Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra. Vol. 7, No.2, Februari 2021 : Hal 36 - 42

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC STUNTING SERTA UPAYA PENCEGAHANNYA

[1]Arif Johari, [2]Nia Septiani, [3]Aan Setiawati,
[1]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, [2,3]Program Studi Desain Komunikasi Visual
[1]Universitas Pendidikan Indonesia, [2,3]Universitas Nusa Putra
[1]Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung
[2,3]Jl. Raya Cibolang Kaler No. 21 Kab. Sukabumi
[1]ariefjohari@upi.edu, [2]aan.setiawati@nusaputra.ac.id, [3]Nia.septiani_dkv15@nusaputra.ac.id

* Korespondensi : [2]aan.setiawati@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Stunting (kerdil) adalah kondisi dimana balita memiliki panjang atau tinggi badan yang kurang jika dibandingkan dengan umur kondisi ini diukur dengan panjang atau tinggi badan yang lebih dari minus dua standar deviasi median standar pertumbuhan anak dari WHO. Akan tetapi, dilihat dari data mengenai tingkat penderita stunting di Sukabumi, masyarakat masih belum sadar tentang bahaya stunting. Salah satu upaya penyadaran yang dapat dilakukan dengan ilmu desain komunikasi visual yaitu membuat informasi berbentuk grafis. Info grafis bergerak atau disebut *motion graphic* menjadi salah satu upaya meningkatkan kesadaran masyarakat. Dalam perancangan ini dilakukan tiga tahap produksi yaitu *preproduction, production dan pasca production.* Analisis konsep pada desain menunjukkan bahwa rancangan *motion graphic* ini memiliki pesan yang ditujukan untuk masyarakat tentang pentingnya pencegahan terhadap stunting.

Kata Kunci: Stunting, Infografis, Motion Graphic

ABSTRACT

Stunting is a condition where toddlers have less length or height when compared to lifespan This condition is measured by a length or height that is more than minus two standards of median deviation of child growth standards from WHO. However, judging from the data on the level of stunting sufferers in Sukabumi, the public is still not aware of the dangers of stunting. One of the awareness efforts that can be done with the science of visual communication design is to make information in the form of graphics. Mobile infographic or called motion graphic becomes one of the efforts to increase public awareness. In this design, three stages of production are preproduction, production and postproduction. Analysis of the concept in the design shows that the design of this motion graphic has a message aimed at the community about the importance of prevention against stunting.

Keywords: Stunting, Infographics, Motion Graphic

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

merupakan data yang telah diorganisir sehingga memberikan arti dan nilai kepada penerimanya. Sedangkan menurut Jogiyanto, Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Dapat dikatakan bahwa data merupakan bahan mentah, sedangkan informasi adalah bahan jadi atau bahan yang telah siap digunakan, Jadi, sumber dari informasi adalah data [1]. Dengan banyaknnya data yang tersebar saat ini, serta mobilitas dan kesenjangan masyarakat yang tinggi, menyebabkan terciptanya pula

kesenjangan antara jumlah informasi yang masuk dengan banyaknya kesempatan masyarakat untuk menyerap informasi.

Desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa [2].

Masalah anak pendek (stunting) merupakan salah satu permasalahan gizi yang dihadapi di dunia, khususnya di negara-negara miskin dan berkembang. Stunting menjadi permasalahan karena berhubungan dengan meningkatnya risiko terjadinya kesakitan dan kematian, perkembangan otak suboptimal sehingga perkembangan motorik terlambat dan terhambatnya pertumbuhan mental. Stunting merupakan bentuk kegagalan pertumbuhan (growth faltering) akibat akumulasi ketidakcukupan nutrisi yang berlangsung lama mulai dari kehamilan sampai usia 24 bulan [3].

