

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

CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION ARKA AS A MEDIA TO PREVENT CHILD STUNTING PROBLEM IN KIARACONDONG, BANDUNG CITY.

Quinny Ainun Putri Hadiwibowo¹, Riky Taufik Afif², Pebriyanto³

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

quinnyainun@student.telkomuniversity.ac.id¹,

rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id², pebriyantoo@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Stunting merupakan masalah yang serius bagi anak-anak di Indonesia saat ini. Stunting disebabkan oleh kurangnya asupan gizi dalam waktu lama dan infeksi berulang, menyebabkan tinggi badan di bawah rata-rata. Kota Bandung, dengan mayoritas penduduk suku Sunda, menjadi salah satu titik fokus utama dalam upaya mengatasi stunting di Indonesia. Namun, pandangan remaja yang menganggap stunting sebagai kondisi normal dan faktor keturunan menghambat efektivitas program pencegahan. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang efektif, seperti animasi 2D, untuk mengenalkan masalah stunting kepada remaja. Animasi 2D dipilih karena dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan informasi, serta mampu mengubah cara berpikir remaja tentang pentingnya pencegahan stunting. Proses desain karakter animasi ini dilakukan dengan mengumpulkan data karakteristik wajah orang Sunda melalui observasi, tinjauan pustaka, dan wawancara dengan ahli gizi, sehingga menghasilkan karakter yang representatif dan relevan dengan audiens target.

Kata kunci: Animasi 2D, Desain Karakter, Informasi, Stunting

ABSTRACT

Stunting is a major problem for children in Indonesia today. Stunting is caused by prolonged lack of nutritional intake and repeated infections, leading to below average height. The city of Bandung, with a majority Sundanese population, is one of the main focal points in efforts to address stunting in Indonesia. However, adolescents' views of stunting as a normal condition and hereditary factor hinder the effectiveness of prevention programs. Therefore, effective information media, such as 2D animation, is needed to introduce the problem of stunting to teenagers. 2D animation was chosen because it can serve as a means of entertainment and information, and can change the way teenagers think about the importance of stunting prevention. The design process of this animation character was carried out by collecting data on the facial characteristics of Sundanese people through observation, literature review, and interviews with nutritionists, resulting in a character that is representative and relevant to the target audience.

1. 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, berprestasi 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 Kiaracondong.

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, 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 Kiaracondong Kota Bandung, akan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena dapat mengumpulkan data deskriptif mengenai perspektif, pengalaman, dan motivasi individu terhadap masalah stunting. Pendekatan ini memberikan wawasan yang mendalam dan detail yang dibutuhkan untuk merancang 2 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 karakteristik 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.

1.2.3 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.

1.2.4 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?

2. Landasan Teori

2.1 Teori Objek

2.1.1 Kesehatan

Kesehatan adalah keadaan kesejahteraan fisik, mental dan sosial yang lengkap, bukan hanya ketiadaan penyakit. Kesehatan pada masyarakat menjadi aspek penting dalam mencapai kedamaian dan keamanan, termasuk perkembangan anak-anak yang sehat dan penyebaran pengetahuan kesehatan ke seluruh lapisan masyarakat menjadi kunci penting dalam mencapai tujuan tersebut (WHO, 2020: 1).

2.1.2 Stunting

Menurut (Wirawan, 2022: 36) Stunting adalah kondisi di mana anak balita mengalami kegagalan pertumbuhan karena kekurangan gizi kronis selama 1.000 hari pertama kehidupan. Stunting berdampak pada hambatan pertumbuhan dan perkembangan otak, serta meningkatkan risiko penyakit kronis pada masa dewasa. Stunting merupakan masalah kesehatan masyarakat yang penting karena memberikan dampak yang besar terhadap kualitas sumber daya manusia di suatu generasi (Helmayati, 2020: 1).

2.2 Teori Media

2.2.1 Animasi

Animasi adalah seni yang penuh dengan ketelitian dalam menghidupkan gambar, karakter, dan cerita melalui suatu rangkaian *frame* yang bergerak. Pada intinya, animasi melibatkan proses yang sangat teliti, dan salah satu aspek dasarnya adalah teknik animasi pose kunci. Metode ini merupakan sebuah komponen inti dari animasi, yang terdiri dari *key poses*, *breakdown positions*, dan *in-between frames* (White, 2017: 17).

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan. Animasi dapat dibuat dengan berbagai teknik seperti tradisional, digital, atau stop-motion. (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023).

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita, serta media yang efektif untuk hiburan, edukasi, dan periklanan. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa. Popularitas animasi menunjukkan potensinya yang besar sebagai alat komunikasi yang universal, yang mampu menjangkau berbagai kelompok usia dan latar belakang budaya. Hal ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun juga sebagai media yang efektif dalam mengedukasi dan menyampaikan nilai-nilai sosial. (Nahda & Afif, 2022).

Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak, remaja, dan juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan. Animasi bukan hanya menghibur tetapi juga mendidik, sehingga mampu menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah

dipahami, sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman. Potensi animasi sebagai media pendidikan terletak pada kemampuannya untuk menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan mempresentasikannya dalam bentuk visual yang menarik. (Afif, 2021).

a. Pra Produksi

Pra-produksi merupakan bagian langkah pertama dalam proses perencanaan dan persiapan produksi film animasi. Pra-produksi memiliki beberapa tahap, seperti desain karakter, scripting, dan storyboarding. Pra-produksi itu penting sebagai dasar karena memastikan bahwa proyek sudah direncanakan dengan baik sebelum memulai menganimasikan gambar (Dupré, 2023).

b. Produksi

Tahap produksi animasi adalah fase di mana pekerjaan animasi sebenarnya dilakukan. Ini dilakukan berbagai proses seperti modelling, texturing, rigging, dan rendering (Nancy, 2023).

c. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap mengedit dan menyempurnakan suatu animasi yang terkait dengan gambar dan suara dalam suatu proyek. Ini dilakukan setelah tahap pasca produksi dengan membuat aset animasi, dan tahap produksi yang akan bekerja pada gambar-gambar individu untuk setiap episode (Dupré, 2023).

2.2.2 Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses desain untuk menciptakan tokoh dalam berbagai media seperti film animasi, komik, acara TV, mainan, dan publikasi. Proses ini dimulai dengan merancang konsep karakter yang termasuk ciri-ciri kepribadian, perilaku, dan atribut fisik yang unik (Coursera, 2023). Kepribadian karakter di dalam sebuah animasi akan menghasilkan perilaku atau tindakan sebagai upaya komunikasi dengan penonton maupun dengan karakter lainnya. Dengan desain yang jelas, karakter dapat menjadi lebih hidup dan mudah dikenal oleh audiens, memudahkan mereka untuk lebih memahami ceritanya. (Pebriyanto dkk., 2022).

2.3 Metodologi Penelitian

2.3.1 Observasi

Observasi adalah jenis pengumpulan data langsung yang diamati. Tidak hanya dalam bentuk kuesioner, tetapi juga dalam bentuk catatan, foto, video, dan materi lainnya. Data ini sebagian besar bersifat primer dan membutuhkan data yang lebih mendalam (Riyanto, 2020: 28).

2.3.2 Metode Kualitatif

Data kualitatif merupakan informasi yang berupa deskripsi atau bukan berbentuk angka, baik itu dalam bentuk angka atau non-angka, yang umumnya diperoleh melalui wawancara atau observasi langsung. Pengolahan data dilakukan melalui analisis deskriptif non statistik (Riyanto, 2020: 28).

2.3.3 Literasi Data

Literasi data merupakan keterampilan membaca, menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan data dan informasi (Rozak, 2018).

2.3.4 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui interaksi tatap muka atau sesi tanya jawab antara pihak yang mengumpulkan data dengan narasumber (Riyanto, 2020: 28).

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data Observasi

Pada hari Senin (23/10/23) pukul 12.00 WIB, kelompok TA penulis melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing tugas akhir di GKU It. 9. Dalam pertemuan bimbingan minggu kedua ini, kelompok penulis membahas tentang target yang akan dikerjakan selama 1 minggu dalam membuat tugas akhir. Setelah itu, pembimbing menjelaskan hal-hal yang harus direncanakan untuk membuat laporan tugas akhir.

Pukul 14.00 WIB, kami berdiskusi mengenai waktu yang tepat untuk melakukan kunjungan penelitian di Perwakilan BKKBN Provinsi Jawa Barat. Mereka berencana untuk meneliti dan memperoleh data persentase stunting di berbagai daerah di Bandung, data lokasi-lokasi yang terdampak stunting di Bandung, serta data presentasi perkembangan naik dan turunnya masalah stunting di Bandung. Data-data tersebut diperlukan karena kelompok TA penulis memilih fenomena stunting sebagai topik/tema dalam pembuatan tugas akhir.

Pukul 14.30 WIB, kelompok TA penulis setuju untuk melakukan kunjungan penelitian di Perwakilan BKKBN Provinsi Jawa Barat pada hari berikutnya. Mereka juga telah menyiapkan surat izin penelitian tugas akhir yang akan dibawa dan diserahkan kepada pihak Perwakilan BKKBN Provinsi Jawa Barat.

Pada hari Selasa (24/10/23) pukul 13.00 WIB, kelompok TA penulis berkumpul di kost untuk melakukan kunjungan penelitian ke Perwakilan BKKBN Provinsi Jawa Barat. Kelompok TA penulis menggunakan 2 motor untuk perjalanan.



Pada hari Rabu (1/11/23) pukul 08.00 WIB, kelompok TA penulis berkumpul di kost untuk melakukan kunjungan penelitian ke Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat. Kelompok TA penulis menggunakan 2 motor untuk perjalanan.

