

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Stunting adalah dampak serius dari kekurangan gizi sejak dalam kandungan dan masa awal kehidupan. Anak-anak yang menderita stunting umumnya tidak akan mencapai tinggi badan maksimal dan otak mereka tidak akan pernah berkembang secara maksimal. Anak-anak ini memulai hidup mereka dengan kondisi yang kurang menguntungkan dengan konsekuensi yang terus berlanjut hingga dewasa, menghadapi kesulitan belajar di sekolah, berpenghasilan lebih rendah saat dewasa, dan menghadapi kesulitan untuk berpartisipasi dalam masyarakat (UNICEF, WHO, & World Bank Group, 2023).

Di Indonesia, menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas), prevalensi stunting dari tahun ke tahun menunjukkan tren yang fluktuatif. Data dari Riskesdas melaporkan bahwa prevalensi stunting pada tahun 2007 adalah 36,8 persen, pada tahun 2010 sebesar 34,6 persen, dan meningkat menjadi 37,2 persen pada tahun 2013 (Riskesdas, 2013).

Kota Bandung merupakan ibu kota provinsi Jawa Barat di Indonesia dengan mayoritas penduduknya suku Sunda. Kota Bandung dikenal sebagai salah satu titik fokus utama untuk mengatasi stunting di Indonesia, dengan jumlah balita yang terkena dampak yang cukup besar pada tahun 2013, yaitu 54.786 balita. Meskipun terjadi fluktuasi, prevalensi tetap tinggi, mencapai titik terendah di 1,94% pada tahun 2017 dan mencapai puncaknya di 8,96% pada tahun 2015.

Menyadari dampak besar dari stunting terhadap masa depan anak-anak, Pemerintah Kota Bandung telah memulai upaya bersama dengan menggandeng berbagai instansi untuk melaksanakan program Bandung Tanginas. Tujuan dari program ini adalah untuk mengurangi stunting dengan mengutamakan pendidikan dan memastikan akses terhadap makanan bergizi.

Tetapi kegiatan program pencegahan stunting belum efektif dan efisien. Salah satu penyebabnya adalah pandangan remaja yang menganggap stunting sebagai kondisi normal dan merupakan faktor keturunan. Sehingga, informasi mengenai stunting tidak dianggap penting oleh mereka (Widaryanti et al., 2023).

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan, penulis melihat perlunya sebuah

media yang efektif untuk mengenalkan masalah stunting kepada remaja. Oleh karena itu, penulis memberikan usulan pembuatan animasi 2D yang mengangkat fenomena tersebut. Animasi 2D dipilih sebagai media informasi karena dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan informasi, serta dapat mengubah cara berpikir remaja tentang pentingnya pencegahan stunting. Target audiens remaja dipilih karena mereka merupakan kelompok yang responsif terhadap media animasi. Mengingat pentingnya komunikasi yang efektif, penggunaan animasi 2D sebagai media untuk menyebarkan informasi tentang stunting menjadi pilihan yang efektif, sehingga animasi ini diharapkan mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja.

Sebagai bagian dari tujuan tersebut, sebuah animasi dengan visual dan narasi yang menarik diharapkan dapat memperdalam kesadaran remaja tentang stunting dan pentingnya nutrisi yang cukup. Untuk membuat animasi ini lebih mudah diterima oleh remaja, maka penting untuk mendesain karakter yang mencerminkan karakteristik wajah orang Sunda. Hal ini dimaksudkan agar penonton dapat lebih mudah terhubung dengan karakter, mengingat keunikan wajah orang Sunda yang dominan di Kiaracandong.