Menurut World Health Organization (WHO) prevalensi Balita pendek di Indonesia masih tinggi sebesar (29%) dan merupakan masalah kesehatan yang harus ditanggulangi. Dibandingkan beberapa negara tetangga, prevalensi balita pendek di Indonesia juga tinggi dibandingkan Myanmar (35%), Vietnam (23%), Malaysia (17%), Thailand (16%) dan Singapura (4%). Global Nutrilion Report tahun 2014 menunjukan Indonesia termasuk dalam 17 negara, diantara 117 negara yang mempunyai tiga masalah gizi yaitu stunting, wasting dan overweight pada Balita [4].

Hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 bahwa sekitar 37,2% anak balita di Indonesia mengalami stunting.Hal ini menunjukan bahwa sekitar 8,9 jutaanak indonesia atau 1 dari 3 anakIndonesia mengalami stunting.Prevalensi di Jawa Barat tahun 2018 [5].

Komitmen pemerintah dalam upaya percepatan perbaikan gizi telah dinyatakan melalui Perpres Nomor 42 Tahun 2013, tanggal 23 Mei 2013, tentang Gerakan Nasional (Gernas) Percepatan Perbaikan Gizi diantarnya :

a. Menjadikan perbaikan gizi sebagai arus utama pembangunan sumber daya manusia, sosial budaya, dan perekonomian.
b. Peningkatan kapasitas dan kompetensi sumber daya manusia di semua sektor baik, pemerintah maupun swasta.
c. Peningkatan intervensi berbasis bukti yang efektif pada berbagai tatanan yang ada di masyarakat.
d. Peningkatan partisipasi masyarakat untuk penerapan norma-norma sosial yang mendukung perilaku sadar gizi [6].

Maka dari itu media yang tepat untuk penyampaian informasi tentang Bahaya Stunting, untuk lebih mengenalkan tentang gizi seimbang dan pencegahan stunting melalui media social (*acebook, twitter, whatsapp, instagram, line) dan youtube* dengan bentuk informasi grafis. Grafis informasi atau info grafis adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. *Motion Graphic* adalah media yang cocok untuk memberikan edukasi mengenai bahaya stunting kepada masyarakat. Bentuk *Motion Graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih dapat diserap.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Unsur-Unsur Desain

1.Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik point dengan titik point yang lain. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk. Ada pula berbagai macam bentuk garis, seperti lurus, melengkung, putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk, bahkan tidak beraturan. Masing-masing memiliki pencitraan yang

Gambar 1. Contoh macam-macam garis

2. Bentuk (shape)

Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah betuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong dan lain-lain. Pada desain komunikasi visual ada bentuk dasar dan bentuk turunan. Sementara pada kategori sifat, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga:

3. Prinsip-prinsip kerja desain

Pesan visual harus kreatif, asli, inovatif, komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah secara estetis. Dalam mendesain perlu diperhatikan beberapa prinsip kerja desain yang harus di terapkan. Hal ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Keseimbangan. Merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang apabila objek pada bagian kiri atau kanan bagian atas atau bawah terkesan sama berat. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dantidakmembuatgelisah. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur secara pasti, tetapi dapat dirasakan. Ketika suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah desain tidak ada yang saling membebani.
2. Irama/rithm. Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang—ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repitisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi irama adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.
3. Penekanan /dominasi. Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harusada dalam karya seni dan desain. Dominasi sendiri berasal dari kata *dominance* yang berarti keunggulan penggunaan penekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Sehingga mencapai nilai yang artistic. Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan kepada konsumen harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat.
4. Kesatuan (utity). Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya tersebut terlihat tercerai-berai, dan kacau balau. Ini pula yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman untuk dipandang. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tema, tipografi ilustrasi/foto.

