

**PERANCANGAN *BACKGROUND* UNTUK ANIMASI 2D ARKA
SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN MASALAH STUNTING ANAK
DI KIARACONDONG KOTA BANDUNG**

***BACKGROUND DESIGN FOR 2D ANIMATION ARKA
AS A MEDIA TO PREVENT CHILDREN'S STUNTING PROBLEM IN
KIARACONDONG BANDUNG CITY***

Siti Nur Khadizah¹, Riky Taufik Afif², Pebriyanto³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

sitinurkhadizah@student.telkomuniversity.ac.id¹, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id²,
pebriyanto@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Kondisi stunting adalah suatu keadaan kegagalan tumbuh kembang pada anak, di mana tinggi badan mereka tidak sesuai dengan standar usia yang seharusnya. Kegagalan ini sering kali disebabkan oleh pola asuh yang kurang memadai selama periode 1.000 Hari Pertama Kehidupan, yang dimulai dari masa gestasi hingga dua tahun pertama kehidupan anak. Periode tersebut sangat krusial dalam menentukan standar kesehatan dan kualitas hidup yang akan dialami anak di masa depan. Diketahui bahwa defisiensi nutrisi selama periode kritis ini dapat menghambat perkembangan fisik dan kognitif anak, sehingga menyulitkan mereka dalam mencapai potensi pertumbuhan maksimal. Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan, penulis menyimpulkan dibutuhkan media yang mengangkat fenomena penyakit stunting di Indonesia terutama mengenalkan penyakit stunting terhadap masyarakat Kiaracondong melalui animasi 2D, hal tersebut karena masih banyak masyarakat terutama ibu hamil, ibu menyusui, dan orang tua lama yang masih belum cukup mengetahui mengenai penyakit stunting. 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.

Kata Kunci: Animasi 2D, *Background*, Futuristik, Modern, Stunting, Kiaracondong

ABSTRACT

Stunting is a growth failure in children, where their height is significantly below the standard for their age. This condition is frequently linked to insufficient care during the critical 1,000 Days of First Life, spanning from gestation to the child's second birthday. This vital period is essential for setting the foundation of the child's health and life quality. Nutritional deficiencies during this time can severely restrict their physical and cognitive development, hindering their ability to reach full potential. Based on the aforementioned statements, the author concludes that there is a need for media that highlights the phenomenon of stunting in Indonesia, particularly to raise awareness among the Kiaracondong community through 2D animation. This is because many people, especially pregnant women, breastfeeding mothers, and older parents, still lack sufficient education about stunting. In designing this 2D animation, the author will serve as the Background Artist during the pre-production stage. The author will depict the Kiaracondong environment, which is one of the sub-districts with the highest stunting rates in Bandung City. The author will also illustrate the Bandung City environment to show that the setting is in Bandung City. Designing the Background is crucial in supporting the characters and the story conveyed in the 2D animation aimed at the Kiaracondong community, to educate them about stunting and increase their awareness of the condition.

Keywords: 2D Animation, Background, Futuristic, Modern, Stunting, Kiaracondong

1. Pendahuluan

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 Huriah *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 Kiaracondong 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 Kiaracondong, 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 Kiaracondong.

Media animasi 2D menjadi sebuah pilihan untuk mengenalkan penyakit stunting terhadap masyarakat Kiaracondong. 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

2. Landasan Teori

2.1 Stunting

Stunting merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan masalah pertumbuhan pada anak yang terutama disebabkan oleh kekurangan nutrisi selama masa krusial pertumbuhannya, yaitu 1.000 hari pertama kehidupan sejak konsepsi hingga anak berusia dua tahun (Opendata Jawa Barat, 2023). Keadaan ini ditandai dengan tinggi badan anak yang lebih pendek dibandingkan dengan anak-anak sebayanya, yang menunjukkan adanya stunting. Dalam terminologi medis, stunting diidentifikasi sebagai kondisi yang berasal dari defisiensi nutrisi yang berkepanjangan selama periode penting tumbuh kembang anak (Siloam Hospitals, 2023).

2.2 Kota Bandung

Kecamatan Gedebage, dengan wilayah seluas 9,58 km², adalah kecamatan terbesar di Bandung. Sebaliknya, Kecamatan Astanaanyar, yang hanya menempati area seluas 2,89 km², merupakan kecamatan dengan luas wilayah paling kecil. Kota Bandung sendiri terbagi menjadi 30 kecamatan dan mencakup 151 kelurahan. Berdasarkan Surat Keputusan Walikota Bandung Nomor 648/Kep.286-distarcip/2015, tercatat bahwa Bandung memiliki kawasan kumuh seluas 1.457,45 hektare yang terdistribusi di seluruh

wilayahnya. Dari 151 kelurahan yang ada di Kota Bandung, 121 di antaranya dikategorikan sebagai kumuh. Kelurahan-kelurahan tersebut berada di lima kecamatan, yaitu Astana Anyar, Bojongloa Kidul, Bandung Wetan, Kiaracondong, dan Sumur Bandung, yang semuanya menunjukkan tingkat kekumuhan yang tinggi. Kota Bandung, sebagai bagian dari Provinsi Jawa Barat, mencatatkan diri sebagai pemilik wilayah kumuh terbesar di provinsi tersebut.

