,al., 2025)

2. *Rough Storyboard*

Rough storyboard adalah proses lanjutan setelah *Thumbnail storyboard* dimana gambaran sketsa kasar yang sudah dibuat dikembangkan menjadi gambar sederhana yang lebih rapi dan detail (Nadifa S et,al., 2025)

3. *Clean Up Storyboard*

Menurut Lionardi dalam (Nadifa S et,al., 2025) *Clean Up Storyboard* adalah proses terakhir dalam pembuatan *storyboard* dimana dalam tahap ini

gambar-gambar dalam tiap *frame* sudah ditambahkan deskripsi dan keterangan yang dibutuhkan untuk produksi seperti dialog, *sound effect*, efek visual, Gerakan kamera, dll. Frame pada *Clean Storyboard* juga diberikan warna *grayscale* untuk memberikan informasi *depth of field* antara *foreground*, *middle ground*, dan *background* dalam suatu scene

Tipe Storyboard

Storyboard memiliki elemen-elemen pokok berupa kolom scene, kolom gambar, durasi, kolom teks, audio, efek, hingga keterangan *angle* (Dhimas A, 2020 : 24-25). Tipe *Storyboard* terbagi menjadi 2 *Vertikal Storyboard*, dan *Horizontal Storyboard*. Di bawah ini adalah contoh dari *Vertikal Storyboard* dan *Horizontal Storyboard* sebagai berikut :

Elemen Penting dalam Perancangan Storyboard Animasi

Dalam Perancangan *Storyboard* untuk Animasi Edukasi tentang Pencegahan Hemodialisis di Usia Muda, Ada beberapa elemen-elemen penting yang perlu dicermati, antara lain :

1. Penokohan

Karakter yang digunakan dalam animasi edukasi sebaiknya memiliki desain yang *relatable* dengan target audiensi, yakni pemuda atau remaja. Hal ini bertujuan agar penonton merasa terhubung secara emosional dan dapat memahami pesan lebih baik.

2. Latar

Latar dalam animasi harus mendukung narasi cerita. Misalnya, latar rumah, sekolah, atau tempat umum, untuk mencerminkan keseharian audiensi dan bagaimana mereka dapat mengubah kebiasaan sehari-hari untuk mencegah masalah ginjal.

3. Narasi

Alur cerita harus jelas, dengan penekanan pada langkah-langkah preventif yang dapat diambil oleh audiensi. Narasi dapat diawali dengan

memperkenalkan masalah kesehatan ginjal, kemudian menunjukkan solusi pencegahan melalui perubahan gaya hidup, dan akhirnya menekankan pentingnya pemeriksaan rutin.

Tahapan Pembuatan *Storyboard* untuk Animasi Edukasi

Perancangan *Storyboard* untuk Animasi Edukasi Pencegahan Hemodialisis dapat dilakukan dalam beberapa tahap :

1. Ide

Ide Awal dalam animasi sering kali muncul dari inspirasi sederhana, seperti pengalaman sehari-hari, observasi, atau emosi tertentu. Proses pengembangan ide ini adalah tentang mengeksplorasi bagaimana cerita, karakter, dan dunia animasi tersebut dapat muncul dari inspirasi awal tersebut, memberikan fondasi yang kokoh untuk karya animasi (Selby A et al., 2009).

2. Riset

Penelitian dimaksudkan agar animasi yang dibuat lebih masuk akal, tidak melenceng nalar manusia pada umumnya. Hasil riset berupa referensi-referensi data, baik gambar maupun teks (tulisan). Riset ini terkadang juga berlaku pada animasi yang bercerita maupun yang bersifat fantasi. (Dhimas A, 2020 : 32).

3. Naskah

Menurut Shelby dalam (Abiyoso R et,al., 2025) sebuah naskah adalah dokumen yang merinci keseluruhan cerita dalam bentuk tulisan yang dipecah menjadi bagian kecil berurutan yang disebut adegan.

4. *Thumbnail*

Thumbnail adalah sketsa kecil yang digunakan sebagai gambaran awal dari konsep atau ide visual dalam proses perancangan. *Thumbnail* berfungsi untuk mengeksplorasi berbagai alternatif tata letak, komposisi, dan elemen

visual secara cepat sebelum beralih ke tahap perancangan yang lebih detail (Dhimas A, 2020 : 12).

5. *Rough Storyboard*

Rough Storyboard adalah sebagai alat untuk merencanakan alur visual, urutan adegan, dan elemen dasar dari sebuah cerita sebelum diproduksi secara rinci. *Rough storyboard* ini membantu tim untuk mengidentifikasi masalah potensial dalam alur cerita atau desain sebelum bergerak lebih jauh dalam produksi (Hart J et al., 1999).