Pukul 10.15 WIB, kelompok TA penulis pergi ke Jalan Dago untuk mengumpulkan data. Penulis mengambil data visual dari wajah-wajah orang Sunda untuk mempelajari karakteristik khas dari wajah orang Sunda tersebut. Penulis berhasil mengumpulkan data dari dua orang setelah memperoleh izin dari mereka, yaitu 1 mahasiswa dan 1 sopir.



Pukul 14.50 WIB, setelah keluar dari kelas Pasca Produksi, penulis mengambil

data visual wajah dari teman setelah mendapatkan izin dari seorang sopir yang bernama Asep. Terkait dengan perancangan karakter dalam masalah stunting terhadap anak pada Perwakilan BKKBN Provinsi Jawa Barat, penulis mengumpulkan data-data karakteristik fisik masyarakat Sunda di Bandung, Jawa Barat, dan referensi-referensi style karakter. Hal ini bertujuan untuk memahami penampikan khas masyarakat Jawa Barat agar dapat dikembangkan ke dalam desain karakter animasi.

3.2 Data Literasi Digital

3.2.1 Stunting di Jawa Barat

Data literasi digital dari jabarprov menunjukkan penurunan signifikan dalam jumlah kasus stunting pada balita di Jawa Barat dari tahun 2014 hingga 2022. Pada tahun 2014, tercatat sebanyak 371.989 balita mengalami stunting (10,14% dari populasi balita). Namun, angka ini menurun secara konsisten hingga mencapai 180.042 balita (6,03%) pada tahun 2022. Penurunan ini menunjukkan upaya dan perhatian yang lebih besar terhadap kesejahteraan balita di Jawa Barat, berkat berbagai program kesehatan masyarakat dan kampanye kesadaran publik.

3.2.2 Stunting di Kota Bandung

Pada 16 November 2023, Pejabat Wali Kota Bandung mengumumkan target penurunan prevalensi stunting di Kota Bandung untuk tahun 2024 menjadi 14%, turun dari target 17% pada tahun sebelumnya. Bambang, seorang pejabat kota, menekankan pentingnya edukasi bagi remaja, ibu hamil, calon pengantin, dan ibu yang baru melahirkan. Kolaborasi antara berbagai organisasi daerah juga penting untuk mencapai tujuan ini. Prevalensi stunting di Kota Bandung telah menurun signifikan dari 28,12% pada 2020, 26,4% pada 2021, hingga 19,4% pada 2022.

3.2.3 Kiaracondong terdampak Stunting

Tim Percepatan Penurunan Stunting (TPPS) bersama Kemenko PMK RI mengunjungi Kecamatan Lengkong dan Kiaracondong di Kota Bandung untuk mengevaluasi dan meningkatkan upaya penanggulangan stunting. Evaluasi ini mencakup pemeriksaan efektivitas alat antropometri di posyandu Kota Bandung. Kecamatan Kiaracondong mencatat kemajuan signifikan dalam penurunan angka stunting, dari 26,4% pada tahun sebelumnya menjadi 19,4% di tahun 2022. Harapannya adalah mencapai angka stunting sebesar 17% dalam periode mendatang. Linda Nurani Hapsah

dari Pj. Ketua TP. PKK Kota Bandung menyoroti peningkatan kesadaran masyarakat dalam menangani stunting.

3.2.4 Data Khalayak Sasaran

Dalam perancangan animasi ini, target audiens yang menjadi sasaran adalah remaja dan dewasa muda berusia 14 hingga 25 tahun.

3.3 Data Studi Pustaka

3.3.1 Ciri-Ciri Stunting

Tinggi badan anak sering dijadikan indikator utama dalam menilai status gizi karena lebih stabil dan memerlukan waktu lama untuk beradaptasi terhadap perubahan nutrisi, dibandingkan berat badan yang dapat bervariasi dalam jangka pendek. Buku Pintar Stunting, Panduan Tugas Lini Lapangan BKKBN Edisi 1, 2021 menjelaskan bahwa perubahan pada tinggi badan menjadi indikator yang lebih konsisten terhadap kondisi kesehatan anak yang mengalami masalah gizi jangka panjang.

3.4 Data Hasil Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan untuk memahami fenomena stunting di Kecamatan Kiaracondong, Kelurahan Babakan Sari, dan untuk memahami tugas-tugas terkait dari para ahli. Narasumber yang diwawancarai adalah Ahli Gizi Ahli Pertama dari Dinas Kesehatan Kota Bandung dan Ahli Gizi dari Puskesmas Babakan Sari. Metode wawancara mulai dari fenomena stunting hingga tugas-tugas jobdesk yang harus dilakukan, sehingga hasil wawancara dapat objektif dan relevan dengan kebutuhan animasi yang dirancang. Data stunting di Kiaracondong juga disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan informasi yang jelas.