2.3 Media Informasi

Media informasi seringkali difungsikan sebagai instrumen untuk menghimpun serta mengatur ulang data dan informasi, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai materi yang berguna bagi penerima informasi tersebut. Sebagai akibatnya, warga dapat memahami berbagai informasi yang tersedia dan berinteraksi antar individu melalui media tersebut. Keberadaan media baru telah memperkaya pilihan hiburan dan cara kita memperoleh informasi (Baran dan Davis, 2012).

2.4 Animasi

Salah satu cara efektif untuk menyampaikan pesan atau narasi adalah melalui animasi, yang merupakan rangkaian gambar berturut-turut yang bergerak dengan kecepatan tinggi sehingga menimbulkan kesan gerak. Asal muasal kata animasi ditemukan dalam bahasa Latin, *anima*, yang didefinisikan sebagai jiwa atau roh (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). Dalam proses perancangan animasi, seringkali objek dimanipulasi untuk berubah bentuk, ukuran, atau warna, serta melakukan rotasi dan modifikasi properti lainnya. Animasi, yang mengusung tema dan genre yang beragam, telah menjadi salah satu kategori film yang diminati oleh semua usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Nahda & Afif, 2022). Media ini diharapkan berperan sebagai alat pendidikan kreatif yang efektif tidak hanya untuk anak usia dini tetapi juga untuk remaja dan dewasa, sebagai sarana transmisi nilai-nilai pendidikan (Afif, 2021).

2.5 Stylized Art Style Semi-cartoon

Stylized Art Style Semi-cartoon menggabungkan unsur realisme dan kartun yang berlebihan. Dalam gaya ini, seniman sering kali mempertahankan beberapa fitur realistis sambil menyederhanakan atau melebih-lebihkan fitur lainnya. Perpaduan ini memungkinkan interpretasi subjek yang kreatif dan ekspresif. Istilah *Stylized Art Style Semi-cartoon* menyiratkan bahwa karya seni tersebut tidak sepenuhnya menyimpang dari kenyataan tetapi mengandung unsur-unsur kartun. Elemen-elemen ini mungkin mencakup ekspresi wajah yang berlebihan, anatomi yang disederhanakan, garis luar yang tebal, warna-warna cerah, dan fitur-fitur lain yang umumnya dikaitkan dengan seni kartun tradisional.

2.6 Environment dan Isometri

Environment merupakan gambaran konseptual pertama dari lingkungan hidup dalam menciptakan media visual. Environment berisi gambar konten ruang atau tempat secara

keseluruhan. Dalam animasi, deskripsi lingkungan diperlukan untuk menunjukkan atau menghidupkan dunia yang ingin di ciptakan dalam cerita (Adobe, 2023). Menurut Stem (1989), mendesain furniture atau properti harus mendapatkan ide dan kemudian membuat keputusan bentuk estetis, fungsional dan struktural.

2.7 *Background* dalam Animasi

Background pada animasi merupakan sebuah penciptaan mengenai lingkungan yang dapat menghidupkan suasana dimana terdapat karakter yang akan hidup, beraksi, dan berhubungan dengan elemen-elemen lainnya (Mike S. Fowler, 2002:144). *Background* mengacu pada lokasi dan suasana tempat sebuah animasi dihadirkan. *Background* perancangan dapat diwujudkan dengan rupa yang sederhana ataupun rumit, tergantung pada spesifikasi yang diterapkan. Dalam proses perancangan, esensial untuk memperhatikan unsur-unsur seperti perspektif dan pencahayaan, yang harus disesuaikan kembali sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan (M Suyanto dan Aryanto Yuniawan, 2006).

2.8 Perspektif

Menurut Bryne (1999), perspektif terdiri dari tiga komponen;

1. Perspektif satu titik hilang didefinisikan sebagai gambar yang akan konvergen pada satu titik. Garis horisontal ini sejajar dengan posisi kamera, sebab garis tersebut ditentukan oleh sudut pandang subjek.
2. Perspektif dua titik hilang, yang mirip dengan perspektif satu titik hilang, mensyaratkan bahwa tinggi gambar harus berdiri tegak lurus terhadap garis horisontal, serta dimensi panjang dan lebar gambar harus mengarah ke titik hilang yang terletak di kedua sisi garis horisontal.
3. Perspektif tiga titik hilang ditandai dengan ketiga titik hilang yang terletak di atas dan bawah garis horisontal. Panjang dan lebar gambar ditentukan melalui penempatan dua titik hilang yang berada di kanan dan kiri garis horisontal.

2.9 Komposisi

Menurut Bryne (1999), Komposisi adalah elemen *Background* yang digunakan untuk mengatur arah pandang penonton saat melihat objek atau karakter dalam setting.