6. *Clean Up Storyboard*

Clean Up Storyboard adalah tahap akhir dalam proses pembuatan *storyboard* yang melibatkan perbaikan dan penyempurnaan sketsa kasar atau *Rough Storyboard*. Pada tahap ini, garis-garis gambar diperjelas, detail ditambahkan, dan elemen-elemen yang masih belum jelas disempurnakan untuk memastikan bahwa alur cerita dan komposisi visual sudah jelas dan siap untuk diproduksi (Simon M et al., 2007 : 9)

Type of Shot

Type of Shot adalah pengambilan gambar-gambar tertentu dengan memperhatikan sudut atau peletakan kamera berdasarkan pada subjek gambarnya (Dhimas A, 2013 : 59).

Beberapa jenis sudut pengambilan gambar antara lain sebagai berikut:

1. *Extreme Long shot*

Extreme Long Shot adalah pengambilan gambar di mana kamera di posisikan pada jarak yang sangat jauh dari subjek. Shot ini mampu memberikan suasana yang luas pada gambar. Subjek karakter akan terlihat kecil karena perbandingan dengan latar sangat jauh (Dhimas A, 2013 : 59).

2. *Long Shot*

Long Shot adalah pengambilan gambar dimana kamera diposisikan lebih dekat dengan subjek karakter. Shot ini mampu menunjukkan karakter

secara menyeluruh. Yang menjadi dasar acuan shot ini biasanya adalah dari atas kepala hingga bawah kaki masih dapat terlihat dengan baik (Dhimas A, 2013 : 60)

3. *Medium Shot*

Medium Shot adalah pengambilan gambar dengan kamera diposisikan lebih dekat lagi dengan subjek karakter dibandingkan dengan jenis long shot. Dengan begitu, shot ini tidak mampu menunjukkan gambar tubuh manusia satu orang secara utuh, biasanya gambar karakter hanya terlihat dari kepala sampai di antara lutut atau pinggang (Dhimas A, 2013 : 60).

4. *Close up*

Close Up merupakan pengambilan gambar dimana kamera diposisikan lebih dekat lagi dengan subjek karakter dibandingkan medium shot. Biasanya jenis shot ini digunakan agar dapat menonjolkan suatu bagian tertentu supaya semakin mendominasi (Dhimas A, 2013 : 61).

5. *Extreme Close Up*

Extreme Close Up adalah pengambilan gambar dimana kamera diposisikan sangat dekat dengan subjek karakter, oleh karenanya yang terlihat hanya bagian bagian tertentu yang terfokus dengann jelas pada sesuatu yang lebih spesifik. Beberapa bagian tertentu itu dapat berupa hidung, jari, mulut, mata, telinga, benda-benda, dan lainnya (Dhimas A, 2013 : 62)

Character Shot

Character Shot adalah pengambilan gambar yang ditentukan oleh banyaknya manusia sebagai subjek karakter pengambilan gambar. *Character Shot* ini berkaitan secara khusus dengan jumlah karakter yang ada pada *frame* dalam setiap waktu yang ada (Dhimas A, 2013 : 72).

Beberapa jenis *Character Shot* antara lain sebagai berikut:

1. *One Shot*

One Shot adalah pengambilan gambar untuk satu orang sebagai subjek. Satu karakter pada satu layar atau *frame*. Hal ini dapat dikombinasikan dengan shot lain (Dhimas A, 2013 : 73).

2. *Two Shot*

Two Shot adalah pengambilan gambar untuk dua orang sebagai subjek. Dua karakter pada satu layar ataupun *frame*. Hal ini dapat dikombinasikan dengan shot lain (Dhimas A, 2013 : 73).

3. *Three Shot*

Three Shot adalah pengambilan gambar untuk tiga orang sebagai subjek. Tiga Karakter pada satu layar ataupun *frame*. Hal ini dapat dikombinasikan dengan shot lai (Dhimas A, 2013 : 73).

4. *Crowd Shot*

Crowd Shot adalah pengambilan gambar untuk karakter lebih dari tiga orang sebagai subjek pada satu layar atau *frame*. Hal ini dapat dikombinasikan dengan shot lain.