Data Tanggal : 2023-11-04 22:44:24

No	PUSKESMAS	Desa/Kelurahan	Sasaran EPPGBM	TB/U				Jumlah Balita Diukur	Jumlah Balita Stunting	% Stunting
				Sangat Pendek	Pendek	Normal	Tinggi			
93.	BABAKAN SARI	SUKAPURA	1415	20	101	1017	0	1138	121	10.63
94.	BABAKAN SARI	KEBUN JAYANTI	729	3	42	501	0	546	45	8.24
95.	BABAKAN SARI	BABAKAN SARI	1833	18	125	1319	2	1464	143	9.77
96.	BABAKAN SARI	KEBON KANGKUNG	653	6	42	526	0	574	48	8.36

97.	BABAKAN SURABAYA	BABAKAN SURABAYA	1045	8	31	894	0	933	39	4.18
98.	BABAKAN SURABAYA	CICAHEUM	825	5	22	707	0	734	27	3.68
TOTAL KECAMATAN KIARACONDONG			6500	60	363	4964	2	5389	423	7.85

Tabel 3. 1 Tabel informasi data Stunting di Kiaracandong

Sumber: Kiki Riezki Yudistiani, S. GZ – Nutrisionis Ahli Pertama



Berdasarkan wawancara dengan Ibu Kiki Riezki Yudistiani, S.Gz., ditemukan bahwa stunting di Kiaracandong dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya asupan gizi pada remaja putri dan ibu hamil. Selain itu, faktor lingkungan seperti kebersihan yang kurang baik, terutama terkait dengan buang air besar sembarangan, juga menjadi penyebab stunting. Seseorang yang mengalami stunting memiliki tinggi badan yang tidak sesuai dengan standar usianya. Namun, meskipun ada perbedaan fisik, perilaku anak-anak yang mengalami stunting di Kiaracandong cenderung tidak berbeda dengan anak-anak lainnya.

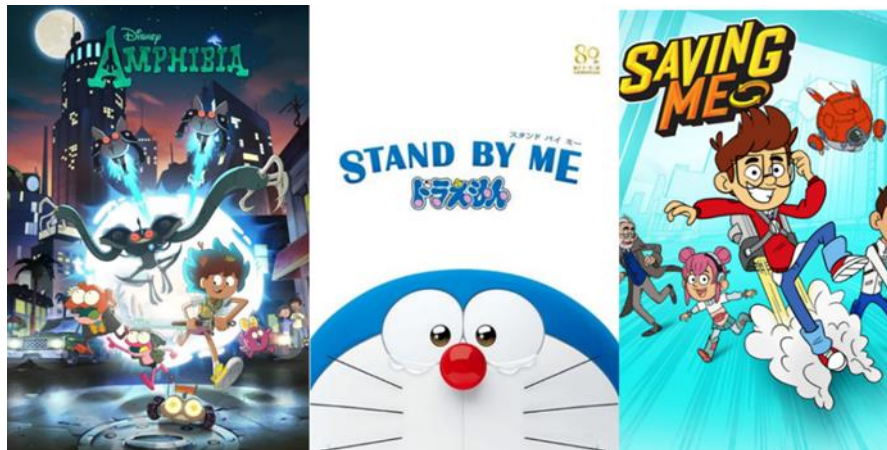
3.5 Data Hasil Analisis Studi Visual



Hasil analisis dari data menunjukkan adanya keragaman usia dalam populasi, yang menjadi pertimbangan penting dalam mengembangkan strategi penanggulangan stunting di daerah tersebut. Dari segi studi visual terhadap warga Sunda di Bandung, terlihat bahwa terdapat ciri khas fisik yang umum terdapat pada beberapa individu, seperti bibir

tebal, mata yang besar, alis mata tebal, hidung besar dan pesek, serta warna kulit kuning langsung. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan karakter-karakter yang merepresentasikan masyarakat Sunda. Dengan demikian, data observasi yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut menjadi dasar penting dalam menyusun strategi dan rencana tindak lanjut yang tepat guna dalam penanganan stunting di wilayah Kiaracondong, Bandung.

3.6 Analisis Karya Sejenis



Analisis terhadap karya-karya referensi yang diberikan mengungkapkan tiga animasi dengan pendekatan desain karakter yang unik. Pertama, "Amphibia" menampilkan detail dalam *style*, proporsi, dan ekspresi karakter, terutama dalam memvisualisasikan Anne Boonchuy dengan rambutnya yang berantakan, seragam sekolahnya yang khas, dan emosinya yang mendalam. Kedua, "Stand by Me Doraemon" menampilkan proporsi karakter dan palet warna yang konsisten, dengan penampilan Nobita yang sederhana namun ikonik dengan kacamata bulat dan pakaian kuning-biru. Ketiga, "Saving Me" menampilkan kostum dan ekspresi karakter, seperti Bennett Bramble yang sudah tua dengan jas abu-abu panjangnya dan usahanya yang rumit untuk mengubah masa lalunya. Dari ketiga animasi ini, dapat dilihat bahwa setiap karya memiliki pendekatan desain yang unik, namun masing-masing berhasil menciptakan karakter yang menarik dan menarik perhatian penonton melalui elemen desain yang berbeda.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Animasi ARKA ini berceritakan tentang perjuangan seorang ilmuwan muda bernama Arka, yang melawan kejahatan perusahaan I.S.Corp yang memanfaatkan obat "suntikan khusus" untuk menyembuhkan stunting sebagai bahan jualan untuk mendapatkan keuntungan. Dalam pengorbanannya, Arka menghadapi konflik dan akhirnya meledakkan dirinya bersama dengan para pejabat I.S.Corp, membebaskan tabung gas yang berisi obat stunting. Ledakan ini tidak hanya menyelamatkan anak-anak yang terkena penyakit, namun juga mendorong protes massa dari masyarakat yang bersatu melawan korupsi korporasi. Akhirnya Arka terbangun di alam lain, mendengar ucapan terima kasih dari anak-anak yang telah terinfeksi sama wabah stunting, dengan perasaan terharu, sedih, dan bahagia.