Proses ini dimulai dengan melakukan observasi langsung untuk mengumpulkan data mengenai karakteristik wajah warga Sunda, sehingga desain karakter animasi dapat merefleksikan keunikan wajah lokal dan berhubungan dengan audiens. Selanjutnya, penulis akan melakukan tinjauan pustaka yang mendalam mengenai stunting, termasuk penelitian dari jurnal ilmiah, buku relevan, dan sumber online terpercaya untuk memahami penyebab, dampak, dan pencegahan stunting. Terakhir, penulis akan melakukan wawancara dengan seorang ahli gizi yang memiliki pemahaman mendalam mengenai masalah stunting. Wawancara ini akan membantu menyesuaikan visual karakter animasi agar lebih mewakili anak-anak stunting. Oleh karena itu, kelompok penulis juga akan memfokuskan animasi ini pada remaja berusia 15 hingga 18 tahun sebagai target audiens utama. Tujuan dari semua proses ini adalah untuk mencari dan merancang karakter yang sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan untuk animasi yang akan dibuat, serta memastikan pesan stunting dapat diterima dengan baik oleh audiens yang ditargetkan.

1.2 Metode Data

1.2.1 Metode Perancangan Data

Dalam proses desain karakter untuk animasi 2D yang menyampaikan informasi tentang masalah stunting anak di Kecamatan Kiarasondong Kota Bandung, akan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena dapat mengumpulkan data deskriptif mengenai perspektif dan pengalaman terhadap masalah stunting. Metode ini memberikan pemahaman mendalam dan detail yang dibutuhkan untuk merancang karakter animasi yang relevan, serta memberikan desain yang sesuai dengan karakteristik fisik warga dan kondisi sosial untuk menghasilkan karakter yang efektif dalam menyampaikan pesan tentang pencegahan stunting.

Metode pengumpulan data diawali dengan teknik observasi untuk mendapatkan data mengenai wajah warga Sunda. Data tinjauan pustaka akan dilakukan melalui jurnal ilmiah, buku relevan, dan sumber online yang terpercaya. Wawancara juga peran penting, melibatkan para ahli dari dinas kesehatan yang ahli dalam gizi memahami secara komprehensif masalah stunting dan menyesuaikan visual karakter animasi agar lebih mewakili anak-anak stunting. Analisis studi visual akan dilakukan setelah mendapatkan foto wajah warga Sunda dan menganalisisnya dalam tabel.

1.2.2 Metode Analisis Data

Dari data-data yang sudah dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah melakukan kategorisasi dan mengelompokkan data tersebut ke dalam beberapa kategori, setelah itu menyusun data-data tersebut ke dalam laporan penelitian yang jelas dan tersusun, dimana dalam laporan itu telah mencakup data-data penelitian, gagasan yang tepat, serta kesimpulan yang didukung oleh data.

1.3 Identifikasi Masalah

1. Tantangan dalam menyampaikan informasi tentang nutrisi dan pencegahan stunting secara kreatif dan menarik melalui elemen visual dan animasi

2. Jarang ditemui animasi 2D yang menyampaikan informasi tentang stunting.
3. Remaja menganggap stunting sebagai faktor keturunan.
4. Dibutuhkan perancangan karakter desain dalam proses produksi animasi 2D mengenai stunting.

