

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Stunting atau pertumbuhan linier yang buruk, merupakan prioritas permasalahan kesehatan nasional di kalangan anak-anak. 1 dari 3 anak di Indonesia mengalami stunting, menurut Riset Kesehatan Dasar yang dilakukan pada tahun 2018. Jika dihitung secara keseluruhan, ada sekitar 7.800.000 (Tujuh juta delapan ratus ribu) anak balita atau Jika dibuat dalam persentase, angkanya mencapai 30,8% (Riset Kesehatan Dasar 2018).

Pencegahan dan penurunan angka stunting melibatkan pemahaman akan tingginya tingkat stunting pada anak-anak di berbagai negara, terutama di negara-negara berkembang. Stunting adalah hasil dari masalah gizi yang kompleks dan multifaktor, yang melibatkan faktor-faktor seperti kekurangan gizi pada ibu hamil, pemberian ASI yang tidak memadai, kondisi ekonomi, lingkungan dan kurangnya akses ke makanan bergizi.

Oleh karena itu, Tujuan pembuatan animasi sebagai media pencegahan dan penurunan angka stunting menjadi penting dalam rangka meningkatkan kesadaran masyarakat, Memberikan pengetahuan mengenai gizi yang baik, Cara mengatasi dalam memilih makanan yang sehat kepada anak-anak, dan upaya untuk memperbaiki akses terhadap layanan kesehatan yang berkualitas, bahkan dengan tambahan bantuan teknologi jika di perlukan. Melalui media Animasi 2D, Diharapkan orang-orang, terutama remaja, akan memahami pentingnya mencegah stunting dan mengambil tindakan yang diperlukan untuk menciptakan masa depan yang lebih sehat bagi generasi mendatang. Dengan membantu orang tua mengontrol nutrisi anak-anak mereka, diharapkan masa depan yang lebih sehat akan diciptakan.

Praproduksi, produksi, dan pascaproduksi adalah tiga tahap dalam alur produksi animasi. Dalam perancangan ini, penulis bertindak sebagai *Digital Compositor* di tahap pasca produksi. Proses pasca produksi, menurut Hendro Saputra dalam jurnalnya yang berjudul "Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3D," adalah bagian terakhir dari produksi. Di sini, *Editor* memoles dan menambahkan efek suara dan visual sebelum rendering dimulai.

Digital Compositing adalah salah satu peran yang ada dalam pasca produksi. Menurut Lee Lanier (2010), ini adalah penggabungan gambar atau materi video menjadi kesatuan video melalui proses digital. Ini dilakukan untuk memperkuat suasana yang ada

dalam sebuah adegan dan membuat penonton terbawa pada alur cerita yang disampaikan. Pemahaman mendalam tentang gambaran suasana dan cuaca di wilayah ini menjadi krusial untuk menciptakan animasi yang meyakinkan dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Menggambarkan efek visual seperti ledakan, *atmospheric* alam lain, matahari terbit, atau pencahayaan pada malam hari dari daerah Kiaracandong dengan tepat, akan memberikan nuansa yang berbeda pada animasi yang dibuat. Dengan demikian, mengintegrasikan gambaran suasana dan cuaca Kiaracandong ke dalam pekerjaan digital compositing animasi 2D akan membantu menghubungkan penonton dengan keadaan sehari-hari di wilayah ini dengan cara yang lebih menyeluruh.

1.2 Ruang Lingkup

1. Menginformasikan terkait dampak *Stunting* dan upaya pencegahan *Stunting* Anak terhadap Khalayak Remaja
2. Menganalisis faktor-faktor *Stunting* terhadap pertumbuhan anak di Kelurahan Babakan Sari, Kiaracandong, Kota Bandung, Jawa Barat
3. Perlunya media animasi 2D sebagai media informasi pencegahan *Stunting* untuk masyarakat Kiaracandong
4. Membahas dan menganalisa terkait penggunaan *Colour grading*, transisi, *visual effect*, *Special Effect* secara efektif untuk menyampaikan pesan tentang pencegahan *stunting* kepada khalayak yang beragam, termasuk anak-anak dan orang tua

