

Perancangan Animasi 2D Bahaya Stunting Bagi Anak Usia 0-5 Tahun di Kabupaten Pati

A. Muqoddas¹, A.Senoprabowo², D.P.Prabowo³, T.S. Langit⁴, Siti Hadiati Nugraini⁵

^{1,2,3,4,5} Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Imam bonjol no. 207 Semarang

E-mail : alimuqoddas@dsn.dinus.ac.id¹, abiseno.p@dinus.ac.id², dwi.puji.prabowo@dinus.ac.id³,
114201903086@mhs.dinus.ac.id⁴, shnugraini@dsn.dinus.ac.id⁵

Abstract— *Stunting is a condition where a toddler is smaller or shorter than his age. The Covid-19 pandemic has resulted in stunting cases in Indonesia increasing, including in Pati Regency. Stunting cases that occur in Pati Regency are mostly caused by wrong parenting patterns which, if not immediately addressed, children will experience mental, psychomotor and intellectual disabilities, and can affect human resources in the area. The research method in this design is qualitative with a framing analysis method. This design applies basic pre-production, production and post-production media methods. The main message in this design is an appeal for mothers to choose the right parenting style through 2D animation media..*

Abstrak— Stunting merupakan kondisi dimana balita lebih kecil atau lebih pendek dari usianya. Pandemi Covid-19 mengakibatkan kasus stunting di Indonesia meningkat, termasuk di Kabupaten Pati. Kasus stunting yang terjadi di Kabupaten Pati sebagian besar disebabkan oleh pola asuh salah yang jika tidak segera diatasi, anak akan mengalami gangguan cacat mental, psikomotorik, dan intelektual, serta dapat memengaruhi SDM di daerah tersebut. Metode penelitian dalam perancangan ini adalah kualitatif dengan metode analisis framing. Perancangan ini menerapkan metode dasar media praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pesan utama dalam perancangan ini berupa himbuan bagi Ibu untuk memilih pola asuh yang tepat melalui media animasi 2D.

Kata Kunci—Anak, Animasi 2D, Iklan, Stunting.

I. PENDAHULUAN

Stunting merupakan kondisi dimana balita lebih kecil atau lebih pendek dari usianya menurut standar yang dipakai oleh WHO-MGRS (Multicentre Growth Reference Study) [1]. Kasus stunting di Kabupaten Pati masih tinggi, sebagian besar disebabkan oleh pola asuh yang kurang, kebiasaan buruk dalam memberikan asupan gizi, serta minimnya kesadaran masyarakat akan bahaya stunting.

Jika permasalahan stunting di suatu daerah tinggi, maka berpotensi mengganggu potensi sumber daya manusia di daerah tersebut. Hal ini dikarenakan seseorang yang stunting sejak usia muda dapat mengalami gangguan seperti cacat mental, psikomotorik, dan intelektual akibat kekurangan gizi jangka panjang [2].

Salah satu upaya untuk mencegah dan menekan kasus stunting di Kabupaten Pati adalah dengan merancang iklan layanan masyarakat berupa animasi, poster, banner dan tote bag tentang bahaya stunting [3]. Melalui media tersebut diharapkan ibu hamil dan/atau yang memiliki anak usia 0-5 tahun mampu menerima informasi dan menerapkannya dalam pengasuhan anak [4].

METODE PENELITIAN

A. Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan melakukan wawancara kepada Kepala Bidang

Kesehatan Masyarakat Dinas Kesehatan Kabupaten Pati, Ahli Nutrisi Puskesmas, Bidan Desa, dan orang tua anak stunting [5]. Selain itu juga dilakukan observasi di posyandu serta studi pustaka dari buku, jurnal, dan internet [6]

B. Metode Perancangan

1. Praproduksi Pada tahap ini, setelah mencari referensi, perancang membuat konsep. Setelah itu, perancang menentukan what to say dan how to say. Tahap selanjutnya adalah membuat naskah. Perancangan desain karakter juga dilakukan setelah naskah jadi. Langkah terakhir dari tahap praproduksi adalah pembuatan storyboard dan pembuatan dubbing untuk memperkuat informasi yang disampaikan dalam animasi [7].

2. Produksi Tahap produksi dilakukan compositing, yaitu menyatukan asset yang sudah dibuat pada tahap praproduksi menjadi satu scene. Asset animasi meliputi karakter, property, dan lingkungan sekitar [8].

3. Pascaproduksi Langkah awal pada tahap ini adalah melakukan penggabungan tiap scene yang jadi di tahapan compositing. Setelah itu, menggabungkan semua elemen seperti transisi, voice over, back sound, sound effect, subtitle serta elemen pendukung lainnya. Setelah proses editing selesai, render semua elemen yang sudah digabungkan dan publish [9].