4.1.2 Konsep Kreatif

Konsep perancangan karakter dan ide animasi 2D yang berjudul "ARKA" dimulai dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis karya yang terkait dengan visual masyarakat Bandung.

Dalam desain karakter ini disesuaikan dengan ciri fisik masyarakat Sunda di Bandung termasuk Kiaracondong. Proses ini termasuk analisis naskah, penokohan, dan observasi masyarakat Sunda di Bandung. Setelah itu, terbuatlah berbagai desain alternatif untuk setiap karakter, dengan membuat Artstyle, Gesture Drawing, bentuk dasar, Siluet, Proporsi, dan Ekspresi.

4.1.3 Konsep Media

Dalam perancangan karakter untuk animasi ARKA ini, pengerjaannya akan dilakukan pada iPad dengan menggunakan aplikasi yang disebut Procreate. Procreate merupakan aplikasi kreatif yang digunakan untuk membuat lukisan digital. Biaya dalam membeli Procreate adalah Rp229,000.

4.1.4 Konsep Visual

Sebelum pengerjaan perancangan karakter untuk animasi ARKA, langkah awalnya adalah penokohan. Penokohan merupakan sebuah moodboard yang menggambarkan karakter sebelum diwujudkan secara visual.

Moodboard Refrensi Artstyle Animasi

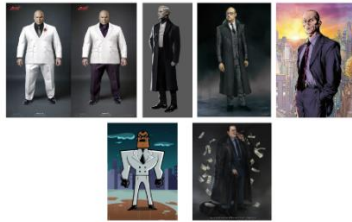


Reference : Amphibia, Adventure Time, The Owl House, Saving me, Stand By Me Doraemon, 2, Astroboy 2D

Moodboard Refrensi Karakter Arka



Moodboard Karakter Pak Karta



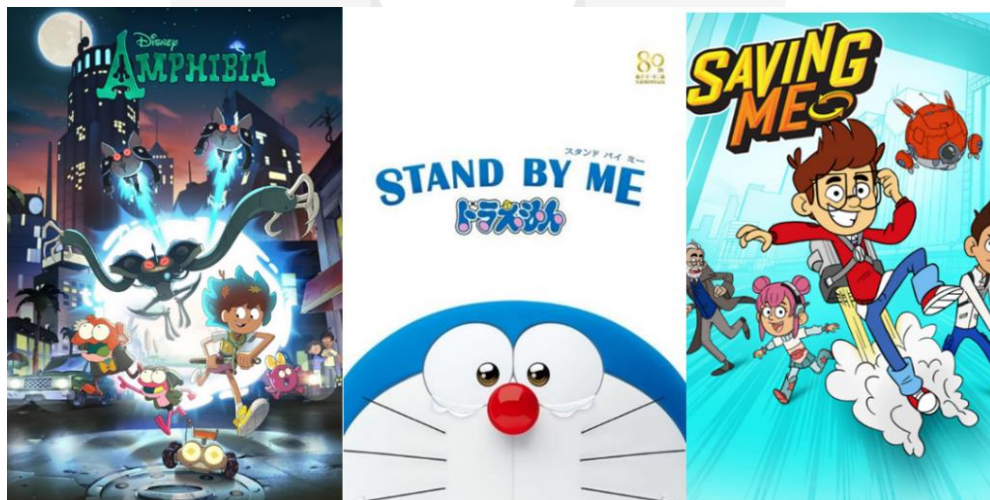
Moodboard Refrensi Security I.S Corp



Moodboard Karakter Masyarakat menengah kebawah Kiara Condong



Setelah menuliskan penokohan, langkah berikutnya adalah membuat art style sebelum menggambar karakternya. Inspirasi art style untuk perancangan karakter terdapat dalam animasi seperti Amphibia, Stand by Me Doraemon, dan Saving Me.



