

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Stunting adalah keadaan di mana anak gagal berkembang sehingga tinggi badannya tidak sesuai dengan yang diharapkan pada usianya. Kekurangan gizi yang berlangsung lama menjadi penyebab terjadinya kondisi ini, yang diperparah dengan infeksi yang terjadi secara berulang. Khususnya dalam 1.000 Hari Pertama Kehidupan, pola pengasuhan yang tidak adekuat berkontribusi pada munculnya masalah seperti ini. 1.000 HPK adalah periode yang dimulai saat masih dalam kandungan hingga 730 hari setelah kelahiran. Periode ini sangat penting karena menentukan kualitas kehidupan yang akan datang. Kekurangan gizi selama periode ini akan menghambat perkembangan fisik dan kognitif anak hingga tidak mencapai potensi optimalnya.

Masalah stunting pada anak berkembang secara kumulatif, mulai dari masa kehamilan, melalui periode kanak-kanak, hingga sepanjang fase kehidupan. Sebab utama terjadinya pertumbuhan dan perkembangan janin yang tidak optimal adalah kurangnya nutrisi pada ibu, baik sebelum maupun selama kehamilan. Dikatakan bahwa pertumbuhan intrauterin yang terhambat (IUGR) dialami oleh janin yang ibunya mengalami kekurangan gizi, yang berakibat pada kelahiran bayi dengan kondisi gizi yang tidak memadai serta terganggunya proses pertumbuhan dan perkembangan mereka (Swarinastiti et al., 2018).

Masalah stunting di Indonesia merupakan isu kesehatan yang mendesak dan memerlukan tanggapan serius. Menurut data yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan, prevalensi stunting pada balita di Indonesia adalah sebesar 37% seperti yang dilaporkan oleh Huriyah et al. (2020). Dari periode 2014 hingga 2018, tercatat angka stunting mulai dari 28,9% pada tahun 2014 dan mengalami peningkatan menjadi 30,8% pada tahun 2018 (Kemenkes RI, 2018).

Perancangan yang dilakukan di kota Bandung sebagai media pencegahan masalah stunting melibatkan upaya signifikan, mengingat kota ini merupakan salah satu dari seratus kota/kabupaten yang diprioritaskan untuk penanggulangan stunting. Diketahui, pada tahun 2013 tercatat sebanyak 54.786

anak balita yang mengalami stunting. Selanjutnya, observasi terhadap persentase anak balita dengan kondisi stunting menunjukkan peningkatan tertinggi pada tahun 2015 sebesar 8,96%, sedangkan penurunan terendah terjadi pada tahun 2017, yakni 1,94%. Analisis kewilayahan menunjukkan bahwa Kecamatan Lengkong mencatatkan persentase stunting pada balita tertinggi di Kota Bandung, sebesar 14,78% atau sejumlah 710 balita. Hal ini diikuti oleh Kiaracandong dengan persentase 14,35% dari 698 balita, Cibiru dengan 13,18% dari 590 balita, dan Bojongloa Kaler dengan 11,50% dari 458 balita. Di sisi lain, Kecamatan Panyileukan, dengan persentase terendah yaitu 2,01% atau 74 balita, bersama dengan Gedebage dan Cibeunying Kidul yang memiliki cakupan stunting masing-masing sebesar 2,10% untuk 50 balita dan 2,31% untuk 122 balita, tercatat sebagai kecamatan dengan tingkat prevalensi stunting paling rendah.

Sebuah program inovatif yang bertujuan untuk mempercepat pengurangan angka stunting di Kota Bandung telah dicanangkan oleh Pemerintah Kota Bandung, bekerja sama dengan Dinas Pangan dan Pertanian, Dinas Kesehatan Kota Bandung, dan beberapa SKPD lain. Program ini dikenal dengan nama Bandung Tanginas, yang merupakan akronim dari Bandung Tanggap Stunting dengan Pangan Aman dan Sehat. Inisiatif ini merupakan bagian dari upaya Pemerintah Kota Bandung untuk menggalakkan program-program yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penulis mengemukakan bahwa masih kurangnya pengetahuan di kalangan masyarakat, khususnya ibu hamil, ibu menyusui, dan orang tua di Kiaracandong, mengenai stunting. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pencegahan masalah stunting yang dapat mengedukasi masyarakat melalui animasi 2D. Ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang stunting di Indonesia, terutama di Kiaracandong.

Media animasi 2D menjadi sebuah pilihan untuk mengenalkan penyakit stunting terhadap masyarakat Kiaracandong. Media animasi 2D juga dapat menjadi alternatif media yang juga dapat menginformasikan penyakit stunting terhadap remaja berusia 15 hingga 18 tahun melalui visual dan cerita yang dibawakan dalam animasi 2D.