Komposisi terdiri dari berbagai komponen, seperti :

1. *Foreground*: Lapisan depan atau foreground mencakup elemen-elemen yang paling dekat dengan pemirsa atau kamera. Ini dapat berupa objek, tanaman, atau elemen lain yang secara visual lebih dekat dengan penonton,
2. *Middleground*: Lapisan tengah atau midground berada di antara latar belakang (*Background*) dan lapisan depan. Ini mencakup elemen-elemen seperti pohon, bangunan, atau objek lain yang tidak begitu dekat dengan penonton seperti lapisan depan,
3. *Background*: Lapisan belakang atau *Background* merupakan elemen yang paling jauh dari penonton. Ini mencakup elemen-elemen seperti langit, pegunungan, atau elemen

latar lain yang memberikan konteks visual untuk adegan.

Setelah komponen, ada beberapa komposisi dasar yang biasa digunakan untuk meuyusun shot animasi 2D:

1. *Rule of Third*: Membagi layar gambar menjadi tiga bagian. Dari pembagian ini terbentuk garis imajinasi dengan empat titik di tengahnya, yang memungkinkan penonton untuk mengarahkan titik fokus mereka ke salah satu garis yang membagi layar secara horizontal dan vertikal,
2. *Leading*: Menggunakan gambar yang ada dalam setting untuk mengarahkan pandangan penonton ke titik fokus. Contohnya dapat digunakan dalam situasi di luar ruangan dengan menggunakan jalan, sungai, rel kereta, dan lain-lain. Sebagai contoh, ada garis kuat yang mengarahkan mata,
3. *Golden Ratio*: komposisi dengan perbandingan sekitar 1.6 hingga 1. Menempatkan perbedaan ini pada layar gambar akan menciptakan gimbal spiral yang membentuk persegi di sisi frame. Ini adalah alasan komposisi golden ratio menarik.

2.10 Pencahayaan dan Gelap Terang

Pencahayaan yang seragam penting untuk menciptakan komposisi yang baik. Gurney (2010) menyatakan bahwa ketika cahaya menyentuh suatu benda, maka akan terbentuk corak warna yang berbeda, yang membuat volume benda menjadi lebih jelas atau menciptakan visual tertentu pada benda tersebut. Dikatakan ada 8 sumber cahaya yaitu: *direct sunlight, overcast light, window light, candle light dan firelight, Indoor electric light, Street light and night conditions, luminescence, dan hidden source light*.

1. *Direct Sunlight*: Sumber cahaya yang berasal dari matahari, langit dan pantulan cahaya dari benda yang terkena sinar matahari,
2. *Overcast Light*: Sumber cahaya yang diciptakan oleh langit mendung dimana cahaya yang dihasilkan lebih lembut,
3. *Window Light*: Sumber cahaya yang berasal dari jendela yang ada pada sebuah ruangan dan menciptakan cahaya lembut.

Tidak hanya itu, arah jatuh cahaya juga dibagi menjadi berbagai jenis yaitu *three-quarter lighting, frontal lighting, edge lighting, backlight, light from below, reflected light, spotlightin* (Gurney, 2010).

2.11 Warna

Warna berfungsi sebagai elemen sempurna dalam menyampaikan sebuah cerita atau animasi secara keseluruhan, warna membantu mengidentifikasi emosi yang ingin disampaikan oleh karakter dalam cerita atau animasi. Sir Isaac Newton (1642-1727) menemukan warna dalam eksperimennya. Dalam sebuah percobaan, sebuah prisma memantulkan cahaya putih, yang kemudian terpecah menjadi warna-warna individual seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Hal ini menunjukkan bahwa cahaya adalah sumber dari beragam warna.

1. *Color Wheel*: Terdiri dari tiga bagian: primer, sekunder, dan tersier. Warna chromatic adalah warna asli yang tidak tercampur dengan putih, hitam, atau abu abu. Ini adalah representasi visual dari dua belas warna yang disusun menurut hubungan chromatic,
2. *Color Schemes*: digunakan untuk membuat warna lebih harmonis, dinamis, dan selaras. *Complementary, triadic, tetradic, analogous, dan split complementary* adalah beberapa kombinasi warna yang sering digunakan,
3. Properti Warna: *hue, value, dan saturasi dan intensitas, temperature warna,*
4. Psikologi Warna: mempelajari dampak warna terhadap perilaku, suasana hati, dan persepsi manusia, itu mengapa tiap warna mewakili pesan dalam representasinya (Tilman, 2011).

3. Data dan Analisis Data

3.1 Metode Perancangan

Penelitian yang dilaksanakan mengadopsi pendekatan kualitatif untuk merancang metodenya. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, termasuk literasi digital, wawancara, observasi, analisis visual, serta telaah literatur.

3.2 Data dan Analisis Objek

3.2.1. Data Hasil Wawancara

Informasi tentang anak yang terkena dampak stunting dikumpulkan melalui serangkaian wawancara. Sebagai narasumber pertama, Ibu Siska Azhari AMd.Gz dari Puskesmas Babakansari memberikan keterangannya. Narasumber kedua, Ibu Kiki Riezki Yudistina, S. Gz dari Dinas Kesehatan Kota Bandung juga turut serta memberikan informasi.

