

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hipertensi, yang juga dikenal sebagai tekanan darah tinggi, adalah keadaan medis yang terjadi ketika tekanan darah di pembuluh darah secara terus-menerus melebihi batas normal. Seseorang dikatakan mengalami hipertensi jika pengukuran menunjukkan angka sistolik 140 mmHg atau lebih serta diastolik 90 mmHg atau lebih. Penetapan diagnosis ini dilakukan dengan mengambil setidaknya dua kali pengukuran dalam selang waktu sekitar lima menit ketika individu tersebut dalam keadaan tenang dan kondisi fisiknya stabil (Kemenkes, 2019).

Menurut *World Health Organization* (WHO), pada tahun 2023, diperkirakan hampir sepertiga dari populasi global akan mengalami hipertensi, dengan hampir 66% dari kasus tersebut terjadi di negara dengan pendapatan rendah dan menengah (WHO, 2023). Sementara itu, menurut data dari Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023, angka kejadian hipertensi di Indonesia mencapai 30,8% yang didapatkan dari pengukuran tekanan darah. Data ini juga mengindikasikan bahwa Provinsi Jawa Barat berada di urutan ketiga dengan tingkat hipertensi mencapai 34,4% (SKI, 2023). Salah satu wilayah yang lonjakannya cukup besar adalah Kota Tasikmalaya, di mana pada tahun 2023 tercatat 55.999 penderita hipertensi, kemudian naik menjadi 61.450 jiwa pada tahun 2024.

Menurut laporan Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya pada bulan Desember tahun 2025, jumlah kunjungan pasien penderita hipertensi pada usia >18 tahun sebanyak 223 orang. Data mengindikasikan bahwa tekanan darah tinggi tetap menjadi salah satu isu kesehatan yang perlu mendapatkan fokus lebih dari publik.

Asupan lemak, khususnya lemak jenuh, dapat memengaruhi tekanan darah. Konsumsi lemak jenuh dan lemak tak jenuh secara berlebihan dapat menyebabkan kenaikan kolesterol LDL, menyempitkan pembuluh darah, mengganggu fungsi endotel, dan meningkatkan peradangan. Hal-hal ini pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap peningkatan tekanan darah (Adam et al., 2025).

Video adalah jenis media pembelajaran yang dianggap efisien dalam memperluas pengetahuan karena dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Media video yang dikombinasikan dengan animasi memiliki daya tarik lebih tinggi dibandingkan video biasa karena animasi menampilkan objek atau gambar statis

yang digerakkan sehingga tampak hidup sesuai alur yang dirancang. Animasi terdiri dari rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan sehingga menciptakan tampilan visual yang dinamis dan menarik perhatian penonton melalui gerakan serta warna yang beragam (Sari, 2025). Studi menunjukkan bahwa penerapan video, terutama video animasi, lebih efisien daripada metode pembelajaran tradisional yang sebagian besar berbasis teks dan cenderung membosankan bagi pengguna (Abdullah *et al.*, 2020).

Peneliti melakukan studi pendahuluan terhadap Tenaga Pelaksana Gizi (TPG) di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya pada tanggal 13 November 2025. Pada fase ini, peneliti melaksanakan wawancara untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pendidikan yang diterapkan dalam kegiatan penyuluhan gizi di Puskesmas tersebut. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kegiatan edukasi gizi dilaksanakan secara rutin setiap bulan melalui kegiatan Prolanis. Kegiatan ini dipimpin oleh tenaga ahli gizi yang bertanggung jawab dalam memberikan informasi gizi kepada masyarakat. Masyarakat memberikan tanggapan positif dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut. Namun, media edukasi yang digunakan masih terbatas pada media cetak, seperti leaflet, lembar balik, dan brosur, sehingga metode penyampaian informasi masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Selain itu, puskesmas tersebut belum memiliki media digital, seperti video animasi, yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan edukasi gizi. Seiring dengan kemajuan teknologi dan transformasi sikap masyarakat yang semakin kontemporer, inovasi dalam cara pendidikan menjadi penting agar informasi gizi bisa disajikan dengan lebih menarik, dimengerti dengan mudah, dan diingat dengan gampang. Untuk itu, pengembangan media edukasi berbasis video animasi digital merupakan salah satu upaya inovatif yang berpotensi meningkatkan efektivitas edukasi gizi di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian perancangan *prototype* video animasi tentang lemak untuk edukasi penderita hipertensi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, pertanyaan utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan prototipe video animasi mengenai lemak sebagai sarana pendidikan untuk pasien hipertensi di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya?”.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui Rancangan *Prototype* Video Animasi Tentang Lemak Pada Penderita Hipertensi di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran kebutuhan informasi perancangan *prototype* media video animasi tentang lemak pada penderita hipertensi di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya
- b. Merancang *prototype* video animasi tentang lemak pada penderita hipertensi di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya.
- c. Menguji cobakan kelayakan *prototype* video animasi tentang lemak pada penderita hipertensi di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Memperdalam pengetahuan peneliti dalam bidang edukasi gizi khususnya terkait peran konsumsi lemak dalam pengendalian hipertensi.
- b. Mengembangkan keterampilan peneliti dalam merancang dan membuat media edukasi berbasis teknologi berupa video animasi yang menarik dan informatif.

2. Bagi Penderita Hipertensi

- a. Menambah pengetahuan responden tentang pentingnya pengaturan konsumsi lemak dalam pengendalian hipertensi.
- b. Meningkatkan kesadaran responden tentang penerapan pola makan sehat melalui media edukasi yang mudah dipahami dan menarik.

3. Bagi Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya

- a. Menyediakan media edukasi alternatif yang menarik berupa video animasi untuk mendukung kegiatan penyuluhan dan promosi kesehatan di Puskesmas.
- b. Membantu meningkatkan efektivitas edukasi pada program pengendalian penyakit tidak menular, khususnya hipertensi, melalui penyampaian informasi yang lebih mudah dipahami oleh pasien.

4. Bagi Institusi Pendidikan

- a. Menambah referensi ilmiah di institusi terkait pengembangan media edukasi berbasis multimedia dalam bidang gizi dan promosi kesehatan.

- b. Menjadi contoh karya ilmiah yang aplikatif dan inovatif bagi mahasiswa sebagai acuan dalam penyusunan penelitian sejenis pada masa mendatang.