Pada perancangan karya animasi 2D ini, penulis berperan sebagai Background Artist di tahap pra produksi. Penulis akan menggambarkan lingkungan Kiaracondong yang menjadi salah satu kecamatan dengan presentasi balita stunting tertinggi di Kota Bandung. Penulis juga akan menggambarkan lingkungan Kota Bandung untuk memperlihatkan latar tempat yang diambil berada di Kota Bandung.

Perancangan Background sangat penting dalam mendukung karakter dan cerita yang dibawakan dalam animasi 2D yang ditujukan untuk masyarakat Kiaracondong dalam menginformasikan penyakit stunting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Kiaracondong mengenai penyakit stunting

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran masyarakat kota Bandung tentang penyakit stunting, faktor risiko, serta dampak negatifnya pada pertumbuhan anak
2. Menginformasikan remaja berusia 15 hingga 18 tahun tentang penyakit stunting
3. Minimnya media berbasis animasi 2D dalam mensosialisasikan suatu penyakit

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana memahami lingkungan Kiaracondong dan Kota Bandung yang akan digunakan untuk menjadi *background* dalam animasi 2D?
2. Bagaimana merancang *background* untuk animasi 2D sebagai media pencegahan stunting anak di Kiaracondong Kota Bandung

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan *background* untuk animasi 2D yang mengangkat fenomena penyakit stunting sebagai acuan.

1.4.2 Siapa

Animasi ditunjukkan untuk masyarakat Kiaracondong karena topik animasi 2D mengangkat fenomena penyakit stunting di Kiaracondong.

1.4.3 Bagaimana

Perancangan *background* animasi 2D digambarkan dengan lingkungan Kiaracondong dan Kota Bandung sebagai acuan visual.

1.4.4 Dimana

Setting cerita akan dilakukan di Kiaracondong, Permukiman masyarakat Kota Bandung, dan gedung perkantoran di Kota Bandung mengikuti cerita yang dibawakan dalam animasi 2D.

1.4.5 Kapan

Perancangan *background* animasi 2D dimulai dari pengumpulan data mengenai lingkungan Kiaracondong dan Kota Bandung dimulai dari bulan Oktober 2023.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, berikut adalah tujuan perancangannya :

1. Untuk memahami lingkungan Kiaracondong dan Kota Bandung yang akan digunakan untuk menjadi *background* dalam animasi 2D
2. Merancang *background* untuk animasi 2D sebagai media pencegahan stunting anak di Kiaracondong Kota Bandung

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data studi kepustakaan dan lapangan seperti studi literatur, observasi, dan wawancara. Penulis juga menggunakan analisis data kualitatif dan analisis karya dalam menganalisis data yang dikumpulkan

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, website, dan sebagainya dalam mendukung teori yang dibutuhkan sebagai landasan teori dalam perancangan animasi 2D.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati sebuah peristiwa, kejadian, aktivitas, atau objek penelitian yang kemudian mengidentifikasi bagian-bagian fokus objek penelitian. Observasi dilakukan dengan cara mengamati Kiaracondong dan lingkungan permukiman masyarakatnya. Selain itu, observasi juga dilakukan di Kota Bandung untuk memperoleh data visual dalam merancang *background* untuk memperlihatkan latar yang diambil berada di Kota Bandung.

3. Wawancara

Bentuk komunikasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan melakukan tanya jawab antara peneliti dan objek yang diteliti. Wawancara akan dilakukan kepada narasumber yang memiliki pemahaman dan mengerti tentang penyakit stunting mulai dari data presentasi balita dan anak yang terdampak penyakit stunting, peta geografis untuk wilayah terdampak stunting, dan perkembangan kasus terkait penyakit stunting di Kiaracondong.