Dari hasil wawancara dapat dianalisis bahwa faktor kesehatan lingkungan juga berpengaruh sebagai penyebab stunting pada anak. sanitasi lingkungan tempat tinggal yang kurang baik adalah kebanyakan tempat tinggal anak stunting itu sendiri. Menurut teori Blum, sekitar 60 – 70% mempengaruhi terhadap keadaan seorang. Jadi untuk stunting tidak hanya dari kesehatan dan gizi yang kurang tetapi juga bisa dari lingkungannya mulai dari keadaan tempat tinggal, lingkungan rumah, pekerjaan orang tua, pendidikan orang tua, dan cara pengasuhan orang tua. Misalnya dari tempat tinggal, rumah tersebut buang air besar sembarangan dan tidak mempunyai septi tank, berarti pembuangan tinja langsung ke sungai. Ketika pembuangan tinja ke sungai, berarti mengambil air dari sungai apabila rumah belum memiliki akses air bersih, sedangkan air sungai sudah tercemar dari pembuangan tinja yang tidak ada septi tank nya. Itu akan meningkatkan resiko kesehatan anaknya seperti diare, kejadian diare bagi anak akan meningkat karena air yang di akses tidak bersih, dan pembuangan tinja juga ke sungai. Ketika anak sering kena diare lalu ditambah apabila lingkungan rumahnya di daerah padat penduduk yang masyarakatnya banyak yang perokok, maka anak tersebut terkena

tuberculosis bersamaan dengan sering diare maka hal ini menjadi salah satu penyebab stunting. Jadi ketika anak sering sakit-sakitan ditambah berat badan yang jarang naik, maka kemungkinan 40 terkena stunting terhadap anak itu akan semakin besar. Lingkungan hunian yang kondusif untuk pertumbuhan anak dan mencegah penyakit stunting seharusnya memiliki karakteristik sebagai berikut: rumah harus menerapkan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) yang efektif, dilengkapi dengan ventilasi yang memadai, kondisi toilet yang bersih dan sehat, serta ketersediaan air bersih. Penting pula untuk memastikan bahwa asupan gizi anak tercukupi dan terjaga.

3.2.2. Data Hasil Observasi

Analisis data observasi dari hasil pengamatan lingkungan berdasarkan tiga tempat yang berada di kecamatan kiaracandong yaitu stasiun kiaracandong, pasar tradisional kiaracandong, dan kelurahan babakansari.

Hasil observasi stasiun kiaracandong, sebagai stasiun kereta api kelas besar tipe B, lingkungan halaman luar dan dalam dapat dibilang bersih dan nyaman meski tidak terlalu besar dan lokasinya di kiaracandong yang dimana lingkungan kiaracandong itu bisa dibilang kumuh, kotor, dan rawan kriminal.

Untuk hasil observasi pasar tradisional kiaracandong, aktivitas berjualan pasar tetap berlangsung namun berpindah di sepanjang trotoar pinggir jalan besar kiaracandong meskipun pasar induk kiaracandong sudah tutup di jam 17.00 WIB. Hanya saja karena aktivitas jualan yang dilakukan dipinggir jalan membuat jalan besar kiaracandong menjadi macet dan sempit. Belum lagi membuat lingkungan trotoar jalan kiaracandong karena sampah limbah dari pedagang pasar kiaracandong di sepanjang trotoar pinggir jalan kiaracandong yang beserakan.

Untuk hasil observasi Kelurahan Babakansari, sepanjang jalan babakansari diluar sudah beraspal dan terlihat angkutan umum parkir dipinggir jalan, lingkungan rumah warga babakansari dibagian luar ini juga bisa dibilang bersih dan nyaman untuk ditempati. Namun masuk lebih dalam, lingkungan rumah warga di bagian dalam jalan setapak sangat kotor dan kumuh. Mulai dari lingkungan jalan setapak yang belum di aspal masih berupa tanah dan batu. Dinding yang menjadi perbatasan lingkungan tempat tinggal warga babakansari dengan rel kereta api kiaracandong karena lokasi kelurahan babakansari yang memang berada disamping persis stasiun kiaracandong. 48 Bangunan-bangunan rumah para warga juga kelihatan tidak nyaman untuk ditempati, usang, kotor, dan tidak terawat. Dinding yang masih batu bata dan atap genteng serta seng yang sudah lama, ada pula yang menggunakan terpal pada dinding dan atap. Kegiatan warga babakansari yang berkumpul disore hari bersama warga lainnya, anak-anak yang bermain, dan terlihat beberapa warung yang dibuka warga dirumahnya.

3.2.3. Data Khalayak Sasaran

Animasi 2D Arka dirancang untuk menyasar khalayak berusia 15 hingga 18 tahun. Pemerintah menyelenggarakan program pemberian tablet tambah darah untuk remaja putri yang berusia 12 hingga 18 tahun, bukan hanya untuk mencegah kekurangan darah tetapi juga untuk menghindari kelahiran anak dengan kondisi stunting. Oleh karena itu, pentingnya pengetahuan tentang stunting diperkenalkan sejak usia remaja.