5. *Establishing Shot*

Establishing Shot adalah shot yang digunakan pada bagian awal dari sebuah urutan adegan untuk menunjukkan kepada audiens tentang latar tempat beberapa adegan berikutnya akan berlokasi. Biasanya *shot* ini dipadukan dengan *long shot* yang mampu menunjukkan lingkungan secara luas yang umum untuk dikenali (Dhimas A, 2013 : 75).

DATA DAN ANALISIS OBJEK

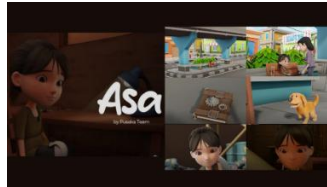
WAWANCARA

Dalam Analisis Objek pembahasan saya melakukan wawancara dengan berbagai narasumber dari sudut pandang dokter spesialis penyakit dalam, pasien hemodialisis, dan mahasiswa berumur dibawah 24 tahun. Hal ini dilakukan untuk mencari sudut pandang masing masing mengenai objek yang dibahas yaitu Hemodialisis di Usia Muda. Wawancara dilakukan di Klinik

Utama Perisai Husada, untuk pasien hemodialisis, dan mahasiswa dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom.

OBSERVASI KARYA SEJENIS

Asa, Animasi Karya Pusaka Team SMA Raden Umar Said



Gambar 1 Poster dan Cuplikan Animasi Asa

Sumber : https://youtu.be/CZltuDC_OPY?si=969koHRPYWMYeNTg

Asa adalah seorang gadis disabilitas penjual asongan yang hidup sebatang kara di perkotaan. Suatu sore, ia menemukan buku milik seorang pria yang melintas dan membawa pulang seekor anjing kecil disabilitas. Dengan keberanian, Asa mulai menjelajahi isi buku tersebut, merakit harapan untuk masa depannya. Cerita ini menyentuh dan menyampaikan pesan tentang pentingnya tidak pantang menyerah.

Cerita Ginjal Ibu, Webtoon Karya Labib Ahmadin Na'il



Gambar 2 Poster Cerita Ginjal Ibu

Sumber: https://www.webtoons.com/id/canvas/cerita-ginjal-ibu/list?title_no=235090

Komik ini mengisahkan seorang ibu yang menjalani terapi hemodialisis secara rutin akibat penyakit ginjal. Cerita ini menggambarkan perjalanan emosional dan fisiknya dalam menghadapi penyakit, sambil berusaha menjalani kehidupan sehari-hari dengan dukungan keluarga. Melalui dialog dan narasi yang mengharukan, komik ini memberikan wawasan tentang

pentingnya kesehatan ginjal dan tantangan yang dihadapi pasien serta keluarganya.

Apakah Cuci Darah Beneran Di Cuci ? Animasi Edukasi Karya , Channel Ko Bisa ?



Gambar 3 Thumbnail Animasi Apakah Cuci Darah Beneran Di Cuci ?

Sumber: <https://youtu.be/jDwpfJeshkQ?si=YRsQOTOKRea9zwMP>

Animasi ini menjelaskan secara edukasi tentang proses hemodialisis atau yang biasa disebut cuci darah. Dengan gaya bercerita yang ringan dan jenaka, video ini menjelaskan bahwa darah sebenarnya tidak “dicuci” dengan sabun atau air melainkan merupakan mesin yang menggantikan tugas ginjal dalam menyaring racun dan racun berlebih dari dalam darah.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menekankan pentingnya membuat storyboard dalam pembuatan animasi 2D sebagai upaya untuk mencegah hemodialisis pada remaja usia 18 sampai 24 tahun, mengingat rendahnya kesadaran mereka terhadap kesehatan ginjal. Media edukasi yang ada biasanya terlalu membosankan dan sulit dimengerti, sehingga kurang efektif dalam menyampaikan informasi tentang pencegahan penyakit ginjal. Dengan demikian, dibutuhkan produksi media edukasi yang lebih menarik, seperti animasi, serta pengintegrasian program kesehatan ginjal dalam kurikulum sekolah. Keterlibatan para ahli medis dalam seminar di sekolah dan pelaksanaan kampanye sosial melalui berbagai media juga sangat penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang masalah kesehatan ginjal. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas berbagai

jenis media edukasi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang kesehatan ginjal.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

KONSEP PESAN

Dalam perancangan *storyboard* untuk animasi edukasi pencegahan hemodialisis di usia muda, kami ingin menyampaikan pesan yang dekat dengan hati dan mudah dipahami oleh generasi muda. Pesan utama yang ingin kami sampaikan adalah bahwa menjaga kesehatan ginjal itu sangat penting dan bisa dimulai dari kebiasaan sehari-hari yang sederhana, seperti makan dengan seimbang, cukup minum air, dan berolahraga secara rutin. Kami ingin mengajak audiens untuk menyadari bahwa kesehatan ginjal bukan hanya tanggung jawab individu, tetapi juga bagian dari gaya hidup yang harus diperhatikan sejak dini.