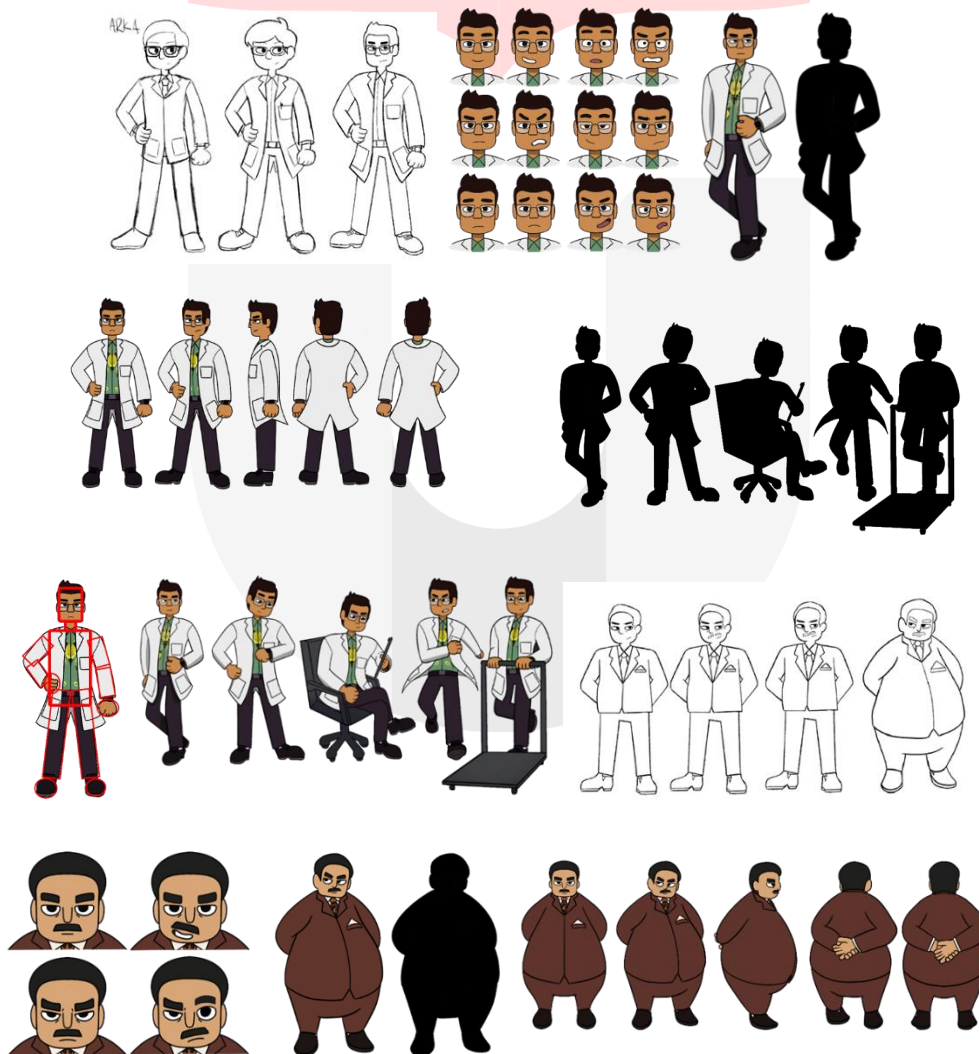
Animasi 2D yang berjudul “ARKA”, ini berfokus pada ilmuwan protagonis bernama Arka yang melawan perusahaan I.S.Corp dengan membuat obat "suntikan khusus" untuk menyembuhkan stunting kepada anak-anak terkena penyakit. Ada juga karakter selain Arka, bernama Karta. Pak Karta merupakan seorang petinggi di I.S.Corp dan juga