3.3 Analisis Karya Sejenis

<i>Amphibia</i>	<i>Frankenweenie</i>	<i>Stand By Me Doraemon</i>
		

Karya animasi *Amphibia* menggunakan warna kontras terhadap setiap pewarnaan *Background*. Meskipun menggunakan warna kontras, *Background* yang dihasilkan tidak menenggelamkan atau memakan visual karakter dan tetap menjadikan visual karakter sebagai titik fokus. Penggunaan warna untuk *Background* menyesuaikan dengan pencahayaan, suasana lingkungan, dan suasana emosi yang dibawakan karakter. Penggambaran *Background* juga memainkan shape yang dilebih-lebihkan, memperlihatkan outline, dan menggunakan *stylized art style semi-cartoon* pada *Background* animasi.

Berikutnya, karya animasi *Frankenweenie* mengusung tema *black-and white* yang dimana menggunakan warna putih-abu-hitam pada animasinya. Terlihat pada pewarnaan *Background*, *Frankenweenie* menggunakan warna putih-abu-hitam sebagai komposisi seperti *Background*, *middleground*, dan *foreground*. Selain komposisi, pewarnaan warna putih-abu-hitam juga sebagai pencahayaan untuk memperlihatkan datangnya arah cahaya dan jatuhnya bayangan.

Selanjutnya karya animasi *Stand By Me Doraemon*, penggambaran *Background* animasi ini memang terkesan kompleks dan rumit, namun karena style yang digunakan berupa *cartoonish-semi-realism*, jadi masih bisa dipahami oleh audiens dari berbagai kalangan umur. Penggambaran *Background* yang memang terkesan kompleks karena mengikuti cerita yang dibawakan. Untuk pewarnaan *Background*, di fokuskan pada latar waktu tempat yang diperlihatkan misalnya pagi dan sore hari, latar waktu di masa lalu dan masa depan, serta permainan warna pada cahaya, suasana latar tempat.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

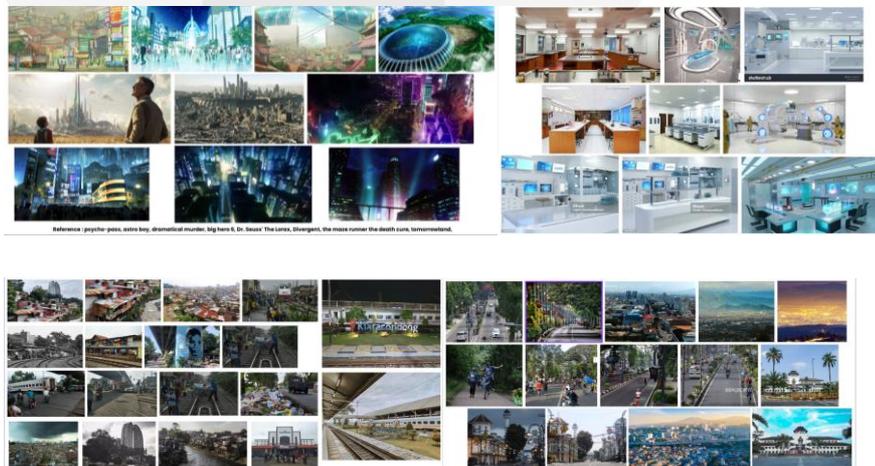
4.1 Konsep Perancangan

4.1.1. Konsep Pesan

Analisis data yang dihimpun selama penelitian mengenai stunting pada anak-anak di Kiaracondong, Kota Bandung, menjadi dasar dalam perancangan *Background* film animasi 2D Arka. Pemerintah Kota Bandung telah melakukan berbagai inisiatif untuk mengurangi prevalensi stunting, mengingat kondisi yang terjadi saat ini. Meski begitu, fenomena penyakit stunting masih butuh perhatian lebih karena masih terdengar awam di telinga masyarakat terutama generasi muda. Maka dari itu diharapkan perancangan animasi ini agar dapat membuat generasi muda lebih sadar terhadap fenomena penyakit stunting, sehingga penyakit stunting dapat dicegah tidak hanya saat dewasa ketika ingin menikah namun sedari remaja.

4.1.2. Konsep Kreatif

Langkah kreatif yang dilakukan pertama adalah mendata lokasi yang diperlukan dalam cerita melalui *script*. Selanjutnya, melakukan observasi dan guna mencari referensi visual untuk lingkungan permukiman kumuh di daerah stasiun kiaracondong, permukiman elit di daerah Kota Bandung, dan tempat ikonik Kota Bandung. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan 5 lokasi yang cocok dalam mendukung penceritaan animasi 2D Arka yaitu lintas kereta api stasiun, permukiman warga kelurahan babakansari, perumahan singgasana pradana bandung, gedung sate, dan jalan Braga. Kemudian mencari referensi karya sejenis untuk dicocokkan dengan hasil observasi kedalam perancangan *Background* dalam karya animasi 2D. Setelah mendapatkan hasil data observasi dan hasil analisis referensi karya sejenis sebagai referensi, proses selanjutnya adalah pembuatan *moodboard* untuk lokasi yang akan dibuat pada animasi 2D Arka. Berikut adalah contoh *moodboard* sebagai referensi bayangan gambaran *background* yang akan dibuat dalam animasi 2D Arka



