

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Stunting atau pertumbuhan terhambat pada anak adalah masalah kesehatan masyarakat yang serius di Indonesia, salah satunya di Kota Bandung. Permasalahan *stunting* ini diakibatkan karena kekurangan gizi yang terjadi pada anak sehingga membuat pertumbuhan mereka terhambat dari ukuran anak normal pada umumnya (Nareza, 2024). *Stunting* memiliki dampak jangka panjang yang serius, termasuk masalah perkembangan fisik dan mental, kinerja sekolah yang buruk, dan resiko penyakit kronis di masa dewasa. Masalah ini tidak hanya mencerminkan ketidakcukupan gizi, tetapi juga berkaitan erat dengan beberapa faktor – faktor sosial, ekonomi, dan lingkungan.

Latar belakang tingginya angka *stunting* di Bandung mencakup berbagai faktor kompleks yang melibatkan aspek sosial, ekonomi, dan kesehatan. Menurut Sumarna juga menjelaskan bahwa permasalahan *stunting* di Bandung bukan persoalan mandiri, melainkan terjadi karena beberapa faktor, seperti keturunan, tempat tinggal tidak layak, krisis air bersih dan ventilasi tidak optimal. Sehingga dalam segala aspek harus terukur dan terjaga kekonsistensiannya (Rizky, 2024). Kondisi perekonomian rendah menyebabkan sebagian besar keluarga tidak mampu memberikan asupan gizi yang memadai bagi anak-anak mereka. Selain itu, kurangnya pengetahuan ibu tentang pentingnya gizi yang seimbang dan nutrisi yang baik selama kehamilan dan masa pertumbuhan anak-anak juga menjadi faktor penting. Infrastruktur sanitasi yang buruk dan akses terbatas ke layanan kesehatan dasar menyebabkan anak - anak rentan terhadap penyakit infeksi yang dapat menghambat pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, penanganan masalah *stunting* di Bandung memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan peningkatan pendidikan, akses

terhadap layanan kesehatan, dan perbaikan kondisi ekonomi keluarga untuk memberikan solusi jangka panjang dan berkelanjutan.

Salah satu pendekatan yang dapat diambil untuk mengatasi masalah *stunting* di lingkungan masyarakat adalah melalui teknologi media visual. Media visual adalah sebuah alat sebagai penyampaian informasi dan pengetahuan kepada masyarakat dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, *video*, animasi, dll. yang bertujuan untuk memberikan edukasi (Kustandi et al, 2021). Lewat media visual ini dapat memudahkan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat era *digital* mengenai pentingnya gizi seimbang, pola makan yang baik, serta perawatan dan pendidikan anak yang tepat.

Dengan adanya masalah ini, membuat penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual tertantang untuk memanfaatkan media baru sebagai sarana media pencegahan yang mengedukasi masyarakat mengenai permasalahan *stunting* di Kiaracondong Kota Bandung. Penggunaan media baru ini sangat bermanfaat bagi generasi sekarang yang serba *internet* dan mudah dipahami baik dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa dengan. Mengenalkan bahayanya *stunting* ini dapat dikemas dalam sebuah animasi 2D yang dirangkai sedemikian rupa guna mengedukasi masyarakat sekaligus menjadi sebuah hiburan yang dapat mudah diterima di berbagai kalangan masyarakat luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah – masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai penyakit *stunting* dan bahayanya yang dapat memberikan dampak dalam jangka panjang.
2. Minimnya pengetahuan masyarakat betapa pentingnya mencegah resiko *stunting* pada anak.
3. Diperlukannya media kreatif mengenai permasalahan *stunting* yang dapat menarik perhatian masyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang terdapat diidentifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menginformasikan permasalahan *stunting* anak di kecamatan Kiaracondong Kota Bandung?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan teknik *animate* yaitu *frame by frame* dan beberapa prinsip animasi pada perancangan animasi 2D yang mengangkat tema kesehatan mengenai permasalahan *stunting*?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk memberikan batas pada lingkup pembahasan, maka permasalahan akan dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan *animate* yang memfokuskan pada pembuatan animasi 2D yang mengangkat tema kesehatan dalam menginformasikan permasalahan *stunting* pada anak.