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Framing

Berdasarkan hasil analisis framing, ditemukan bahwa sebagian besar masyarakat masih mempercayai mitos-mitos dalam pengasuhan anak secara turun-temurun. Beberapa mitos tersebut antara lain larangan mengonsumsi ikan laut saat hamil, imunisasi membuat anak mudah sakit, serta tubuh pendek karena keturunan dan tidak dapat dicegah [10]. Padahal mitos-mitos tersebut bertentangan dengan teori kesehatan.

B. Praproduksi

1. Konsep Kreatif





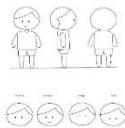

Perancangan ini menggunakan pendekatan isi pesan rasional dengan gaya slice of life untuk menampilkan kebiasaan masyarakat yang masih mempercayai mitos [11]. Teknik visualisasi menggabungkan ilustrasi, copywriting, dan animasi 2D dengan gaya flat design dan warna-warna dingin [12].


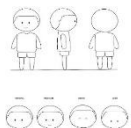











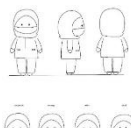


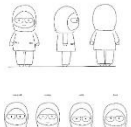


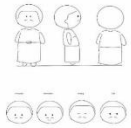




Pesan utama yang disampaikan adalah "Pengasuhan tepat, stuntingnya minggat" dengan subtitle "Jadilah Ibu yang cerdas dan bijak." Hal ini untuk mengajak ibu agar tidak lagi mempercayai mitos pengasuhan secara membabi buta, melainkan memilih pola asuh yang tepat berdasarkan pengetahuan dan saran dari tenaga kesehatan [13].

2. Konsep Visual

Pada tahap ini dilakukan pembuatan asset animasi yang digunakan untuk memvisualisasikan storyboard. Asset terdiri dari karakter, property, dan environment. Pembuatan asset menggunakan Adobe Illustrator.

Tabel 1. Aset

Karakter	Referensi visual	Sketsa	Hasil jadi
Ibu			
Anak stunting			

Anak sehat			
Mbah			
Buyut			
Canggah			
Bidan			
Ibu Etty			
Tetangga			
Teman Ibu			

dibuat pada tahap praproduksi menjadi satu scene. Pada tahapan ini pembuatan menggunakan *Adobe After Effect*.

Tabel 2 Aset property

Referensi	Hasil jadi

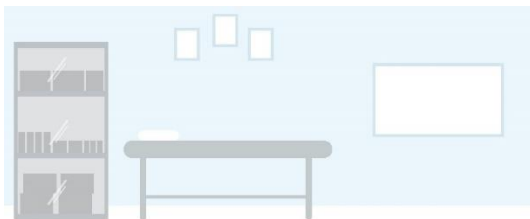
Aset Environment



Gambar 1. Aset environment depan rumah



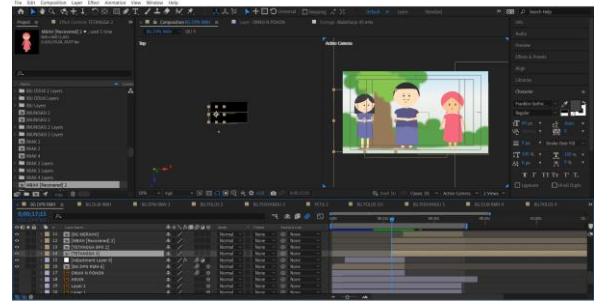
Gambar 2 Aset environment dalam rumah



Gambar 3. Aset environment posyandu

C. Produksi

Langkah selanjutnya adalah menyatukan asset yang sudah



Gambar 4. Compositing

D. Pasca produksi

Pada tahapan perancangan ini dilakukan editing dan final rendering.

1) Editing

Pada Langkah ini menggabungkan tiap scene yang telah dirender secara terpisah. Software yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro*. Tahap selanjutnya adalah menambahkan transisi, *back sound*, *sound effect*, *dubbing*, serta *subtitle*. Pada proses ini juga dilakukan *cut* atau membuang bagian tertentu yang tidak dibutuhkan sesuai dengan keinginan.