Setelah membuat *moodboard* adalah mendata *Background* yang sesuai pada *script*, selanjutnya merancang *environment* dan *floorplan* dalam bentuk isometri untuk menentukan sebaran lokasi tempat sesuai adagen yang ada dalam *script* dan diberikan base warna. Selanjutnya merancang *Background* berdasarkan *script*

dan *thumbnail* dari *storyboard* yang telah dirancang bersama untuk menentukan waktu, latar, tempat serta aset yang diperlukan. Langkah selanjutnya adalah merancang sketsa *background* dari *thumbnail* yang telah dibuat dalam *storyboard* lalu menambahkan *base color*, untuk menentukan warna yang akan dipilih dilakukan pembagian warna yang sesuai dalam pewarnaan *environment* agar warna yang digunakan dalam *Background* harmonis dan selaras. Setelah langkah tersebut, melakukan *rendering* dengan menambahkan cahaya dan bayangan menggunakan teori arah cahaya dan bayangan, kemudian perancangan *Background* telah selesai.

Dengan begitu lokasi yang akan dirancang menjadi *environment* dan *Background* pada animasi 2D Arka adalah Kota Bandung Raya, Gedung Sate, Jalan Braga, Permukiman Kumuh Kiaracondong, Permukiman Elit perumahan singasana pradana bandung, dan I.S.Corp. Lokasi-lokasi ini dibuat berdasarkan latar tempat yang ada dalam *script*.

4.1.3. Konsep Media

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah animasi pendek sebagai output karya. *IbisPaintX* digunakan dalam merancang *Background* mulai dari sketsa hingga pewarnaan. Tools menggambar dan pewarnaan yang mudah digunakan pada *IbisPaintX* merupakan latar belakang penulis menggunakan software ini. Media Publikasi untuk karya animasi Arka adalah platform *youtube* dan *media social* seperti Instagram. Akses kedua aplikasi tersebut yang mudah dan gratis membuat animasi dapat diakses dengan mudah oleh siapapun dari berbagai kalangan terutama remaja.

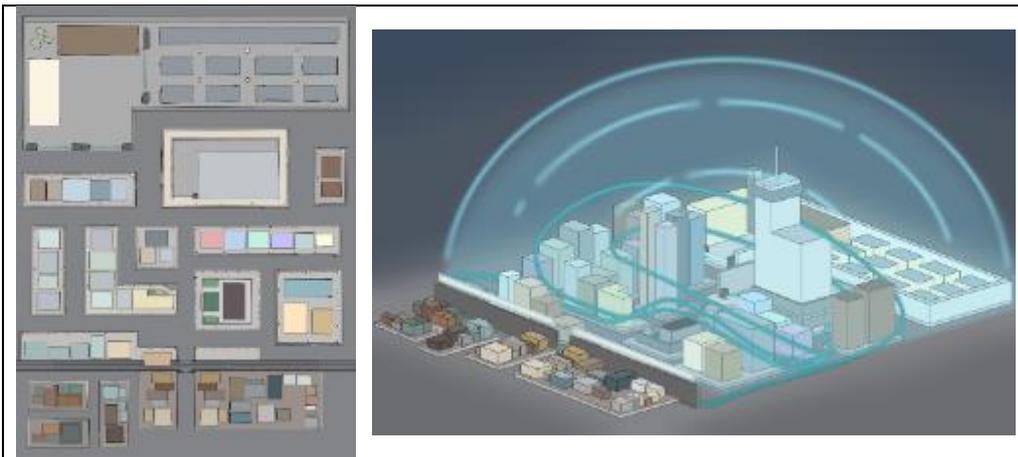
4.1.4. Konsep Visual

Background akan dirancang berdasarkan observasi dan refrensi karya sejenis dengan menggunakan gaya *Stylized Art Style Semi-cartoon*, yaitu gaya perancangan visual yang simple tapi detail, *full color*, namun mempertahankan garis tepi atau *outline* sebagai bentuk *cartoon-sih*. Berikut adalah *breakdown* gaya yang digunakan pada *Background* menyesuaikan karya sejenis *Disney Amphibia*.