1.4.2 Siapa

Animasi 2D ini ditujukan pada audiens remaja dimulai dari umur 15 tahun hingga 18 tahun dan audiens sekunder pada para orang tua dan calon orang tua.

1.4.3 Dimana

Lokasi penelitian animasi 2D ini dilakukan di salah satu daerah terdampak *stunting*, yaitu kecamatan Kiaracondong, kota Bandung.

1.4.4 Kapan

Waktu penelitian dan perancangan animasi 2D ini dimulai dari bulan September 2023 dan akan selesai pada tahun 2024.

1.4.5 Bagaimana

Perancangan *animate* pada animasi 2D yang berjudul Arka ini dikemas semenarik mungkin dengan menggunakan teknik *frame by*

frame dan mengaplikasikan prinsip – prinsip animasi sebagai *media* informasi pencegahan *stunting* untuk masyarakat Kiaracondong.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa tujuan dalam perancangan ini, yaitu:

1. Untuk menginformasikan permasalahan *stunting* anak di kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.
2. Untuk mengaplikasikan teknik *animate* yaitu *frame by frame* dan beberapa prinsip animasi pada perancangan animasi 2D yang mengangkat tema kesehatan mengenai permasalahan *stunting*.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Karya ini dilakukan pada pendekatan *visual* yang memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kompleks tentang *stunting*. Animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi medis dan kesehatan secara menarik dan mudah dimengerti. Dengan memvisualisasikan dampak *stunting* pada pertumbuhan dan perkembangan anak, animasi dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap pentingnya nutrisi yang cukup selama masa pertumbuhan. Selain itu, animasi ini juga dapat memotivasi penelitian lebih lanjut dalam upaya pencegahan *stunting* dengan menyajikan data dan fakta secara menginspirasi. Dengan cara ini, animasi tidak hanya menjadi sarana penyuluhan, tetapi juga alat untuk memicu perubahan sikap dan tindakan terhadap masalah *stunting*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, karya ini dapat bermanfaat bagi para remaja serta orang dewasa, yang tidak hanya menonton animasi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana informasi untuk lebih memahami mengenai masalah *stunting* pada anak.

1.6.3 Manfaat bagi Perancang

Manfaat dari hasil karya ini bagi perancang adalah sebagai tantangan sendiri dalam mengasah *skill*, *problem solving* dan kreativitas yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas, selain itu juga karya ini akan menjadi salah satu kebanggaan penulis selama menempuh pendidikan di bidang animasi, Desain Komunikasi Visual.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan terjun langsung ke daerah yang akan dijadikan tempat penelitian terjadinya *stunting* yaitu Kiaracandong dengan mengamati situasi daerah yang terdampak dari *stunting* dan mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang dapat menyebabkan permasalahan *stunting* di daerah tersebut.

2. Studi Pustaka

Dalam pengumpulan data mengenai *stunting*, menggunakan data yang bersumber pada buku, jurnal, dan sumber *online* yang terpercaya.

3. Wawancara

Wawancara penting dilakukan untuk mendapatkan data atau sumber dari ahli kesehatan atau instansi pemerintah yang menangani kasus *stunting* dan warga daerah Kiaracandong yang memiliki relevansi terhadap permasalahan *stunting* pada anak.