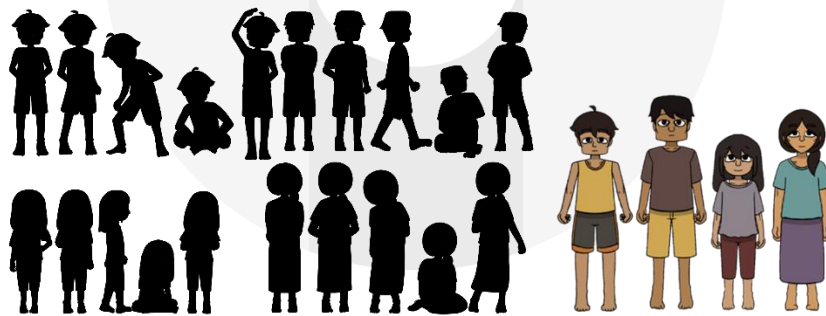
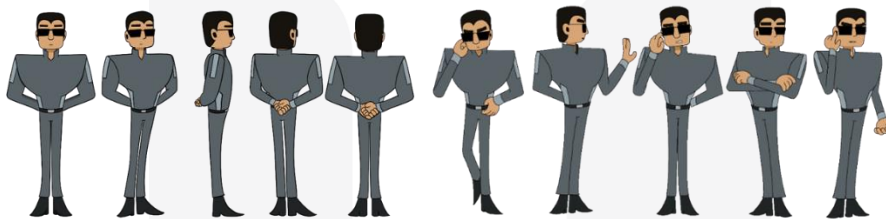
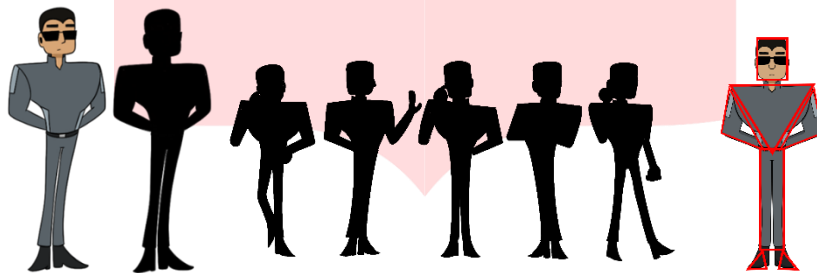
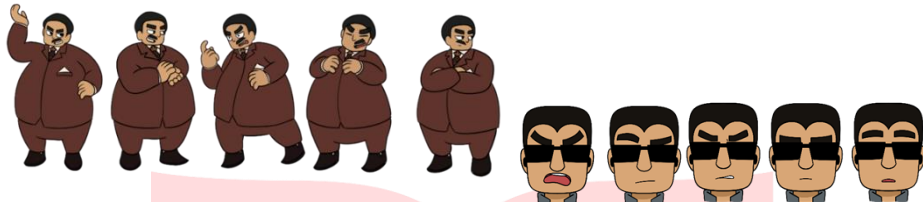
merupakan karakter antagonis. Dalam perancangan karakter ini art style dan proporsi nya terinspirasi sama Amphibia.

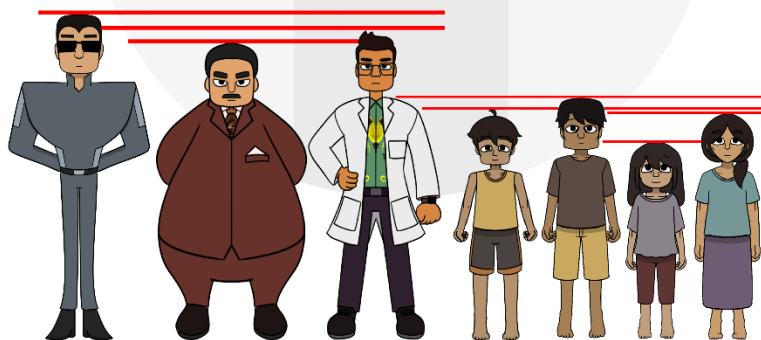
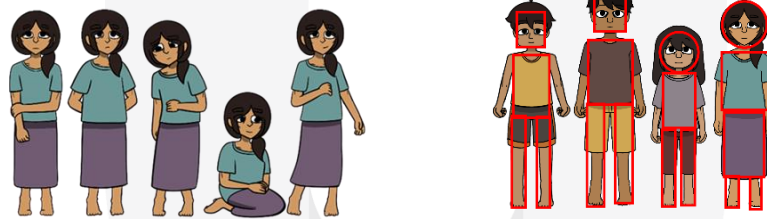
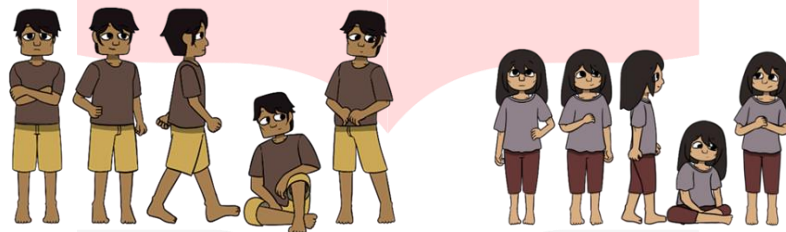
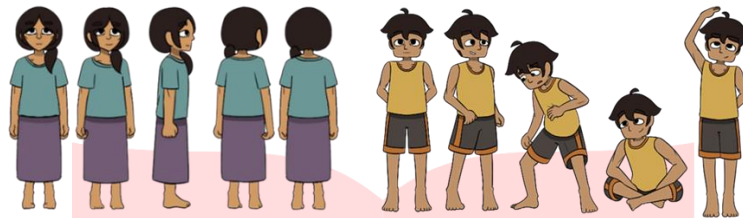
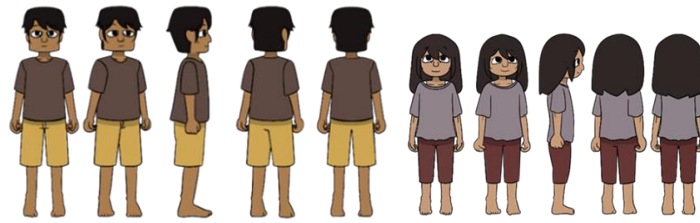
4.2 Proses Pengerjaan Perancangan Karakter

Proses pengerjaan perancangan karakter diawali dengan membuat narasi dan deskripsi karakter, termasuk karakteristiknya. Dilanjutkan dengan pembuatan moodboard untuk mendapatkan inspirasi yang akan digunakan. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah menggambar art style dengan sketsa-sketsa termasuk menambahkan bentuk dasar yang sesuai dengan narasi. Setelah art style selesai, proses dilanjutkan dengan menggambar secara bersih dan keseluruhan, termasuk penambahan warna, *turnaround*, *gesture*, ekspresi, dan siluet.