1.3 Identifikasi Masalah

1. Tantangan dalam menyampaikan informasi tentang nutrisi dan pencegahan *Stunting* secara kreatif dan menarik melalui elemen visual dan animasi.
2. Kurangnya media film animasi 2D yang menceritakan sekaligus Mensosialisasikan tentang kesehatan terkait dampak *Stunting*.
3. Mengetahui ketepatan kondisi suasana dan cuaca di daerah Kiaracandong.
4. Dibutuhkannya perancangan *editing* dalam proses produksi animasi 2D mengenai *Stunting*.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media animasi sebagai pencegahan *stunting* anak kepada remaja dan orang tua di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracandong, Kota Bandung?
2. Bagaimana penggambaran suasana dan cuaca di Kecamatan Kiaracandong Kota Bandung?

1.5 Metode Perancangan Data

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Penulis melakukan kajian studi pustaka terkait buku buku jurnal secara online melalui ebook, jurnal online dll, dan juga melakukan kajian secara Literasi digital lewat sumber website yang valid terkait dengan komponen *Editing* dan juga fenomena stunting.

2. Observasi

Penulis Melakukan observasi langsung ke daerah yang terdampak stunting, menurut sumber BandungKota.bps, Kecamatan Kiaracondong , Kota Bandung, tepatnya di tempat tinggal di sekitar belakang stasiun Kiaracondong, Kelurahan babakansari yang mana menjadi salah satu lokasi yang keluarganya beresiko terdampak stunting. Kunci keberhasilan observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat banyak ditentukan pengamat sendiri sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau mendengarkan suatu objek penelitian lalu menyimpulkan hasil yang ia amati itu. Pengamat adalah kunci keberhasilan dan ketepatan hasil penelitian (Yusuf, 2014).

2.1 Teknik Pengumpulan Data dengan Dokumentasi

Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga dapat diperoleh dari informasi yang tersimpan dalam surat, catatan harian, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan, dan arsip foto. Dokumen seperti ini dapat digunakan untuk menggali data tentang peristiwa masa lalu.. Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang tertulis, metode dokumentasi berarti tata cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014). Teknik atau studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan arsip arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum-hukum dan lain-lain. Berhubungan dengan masalah penelitian, dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data yang utama karena pembuktian hipotesisnya yang diajukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori, atau hukum-hukum.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap ahli profesi seperti tim satgas pencegahan stunting, ahli gizi dan juga dinas yang terkait seperti Dinas Kota Bandung pada bagian terkait seperti Pencegahan Penyakit, untuk mengkonfirmasi dampak dan faktor dari stunting tersebut. wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014).

4. Literasi Digital

Dikutip dari buku Peran Literasi Digital di Masa Pandemi (2021) karya Devri Suherdi, literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Sehingga penulis menggunakan serta memanfaatkan akses media digital dan internet untuk mendapatkan informasi – informasi yang di butuhkan serta membantu memeriksa legalitas dari informasi ataupun sumber yang di dapatkan.

1.5.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam menganalisis data yang telah di dapatkan, Penulis melakukan analisa data secara kualitatif dengan melakukan kategorisasi dan mengelompokkan data ke dalam kategori yang relevan, setelah itu menyusun laporan penelitian yang jelas dan tersusun, dimana laporan telah mencakup temuan-temuan penting, gagasan yang tepat, serta kesimpulan yang didukung oleh data.