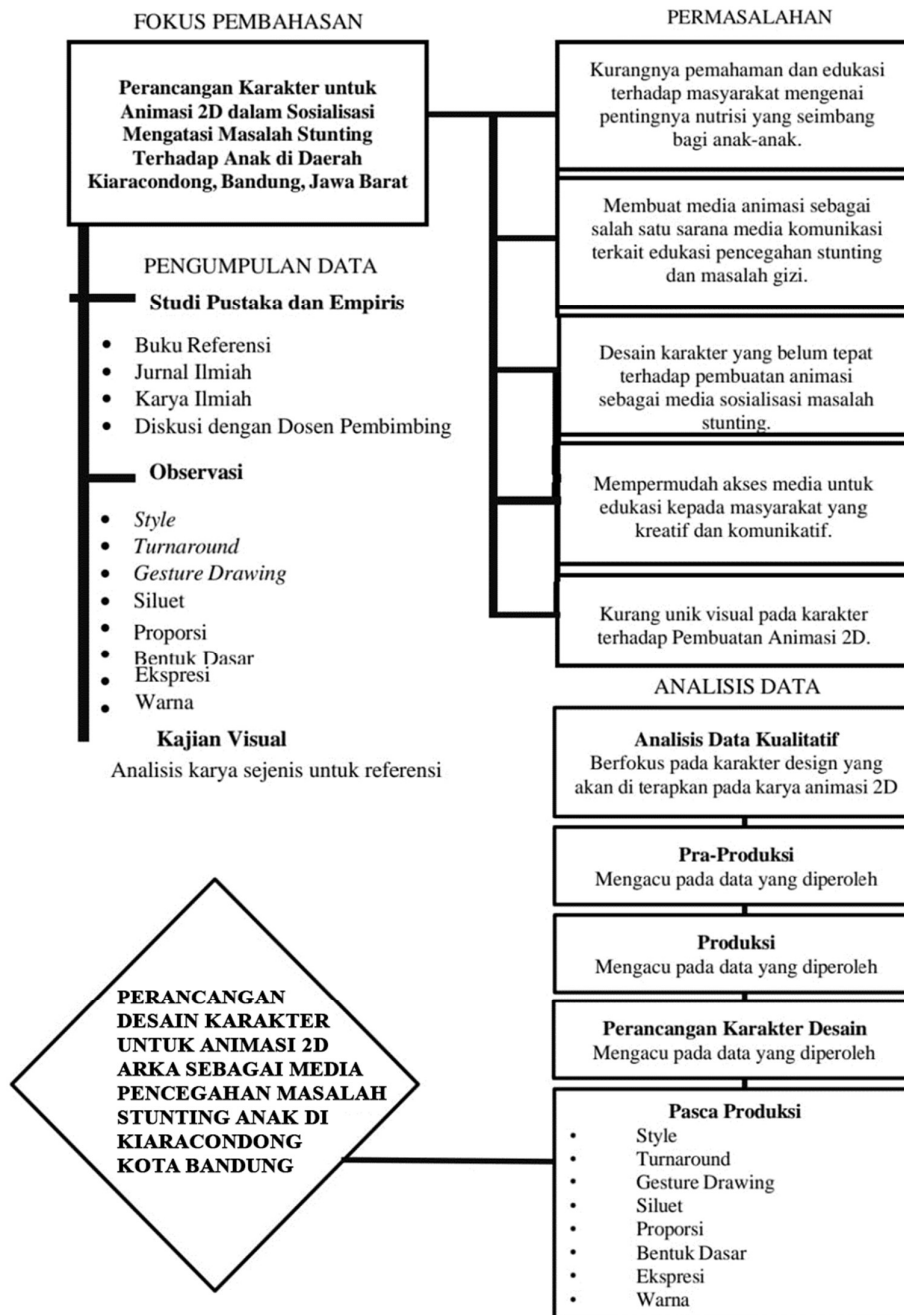
1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi tentang stunting kepada remaja di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracandong, Kota Bandung?
2. Bagaimana cara merancang karakter animasi 2D yang mencerminkan karakteristik wajah di Kiaracandong, Bandung?

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk cara menyampaikan informasi tentang stunting kepada remaja di Kelurahan Babakan Sari, Kecamatan Kiaracandong, Kota Bandung.
2. Untuk cara merancang karakter animasi 2D yang mencerminkan karakteristik wajah di Kiaracandong, Bandung

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Pribadi, 2023

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian bab ini dijelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bagian bab ini menguraikan teori tentang jejak digital dan menjelaskan teori desain karakter dalam animasi yang digunakan untuk menjadi landasan dalam merancang gambaran.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Bagian bab ini membahas data yang diperoleh melalui proses observasi dan disertai analisisnya.

4. BAB IV PERANCANGAN

Bagian bab ini menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang dimulai dari tahap produksi.

5. BAB V PENUTUP

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

Kata Kunci: Gizi, Karakter, Stunting, Teknologi