1.7.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

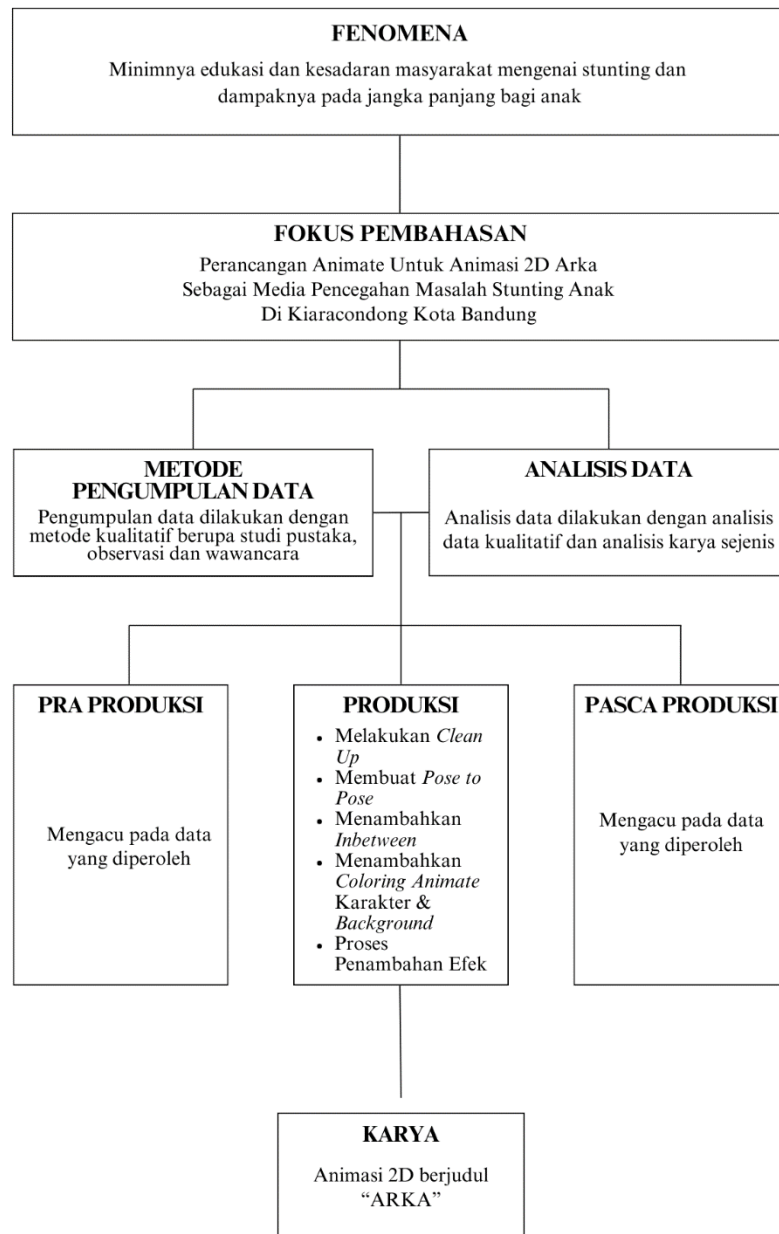
Setelah pengumpulan data dilakukan, penulis melanjutkan dengan melakukan analisis terhadap data dengan metode

analisis pendekatan kualitatif. Analisis kualitatif dengan cara pengkategorian dan pengelompokkan data ke dalam kategori yang relevan dan disusun dalam laporan penelitian yang terstruktur dengan memasukkan temuan - temuan signifikan, ide yang tepat, dan kesimpulan yang didukung oleh data yang telah dianalisis.

2. Analisis karya

Penulis dimaksudkan untuk menganalisis beberapa karya yang memiliki relevansi sama agar dapat dijadikan sebagai acuan dasar untuk menentukan tema atau konsep pada pembuatan animasi.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

1.9 Pembabakan

Perancangan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang mengenai permasalahan *stunting* yang terjadi di kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung, selain itu membahas identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan pada penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjabarkan beberapa teori yang membahas seputar topik yang diangkat dan animasi yang relevan terhadap perancangan *animate* yang dibuat.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Membahas mengenai hasil data yang telah dikumpulkan dari observasi, studi pustaka dan wawancara beserta analisisnya dan hasil analisis terhadap karya sejenis yang dijadikan referensi pada pembuatan karya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan mengenai konsep karya dan proses perancangan *animate* pada pembuatan karya serta hasil akhir dari proses pembuatan animasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil analisis beserta perancangan *animate* untuk animasi 2D yang membahas mengenai permasalahan *stunting*.