2.2 Konsep Dasar Produksi

1. *Preproduction* (Pra Produksi). Tahap pra produksi merupakan tahapan persiapan atau perencanaan dalam pembuatan sebuah film. Tahapan ini berguna untuk mengurangi kesalahan dan meminimalisir kurang koordinasinya komunikasi antar personil yang bertugas agar mampu melaksanakan tugasnya masing-masing. Pada tahapan produksi dibuat ide cerita , sinopsis, skenario dan *storyboard*.
2. *Production* (Produksi)**.** Produksi merupakan upaya membentuk sinopsis menjadi audio visual yang didalam pelaksanaan produksi, sebuah program acara bergantung kepada tuntutan synopsis dikarenakan sinopsis merupakan hasil dari ide atau gagasan mengenai suatu program acara.
3. *Postproduction* (Pasca Produksi). Setelah tahap produksi selesai, tahap selanjutnya yaitu pasca produksi. Pasca produksi meliputi banyak hal, seperti offline editing, merangkai alur suatu konsep meja dikonsep yang tersusun rapih.

III. METODE PENCIPTAAN

3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancangan dalam pengembangan ide rancangan. Metode yang dilakukan seseorang berbeda-beda berdasarkan kebutuhannya. Metode perancangan dalam perancangan ini menggunakan metode Deskriptif kualitatif. Hal ini karena digunakan untuk objek pada kondisi alamiah, berdasarkan fenomena yang ada.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi. Observasi dilakukan terhadap situasi sebenarnya yang wajar, tanpa dipersiapkan, dirubah atau bukan diadakan khusus untuk penelitian. Observasi dilakukan

pada objek sebagai sumber data dalam keadaan asli atau sebagaimana keadaan sehari-hari. Dalam perancangan ini peneliti melakukan observasi langsung guna mendapatkan data mengenai kondisi penderita stunting di sukabumi.

2. Wawancara. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab. Dalam penelitian ini, peneliti mencatat semua jawaban dari responden sebagaimana adanya. Di sini, peneliti melakukan wawancara terhadap para ibu yang mempunyai balita mengenai pengetahuannya tentang stunting, kader posyandu yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan..
3. Dokumentasi. Dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa draf laporan kesehatan DinKes Kabupaten Sukabumi.

3.3 Produk

Media *Motion graphic* ini merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual dalam bentuk audio visual, yang pada umumnya sebagai media informasi dalam bentuk video. Dalam motion graphic ini dipakai untuk menunjukan beberapa informasi mengenai bahaya stunting. *Motion graphic* ini dibuat berdasarkan kondisi kesehatan balita yang rentan menderita stunting khususnya di sukabumi yang memiliki angka yang cukup signifikan penderita stunting, salah satu pencegahan dengan menggunakan ilmu desain komunikasi visual penyajian informasi berbentuk video, sehingga motion graphic ini bisa menjadi salah satu media informasi terbaru dalam penyampaian informasi yang akurat tentang stunting dan sebagai daya tarik para ibu muda agar lebih melihat pertumbuhan balita. Guna meminimalisir dampakdari stunting kedepannya yang dapat menurunkan kualitas hidup manusia.

1. Produksi

a. Perencanaan Multimedia. Didalam bentuk perencanaan multimedia ini, sebuah audio visual menggabungkan beberapa elemen seperti suara, text dan gambar dengan di tambah beberapa special efek untuk membuat tampilan menjadi menarik dan jelas dengan informasi yang tepat. Proses perencanaan multimedia untuk membuat *motion graphic* dibuat tiga tahapan yaitu:

a. Perancangan Visual. Perancangan visual disini memuat suatu teks dengan format penulisan yang sudah ditentukaan kemudian gambar yang sudah di produksi sebelumnya dan suara yang akan dimasukan juga memuat efek dan transisi yang akan membuat motion graphic ini menarik.

b. Perancangan Audio. Dalam pembuatan montion graphic, perancangan audio sangatlah penting disiapkan dalam perancangan motion graphic ini sudah dilakukan dan disesuaikan dengan gambar yang tersedia. Audio yang digunakan seperti suatu instrimen music jungle sprint sebagai backsoundnya audio, motion graphic yang dibuat harus memperbanyak tulisan. Pembuata motion graphic ini menggunakan suara manusia atau *dubber* dalam penyampaian informasi berupa suara .