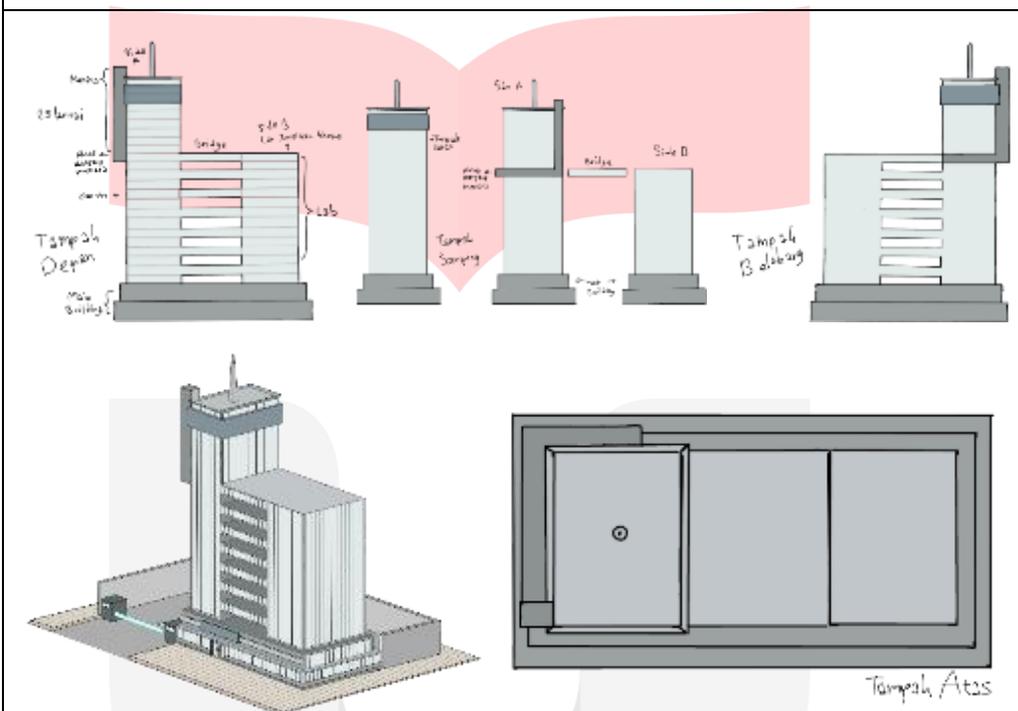
4.2 Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan *environment* dan *Background* yang diselesaikan setelah melakukan observasi dan refrensi karya sejenis.

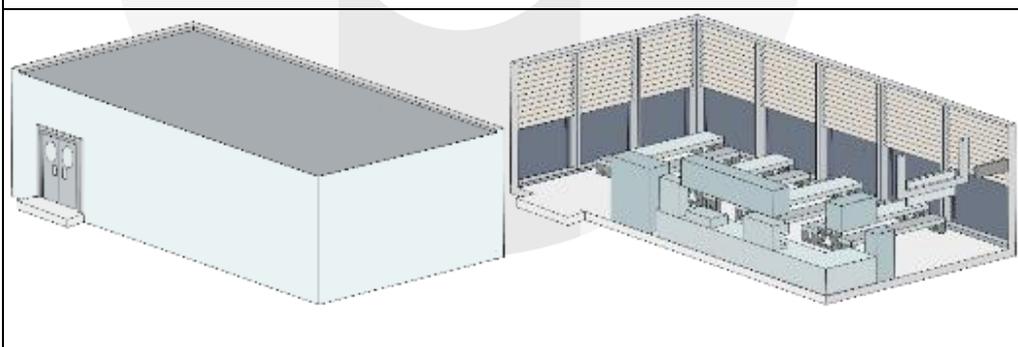
(ENVIRONMENT) Peta Bandung Raya



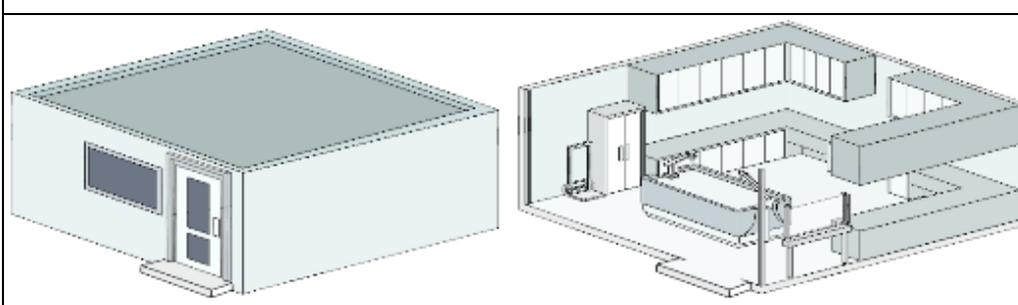
(ENVIRONMENT) I.S.Corp



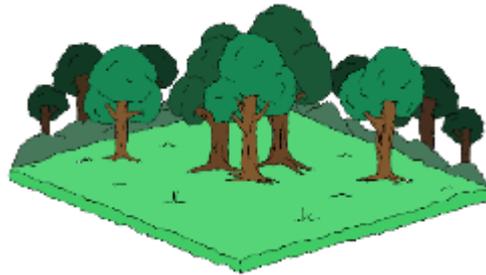
(ENVIRONMENT) Kantin



(ENVIRONMENT) Laboratorium Suntikan Khusus



(ENVIRONMENT) Taman Rerumputan Pohon Rindang



BACKGROUND



5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Maka demikian perancangan *Background* untuk animasi 2D Arka berhasil dirancang dengan diawali mendata lokasi sesuai script kemudian melakukan observasi Kota Bandung, gedung sate, jalan braga, perumahan singgasana pradana bandung, dan kelurahan babakansari. Mencari refrensi karya sejenis untuk dicocokkan dengan hasil