KONSEP MEDIA

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *storyboard* adalah menggunakan *medibang paint* untuk menggambar setiap panel adegan tiap shot nya. Alasan kenapa aplikasi ini dipilih dikarenakan kenyamanan saya sebagai Storyboard Artis dalam membuat panel-panelnya. Aplikasi untuk memploting storyboard adalah menggunakan *google slide* untuk memudahkan dalam merapihkan adegan dan panel *storyboard*. Aplikasi ini dipilih karena mobilitas penggunaan nya sangat lah efektif karena bisa diakses dimana saja selama terhubung jaringan internet. Dalam proses mempublikasikan karya kami memilih Instragram Youtube, dan Tiktok milik Klinik Utama Perisai Husada dikarenakan kesepakatan kerjasama dengan pihak Klinik Perisai Husada terkait Animasi Edukasi Tentang Hemodialisis di Usia Muda.

KONSEP KREATIF

Konsep yang saya jalankan dalam perancangan Storyboard bisa di urutkan menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Ide, dalam pembuatan storyboard sangat penting karena sebagai awalan dalam pemilihan tema yang akan diangkat, Ide yang kami pilih untuk pembuatan animasi ini adalah Hemodialisis yang bisa disebut juga sebagai cuci darah, karena banyak nya fenomena Anak muda yang sudah mulai menjalani prosedur cuci darah.
2. Riset, tahapan selanjutnya setelah mendapatkan ide apa yang akan digarap yaitu Hemodialisis, harus menyiapkan semua data pendukung berkaitan dengan Hemodialisis agar apa yang akan kita targetkan tercapai dan juga tepat sasaran.
3. Naskah, tahapan selanjutnya adalah pembuatan naskah animasi yang akan kita buat yaitu animasi tentang Hemodialisis di Usia Muda, hal ini diperlukan untuk mempermudah dalam perancangan *Thumbnail*, *Rough Storyboard*, dan *Clean Up Storyboard*.
4. *Thumbnail*, tahapan selanjutnya adalah *Thumbnail*, setelah pembuatan naskah selesai, dialog dipindahkan ke thumbnail dalam bentuk sketsa-sketsa kasar agar memudahkan dalam membayangkan bagaimana adegan yang akan digarap di animasi lebih jelas
5. *Rough Storyboard*, tahapan selanjutnya adalah membuat rough storyboard, tahapan ini adalah memperjelas bentuk sketsa dari *Thumbnail* agar lebih jelas tetapi belum ada kedalaman dalam setiap panelnya.
6. *Clean Up Storyboard*, tahapan terakhir adalah membuat *Clean Up Storyboard*, tahapan ini adalah tahapan paling akhir yaitu memasukan setiap panel ke tabel storyboard dan setiap panel gambar diberi warna kedalaman seperti foreground, middleground, dan background.

KONSEP CERITA

Cerita ini mengisahkan Ali, seorang anak yang awalnya mengabaikan kesehatan dengan mengonsumsi makanan dan minuman tidak sehat. Seiring bertumbuh, gaya hidupnya semakin buruk, termasuk mengonsumsi mie instan setiap hari, begadang, dan merokok. Akibatnya, ia harus menjalani cuci darah, yang membuatnya merenungkan pilihan hidupnya. Dalam mimpinya, Ali bertekad untuk mengubah hidupnya dengan mengonsumsi air mineral, belajar rajin, dan berolahraga. Namun, ia akhirnya menyadari bahwa semua itu hanyalah mimpi dan sudah terlambat untuk mengubah masa lalunya.

KONSEP VISUAL

Konsep Visual yang saya pilih untuk animasi Hemodialisis adalah *The World of Gumball*. Konsep visual ini dipilih karena memakai metode yang sama yaitu gabungan antara *Environment* 3D dan juga Animasi 2D. Animasi ini sangat mempengaruhi dalam proses kreatif pemilihan *style* animasi Hemodialisis yang saya garap.