Gambar 2. Proses *Dubbing*
(sumber : dokumentasi pribadi)

d. Postproduction. Pada tahap akhir ini adalah penggabungan semua shot dan scene animasi yang telah dikerjakan dengan berbagai macam elemen seperti audio, effect, dubbing karakter dll.

3.4 Hasil Akhir

Hasil Akhir dari pembuatan Motion Graphic ini diimplementasikan pada Sosial Media (Youtube dan Facebook) dan cd.

Tabel 1. Hasil pembuatan motion graphic

Media Utama	Media Pendukung	Media Lainnya
Youtube	Poster	Kalender
Facebook		Stiker
		Balpoint
		Pin
		Gantungan Kunci

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Visual

Dalam menganalisis *Motion Graphic* yang telah dirancang, penulis akan menganalisis berdasarkan Prinsip-prinsip desain komunikasi visual seperti keseimbangan, kesatuan, ritme, dan penekanan yang terkandung dalam elemen desain komunikasi visul pada *Motion Graphic* yang dibuat, berikut adalah prinsip-prinsip desain komunikasi visual pada warna, ilustrasi dan tipografi. Penulis akan menganalisis pada empat scene yang dipilih secara random, diantaranya:

Gambar 3. Scene 2
(sumber : Hasil Olahan Peneliti)

a. Warna

Penggunaan warna pada setiap pengaplikasian media *Motion Graphic* tentang bahaya stunting dan upaya pencegahannya menggunakan narna yang sesuai dengan karakter dan konsep. Pada scene ini digunakan warna tersier yakni penggabungan warna biru dengan sedikit kehijauan digunakan pada background karena warna ini sangat populer digunakan, penggunaan kontras warna untuk menghasilkan focal point pada pakaian ibu hamil. Pada scene ini tidak banyak digunakan jenis warna hanya warna-warna dengan tingkat dari gelap ke terang (*value*) warna pada illustrasi karakter ibu hamil menggunakan *close value* atau value yang berdekatan atau bersamaan dan kelihatan lembut dan terang.

b. Illistrasi

Ilustrasi dalam desain komunikasi visual dapat berupa gambar atau karakter yang mendukung *Motion Graphic* ini. Illustrasi harus dibuat menarik namun harus memperhatikan target audiens dan temanya.

Pada pembuatan *Motion Graphic* ini menggunakangaya visual illustrasi yang simple, yakni karakter dibuat manual yang kemudian dibuat digital sehingga karakter yang ada seperti flat desain. Karakter dibuat sederhana agar mempermudah audiens menangkap informasi. Ilustrasi yang dibuat menunjukan karakter seorang wanita yang sedang mengandung dengan mata yang tertutup.

Illustrasi ibu hamil diletakan bersebrangan dengan tipografi karena agar elemen terletak di antara sisi kanan dengan kiri guna mencapai tingkat keseimbangan pada desain.

c. Tipografi

Tipografi sangat penting dalam penyampaian informasi, Tipografi harus sesuai dengan illustrasi karena untuk mendapatkan keselarasan dalam sebuah desain. Text pada *Motion Graphic* ini menggunakan font san serif karena tipe tersebut karakter tegas dengan pertimbangan agar tercapainya *Readabilty*. Karena info grafis kekuatan utamanya adalah pada informasi yang akan dipaparkan atau yang akan diberikan. Huruf sans-serif yaitu *myriad pro,* huruf ini digunakan pada sisi sebelah kanan karena untuk menunjang keseimbangan pada desain dimana illustrasi di letakan di sebelah kanannya dan juga meskipun penggunaan ukuran pada dua baris tipografi ini berbeda namun jika dilihat masih seimbang karena sejajar dan sama rata.