1.6.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

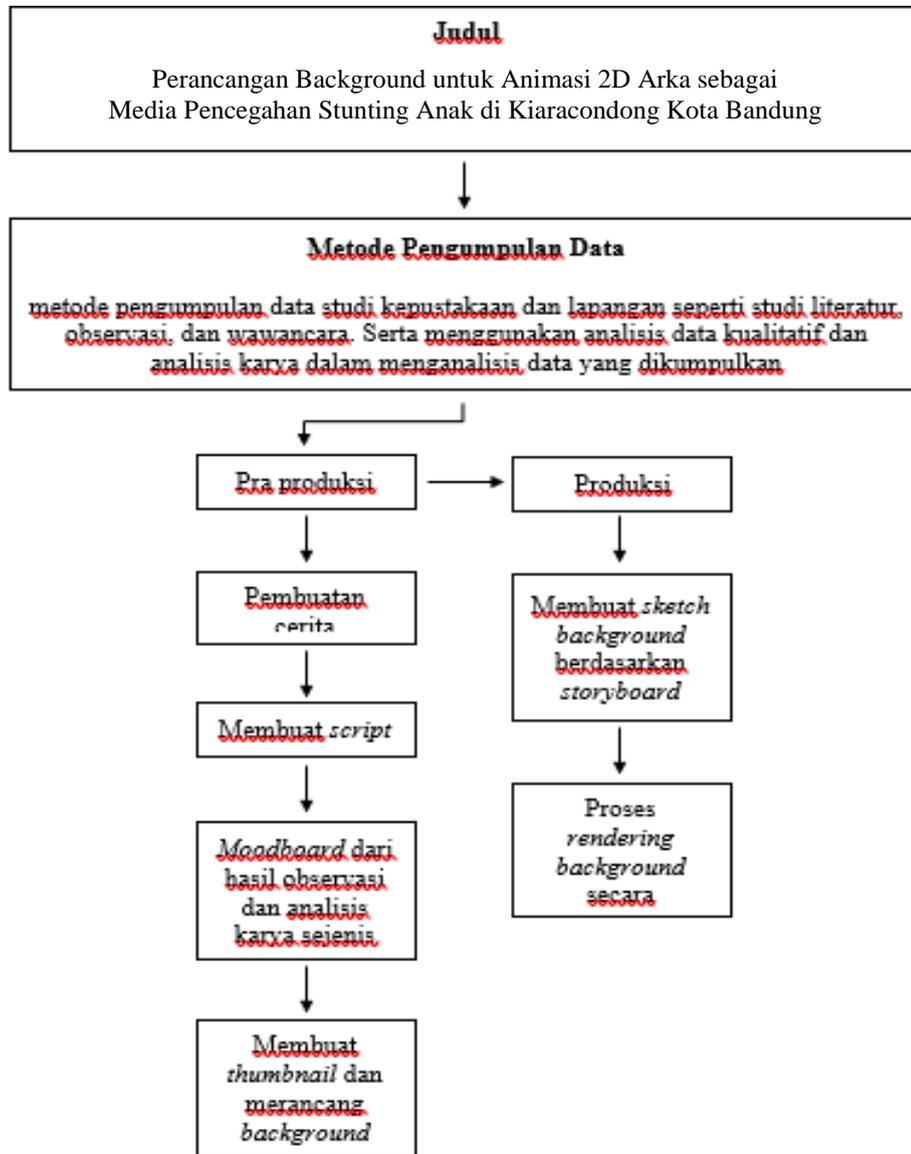
Suatu proses yang dilakukan untuk memahami makna, pola, dan struktur dalam data yang bersifat deskriptif, non-angka, dan kompleks. Tujuan utama dari analisis data kualitatif adalah untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti dan mengeksplorasi keragaman perspektif, nilai, dan konteks yang terkait.

2. Analisis Visual

Metode analisis visual adalah pengelompokan data berdasarkan kategori yang terbentuk dari data yang dikumpulkan, kemudian data tersebut akan di deskripsikan, dianalisis dengan teori yang digunakan kemudian di interpretasikan kemudian disimpulkan

1.7 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan pada perancangan ini adalah tahapan yang dilakukan penulis dalam perancangan *background* animasi 2D. Berikut adalah bagian dari proses perancangannya :



Gambar 1. 1 Kerangka perancangan
Sumber: Sumber pribadi, 2023

1.8 Pembabakan

Berikut ini adalah pembabakan dari penulisan penelitian dalam perancangan animasi 2D :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang, Identifikasi Masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan tentang teori objek, teori medium, dan teori khalayak sasaran untuk perancangan background Animasi 2D sebagai media sosialisasi penyakit stunting bagi remaja berusia 15 hingga 18 tahun.

3. Bab III Data dan Analisis

Bab ini berisi pembahasan tentang data yang diperoleh berlandaskan rumusan masalah yang dipaparkan di bab sebelumnya serta analisis data didalamnya.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisikan pembahasan tentang konsep, proses dan hasil perancangan yang didalamnya terdapat proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

5. Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan berdasarkan data dan analisis dari permasalahan yang dirumuskan dan saran yang dikemukakan berdasarkan hasil dari percangan sebagai pemabelajaran untuk perancangan berikutnya.

Keyword : Penyakit stunting, kesehatan, anak-anak, *background*, animasi 2D