4.3 Hasil Perancangan







5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah yang diajukan, yaitu bagaimana cara menyampaikan informasi tentang stunting kepada remaja di Kecamatan Kiaracandong, Kota Bandung, dan bagaimana cara merancang karakter animasi 2D yang

mencerminkan karakteristik wajah di Kiaracondong, Bandung. Melalui observasi, literasi data, wawancara, dan analisis karya animasi sejenis, karakter animasi yang sesuai dan akurat pun didesain.

Karakter-karakter ini didasarkan pada ciri fisik masyarakat Sunda di Bandung, termasuk bibir tebal, mata besar, alis tebal, hidung pesek, dan kulit kuning langsung. Dengan menggunakan aplikasi Procreate, proses perancangan karakter mencakup *Artstyle*, *Gesture Drawing*, Siluet, Proporsi, dan Ekspresi, menghasilkan desain yang kuat dan menarik. Narasi animasi "ARKA" yang menceritakan perjuangan seorang ilmuwan muda melawan korupsi dan menyelamatkan anak-anak dari stunting, diharapkan mampu menyampaikan pesan moral yang kuat dan menginformasikan remaja di Kiaracondong tentang pentingnya pencegahan stunting. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa memasukkan unsur karakteristik wajah fisik dalam desain karakter animasi dapat menjadi efektif dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan kesadaran sosial.

5.2 Saran

Dengan merancang desain karakter dalam animasi "ARKA", diharapkan kesadaran akan masalah stunting dapat meningkat di kalangan remaja di Kiaracondong dan sekitarnya. Pentingnya mengonsumsi makanan bergizi dan pemahaman bahwa stunting bukanlah kondisi yang normal atau keturunan. Cerita yang informatif dan visual yang menarik dalam animasi ini bertujuan untuk memotivasi para remaja untuk melakukan kegiatan nyata dalam mengatasi stunting. Selain itu, animasi ini juga diharapkan dapat mendorong pemikiran kritis dan kepedulian sosial, serta meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya kesehatan dan gizi yang baik untuk pertumbuhan yang baik. Disarankan animasi ini disebarluaskan melalui berbagai media, termasuk kegiatan komunitas dan platform online, agar dapat mencapai audiens yang lebih luas dan memberikan dampak yang besar dalam mengatasi stunting.

DAFTAR PUSTAKA

- 21Draw. (2019). *The Character Designer*. Sweden: 21 Draw Sweden AB.
- Adriani, P, dkk. (2022). *Stunting Pada Anak*. Padang: Get Press Indonesia.
- 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.
- 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).
- Anna. (2023). What Is Scale and Proportion in Art? (4 Types and Examples). Diakses pada <https://yourartpath.com/what-is-proportion-in-art-scale-principle-types-examples> (29 November 2023).
- Diskominfo Bandung. (2023). Kota Bandung Optimis Angka Prevalensi Stunting Capai 14 Persen Tahun 2024. Diakses pada <https://jabarprov.go.id/berita/kotabandung-optimis-angka-prevalensi-stunting-capai-14-persen-tahun-2024-11365> (28 Desember 2023).
- Diskominfo Bandung. (2023). Tim Kota Bandung dan Kemenko PMK Kunjungi Keluarga Berisiko Stunting. Diakses pada <https://jabarprov.go.id/berita/tim-kota-bandung-dan-kemenko-pmk-kunjungi-keluarga-berisiko-stunting-11086> (28 Desember 2023).
- Naghdi, A. (2020). How does shape language impact a character design? (with illustrated examples). Diakses pada <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/> (13 Desember 2023).
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). The Anthropomorphic-Based Character In The Animation Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*. 14(1), 75-91.

Reisenzein, R. (2012). Encyclopedia of Human Behavior (Second Edition), 3, 564-565.

Tobore, T. (2023). On the beauty of sadness: it's okay to say, I am sad, thank you, 16(1), 1-2.

United Nations Children's Fund (2020). Situasi Anak di Indonesia – Tren, Peluang, dan Tantangan Dalam Memenuhi Hak-Hak Anak. Jakarta: UNICEF Indonesia.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2009). Indonesian Batik. Diakses pada <https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-batik-00170> (28 Desember 2023).

White, T. (2017). The Animator's Sketchbook: How to See, Interpret & Draw Like a Master Animator. Florida: CRC Press.

World Health Organization. (2020). Basic documents: forty-ninth edition. Geneva: World Health Organization.