PROSES PERANCANGAN

STORYLINE

Cerita ini berfokus pada Ali, seorang anak yang memiliki pola hidup buruk sejak kecil, seperti makan sembarangan, jarang berolahraga, dan merokok. Akibatnya, ia mengalami gagal ginjal dan harus menjalani hemodialisis tiga kali seminggu. Dalam penyesalannya, Ali bermimpi kembali ke masa SD dan bertekad untuk mengubah pola hidupnya menjadi lebih sehat. Namun, ia menyadari bahwa waktu tidak bisa diubah dan semua kesalahan yang telah dibuat tetap ada.

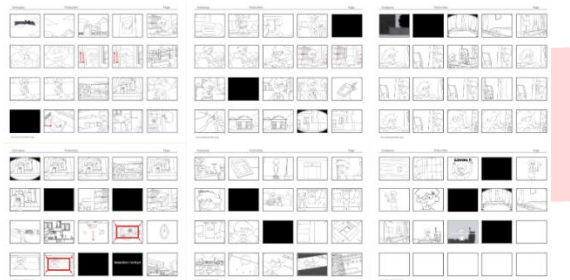
Gambar 5 Thumbnail

Sumber:

Dokumentasi Pribadi, 2025

ROUGH STORYBOARD

Rough Storyboard adalah tahapan setelah *thumbnail*, dari segi sketsa sudah rapih dan tidak sekasar pada pembuatan *thumbnail*.



Gambar 6 Rough Storyboard

Sumber:

Dokumentasi Pribadi, 2025

CLEAN UP STORYBOARD



Gambar 7 Clean Up Storyboard

Sumber:

Dokumentasi Pribadi, 2025

KESIMPULAN

Penelitian ini menekankan pentingnya membuat storyboard dalam pembuatan animasi 2D sebagai upaya untuk mencegah hemodialisis pada remaja usia 10 sampai 24 tahun, mengingat rendahnya kesadaran mereka terhadap kesehatan ginjal. Media edukasi yang ada biasanya terlalu membosankan dan sulit dimengerti, sehingga kurang efektif dalam menyampaikan informasi tentang pencegahan penyakit ginjal. Dengan demikian, dibutuhkan produksi media edukasi yang lebih menarik, seperti animasi, serta pengintegrasian program kesehatan ginjal dalam kurikulum sekolah. Keterlibatan para ahli medis dalam seminar di sekolah dan pelaksanaan kampanye sosial melalui berbagai media juga sangat penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang masalah kesehatan ginjal. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas berbagai jenis media edukasi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang kesehatan ginjal.

DAFTAR PUSTAKA

- Medcom. (2024, 2 Agustus). Kasus cuci darah anak di RSHS Bandung capai puluhan per bulan. Metro TV. <https://www.metrotvnews.com/read/kBVCamJ7-kasus-cuci-darah-anak-di-rshs-bandung-capai-puluhan-per-bulan>
- Abiyoso., S., Sumarlin., R., & Rahadianto., D. I. (2025). Perancangan Storyboard Untuk Animasi Adventure of Sorak
- John W. Creswell. (2015). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Dhimas, A. (2020). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher

Genovesi, S. Et al., (2023). Salt and Sugar: Two Enemies of Healthy Blood Pressure in Children, 2-4

Hart, J. (1999). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Oxford: Focal Press.

Manurung, N., Agus Putri, H. M., Rostinah, M., & Bolon, C. M. T. (2023). Peningkatan Kepatuhan Penderita Gagal Ginjal Kronik dalam Menjalani Hemodialisa di Rumah Sakit Umum Imelda Pekerja Indonesia Medan. 20-21

Nadifa, S., Fiandra, Y., & Rezaldi, M. Y. (2025). Perancangan Storyboard Animasi 2D “Menembus Debus dan Melampauinya” Untuk Media Edukasi Debus Cibural

Ramaputri, A., Fiandra, Y., & Rezaldi, M. Y. (2025). Perancangan Storyboard untuk Mendukung Proses Produksi Animasi 2D Mengenai Pentingnya Menjaga Jejak Digital Untuk Personal Branding Mahasiswa

Riskesdas. (2018). *Laporan Riset Kesehatan Dasar 2018: Gambaran Nasional Penyakit Ginjal Kronik*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.

Simon, M. (2007). *Storyboards: Motion in Art*. Oxford: Focal Press.

Selby, A. (2009). *Animation*. London: Laurence King Publishing.

Walker-Harding, L. R., Christie, D., & Joffe, A. (2017). *Position statement approved by the Society for Adolescent Health and Medicine's Board of Directors*. Journal of Adolescent Health, 60(6), 758-759.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021) Pedoman Nasional Pelayanan Kedokteran Tata Laksana Hipertensi Dewasa. 10-11, 61-62