Gambar 5. Editing

2) Final rendering

Tabel 3. Final Rendering

Video	Keterangan
	Salah satu adegan yang menunjukkan bahwa Ibu mendengar mitos yang beredar mengenai pengasuhan anak. Pada adegan ini menunjukkan bahwa ibu hamil dilarang mengonsumsi ikan, karena dipercaya anak akan

	menjadi bau amis ketika lahir.
	Menunjukkan bahwa mitos yang beredar biasanya datang dari teman, tetangga, atau orangtua.
	Menunjukkan bahwa mitos tentang pengasuhan diperoleh secara turun temurun, yaitu dari (kiri ke kanan) Mbah, Buyut, dan Canggih.
	Scene ini menunjukkan bahwa Ibu yang sedang hamil dilarang makan ikan oleh Mbah.
	Pada adegan ini menunjukkan bahwa anak stunting lebih pendek dan kurus daripada anak yang sehat.
	Memperlihatkan dampak jika anak kekurangan gizi jangka panjang. Anak dapat mengalami gangguan seperti cacat mental (ikon otak), gangguan psikomotorik (ikon otot), dan intelektual (emoticon sedih)
	Pernyataan dari Ibu Etty, Kabid Kesmas Dinkes Kabupaten Pati, mengenai hubungan antara pola asuh dan stunting.
	Salah satu fakta yang menentang mitos yang beredar. Scene disamping

	merupakan fakta dari mitos larangan mengonsumsi ikan selama masa kehamilan.
	Salah satu scene yang menunjukkan langkah yang harus dilakukan ibu ketika mendengar mitos mengenai pengasuhan yang beredar. Salah satunya yaitu melakukan konsultasi dengan bidan setempat.
	Scene penutup yang berisi ajakan untuk memberi pengasuhan yang tepat agar stuntingnya minggat.

3. KESIMPULAN

Mitos pengasuhan yang beredar di masyarakat secara turun-temurun menjadi salah satu faktor kasus *stunting* pada anak di Kabupaten Pati masih tinggi. Orangtua, terutama Ibu perlu melakukan pengecekan ulang mengenai kepercayaan turun-temurun. Jika ada kepercayaan pola asuh yang kontra dengan teori kesehatan, ibu harus berani menghentikan pola asuh tersebut. Dalam perancangan ini disampaikan bagaimana cara merancang iklan layanan masyarakat untuk ibu hamil dan/atau yang memiliki anak usia balita tentang bahaya *stunting* bagi anak usia 0-5 tahun di Kabupaten Pati dan memilih media yang tepat untuk menyampaikan tentang bahaya stunting melalui animasi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemenkes RI, "Buletin Jendela Data dan *Informasi Kesehatan: Situasi Balita Pendek di Indonesia*," Kementerian Kesehatan RI, vol. 20, 2018.
- [2] D. A. Candra MKes(Epid), "Pencegahan dan Penanggulangan Stunting," in *Epidemiologi Stunting*, 2020. [Online]. Available: https://eprints.undip.ac.id/80670/1/Buku_EPIDEMIOLOGI_STUNTING_KOMPLIT.pdf
- [3] Y. Puri, "Definisi Iklan Layanan Masyarakat," vol. 7, no. 2, pp. 45-46, 2013.
- [4] T. Maharani and A. Khayati, "Peran Iklan Layanan Masyarakat dalam Sosialisasi Program Keluarga Berencana," *Jurnal Visi Komunikasi*, vol. 17, no. 2, pp. 256-272, 2018

- [5] J. W. Creswell, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih di Antara Lima Pendekatan*, 3rd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- [6] [6] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc., 2014.
- [7] [7] R. Juwita, "Proses Produksi Film Animasi 2D "Tanah Iya Tanah Air Beta", " *Jurnal Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31-44, 2019.
- [8] [8] I. Binanto, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi, 2010.
- [9] [9] V. Ariyanti, "Teknik Pascaproduksi Film Pendek Fiksi "Tungku", " *Jurnal Cakrawala*, vol. 9, no. 1, pp. 39-52, 2019.
- [10] M. Siraj and R. Malindo, "Mitos dan Budaya Masyarakat dalam Pengasuhan Anak Usia Dini," *Jurnal Studi Kultural*, vol. 3, no. 2, pp. 77-81, 2018.
- [11] [11] A. Prawira and S. Dewi, "Perancangan Kampanye Sosial Menumbuhkan Sikap Toleransi Sejak Usia Dini melalui Media Animasi," *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, vol. 15, no. 1, pp. 1-14, 2020.
- [12] [12] W. R. Purnomo, "Perancangan Animasi Interaktif Teknik Cetak Sablon Manual Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Sains dan Seni ITS*, vol. 9, no. 1, pp. 46-51, 2020.
- [13] [13] I. Setiawati and D. Senjaya, "Keefektifan Iklan Layanan Masyarakat di Televisi untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat," *Jurnal Komunikasi*, vol. 10, no. 2, pp. 154-166, 2016