observasi perancangan *Background* dalam karya animasi 2D yang dilanjutkan dengan pembuatan floorplan, isometric environment dan aset berdasarkan script dan observasi. Setelah itu dilanjut dengan perancangan *Background* sesuai dengan script dan thumbnail yang telah dirancang untuk menentukan waktu, latar, dan tempat yang akan divisualisasikan. Kemudian perancangan background untuk animasi 2D Arka melibatkan tiga tahap utama: sketsa, base color, dan rendering. Tahap pertama pernggambaran sketsa dengan outline tgas menggunakan perspektif satu dan dua titik hilang. Selanjutnya, base color diterapkan untuk menetapkan warna dasar. Tahap terakhir adalah rendering, di mana bayangan dan cahaya ditambahkan sesuai dengan suasana dalam script. Setelah tahapan detail ini selesai, beberapa sisi garis sketsa *Background* diberikan efek glow untuk sentuhan akhir. Total keseluruhan *Background* 126 shots yang dikemas dalam 12 scenes.

5.2 Saran

Kurangnya sosialisasi tentang stunting serta media pencegahan stunting membuat masyarakat kota bandung terutama warga kelurahan babakansari tentang pencegahan stunting anak sejak dini masih sangat awam tentang penyakit stunting anak sejak dini. Penulis berharap dengan adanya perancangan ini dapat menjadi literasi serta media pencegahan stunting yang baru terutama dalam bentuk animasi 2D yang dapat dicermati oleh seluruh kalangan. Dan juga dapat membantu penelitian selanjutnya dalam merancang karya baru untuk mengenalkan pentingnya pencegahan stunting anak .

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, P., Aisyah, I. S., Wirawan, S., Hasanah, L. N., Idris, A. N., Yulistianingsih, A., & Siswati, T. (2022). Stunting pada anak. *Padang: Global Eksekutif Teknologi*.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Akbar, I., & Huriyah, T. (2022). Modul Pencegahan Stunting. *Ebooks. Yogyakarta: :Leutikaprio*.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN *BACKGROUND* DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Azrimaidaliza, D., SKM, M., & Resmiati, S. K. M. (2020). MKM. *Welly Famelia, SKM, MKM. Buku ajar Dasar Ilmu Gizi Kesehatan Masyarakat. Universitas Andalas*.
- Irwan, D. S. KM, M. Kes.(2017). *Etika dan Perilaku Kesehatan*.
- Islam, F., Priastomo, Y., Mahawati, E., Utami, N., Budiastutik, I., Hairuddin, M. C., & Purwono, E. (2021). *Dasar-Dasar Kesehatan Lingkungan*. Yayasan Kita Menulis.
- Kadir, S., & Kes, M. (2022). *Gizi Masyarakat*. Absolute Media.
- Kardeti, D. (2019). KONDISI KEHIDUPAN KELUARGA MISKIN PERKOTAAN (Studi Kasus Kondisi Sosial Keluarga Miskin di Kelurahan Sukapura Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung). *Pekerjaan Sosial*, 18(1).
- Laily, K. Buku Ajar-Dasar Dasar Kesehatan Lingkungan.
- Makripudin, L., Roswandi, D. A., & Tazir, F. T. (2021). Kebijakan dan Strategi Percepatan Penurunan Stunting di Indonesia.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nugraheni, H., Wiyatini, T., & Wiradona, I. (2018). *Kesehatan Masyarakat dalam Determinan Sosial Budaya*. Deepublish.
- Rahmadhita, K. (2020). Permasalahan stunting dan pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 225-229.
- Sahir, S. H. (2022). Metodologi Penelitian (T. Koryati. *KBM INDONESIA*.
- Sutarto, S. T. T., Mayasari, D., & Indriyani, R. (2018). Stunting, Faktor Resiko dan Pencegahannya. *Agromedicine Unila*, 5(1), 540-545.
- Suriadi, H., & Marlinae, L. (2016). *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*.
- Syafarina, N. N. (2021). *PENANGANAN STUNTING MELALUI PROGRAM BANDUNG TANGGAP STUNTING DENGAN PANGAN AMAN DAN SEHAT (TANGINAS) DI KECAMATAN RANCASARI KOTA BANDUNG* (Doctoral dissertation, IPDN Jatinangor).
- Trihono, T., Atmarita, A., Tjandrarini, D. H., Irawati, A., Nurlinawati, I., Utami, N. H., & Tejayanti,

T. (2015). *Pendek (stunting) di Indonesia, masalah dan solusinya*. Lembaga Penerbit Badan Litbangkes.

Yusriani, Y. (2023). Ilmu Kesehatan Masyarakat (Teori dan Aplikasi).

Zulham, Z., Azizah, N., Wahyuni, I. S., Rianto, L., Kurniasih, D. A. A., & Nurbaity, N. (2020). ILMU KESEHATAN MASYARAKAT.