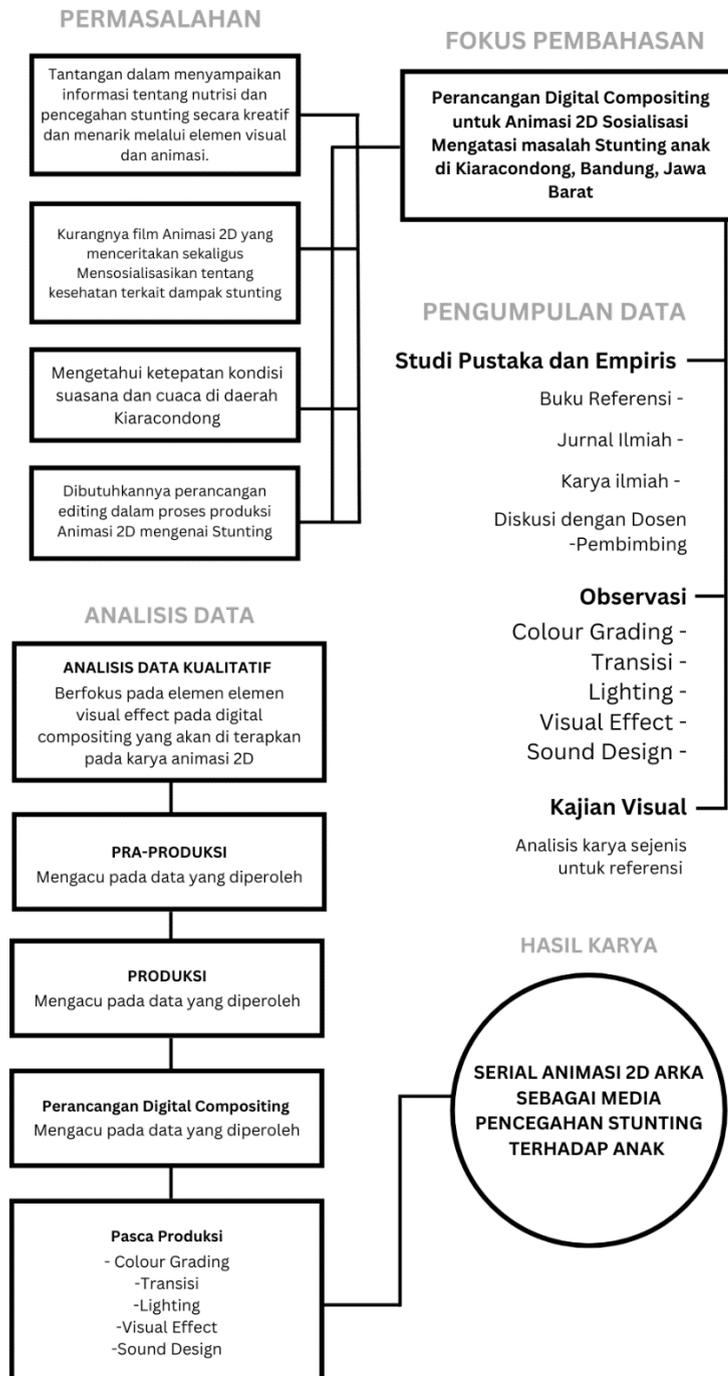
2. Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis pada karya sejenis yang mempunyai nilai yang sama dalam menyampaikan pesan yang ingin di sampaikan, seperti animasi Amphibia, *Doc McStuffins* dan film bertemakan *Stunting* dari Pemkab Kabupaten Anambas, Kepulauan Riau yang mengangkat fenomena yang sama terkait stunting, maka dengan kesamaan jenis karya yang di dapat, penulis melakukan pengamatan visual terkait kandungan *editing* yang diterapkan pada jenis karya itu, selanjutnya penulis melakukan analisa untuk di terapkan pada film animasi 2D yang dirancang.

1.6 Tujuan Perancangan

1. Untuk menjadikan animasi sebagai media pencegahan masalah stunting anak kepada remaja dengan bimbingan orang tua di Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung
2. Untuk mengetahui gambaran suasana di Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjabarkan teori tentang jejak digital dan menjelaskan teori digital compositing dalam animasi yang digunakan untuk menjadi landasan dalam merancang editing.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Dalam Bab ini membahas data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, kuisisioner, dan disertai analisisnya.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep dan hasil perancangan yang dimulai dari tahap produksi.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutupan yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.