Gambar 4. Scene 7
(sumber : Hasil Olahan Peneliti)

a) Warna

Pada scene 7 dari *Motion Graphic* tentang stunting da upaya pencegahannya ini menggunakan dua warna *background* yang dapat dikelompokan menurut gelap terangnya. Warna disisi kiri menggunakan warna biru tua dan disisi kanan warna orange dengan terdapat garis miring sebagai pemisah warna.

b) Scene 10

1. Warna

Motion Graphic tentang stunting dan upaya pencegahannya menggunakan satu tone warna yaitu coklat pada backgroundnya, karena banyaknya elemen-elemen desain yang dimuat serta banyak warna pada elemen itu sendiri yang menjadikan banyaknya penggunaan warna. Dengan demikian illustrasi dan tipografi yang ada mudah dipahami untuk mencapai terjadinya komunikasi yang efektif, menyenangkan, dan mempermudah audiens menangkap informasi.

Gambar 5. Scene 10
(sumber : Hasil Olahan Peneliti)

2. Ilustrasi

Penggunaan illustrasi alat ukur tinggi badan menunjukan titik poin perbandingan dari karakter yaitu untuk menunjukan bahwa tinggi badan salah satunya lebih pendek. Selain itu, bisa menjadi salah satu ilustrasi yang menjelaskan pengertian stunting sehingga memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertuliskan dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana selain dari karakter manusia. Illustrasi pada karakter perempuan dan laki-laki dibuat hamper sama agar audiens tidak sulit mencerna karena tipografi yang dimuat banyak, jika karakter dibuat detail maka hanya akan berpusat pada illustrasi.

3. Tipografi

Pada scene ini dimuat text yang banyak, maka ukuran text dibuat berbagai ukuran karena untuk mempermudah pembaca menentukan bagian mana dulu text yang harus dibaca. Karena, umumnya pembaca jika melihat dua kalimat atau lebih bacaan pada informasi visual akan melewatkan text tersebut. Text pada *Motion Graphic* ini menggunakan font san serif karena tipe tersebut karakter tegas dengan pertimbangan agar tercapainya Readabilty. Karena info grafis kekuatan utamanya adalah pada informasi yang akan dipaparkan atau yang akan diberikan. Berdasarkan hal tersebut maka dipilih huruf san serif.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Konsep dan perancangan *Motion Graphic* tentang stunting ini menunjukan bahwa pengetahuan akan stunting itu sangat penting dan harus dicegah agar meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Informasi yang berisi tentang bahaya stunting dan bagaimana upaya pencegahannya di implementasikan dalam bentuk *Motion Graphic* lalu dituangkan di media sosial. Oleh karena itu perancangan dibuat melalui tahapan-tahapan proses produksi diantaranya praproduksi melalui pencarian ide, penulisan naskah sekenario, pembuatan karakter, dan pembuatan *storyboard*. Lalu dilanjutkan dengan tahap produksi dimana

penulis mengolah apa yang sudah dibuat pada tahap sebelumya, kemudian pada tahap akhir yaitu pasca produksi dimana berisi tahap penyempurnaan motion graphic guna mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk menjadikan informasi yang efektif dan sesuai dengan tujun yang diinginkan. Penullis menganalisis motion graphic yang sudah dibuat melalui pendekatan ilmu desain komunikasi visual yaitu elemen-elemen yang terkandung dalam desain koumikasi visual (warna, illustrasi, tipografi). Dibuatkannya *Motion Graphic* tentang stunting dan upaya mencegahnya menjadi suatu upaya untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat khususnya kota sukabumi akan bahaya stunting.

5.2 Saran

Perancangan infografis tentang stunting ini menghasilkan motion graphic tentang bahaya stunting dan upaya pencegahannya. Oleh karena itu, penulis berharap agar perancangan ini akan dikembangkan kedepannya serta dapat mempelajari prose pembuatan *motion graphic* tentang bahaya stunting dan upaya pencegahannya ini sebagai studi kompetitor untuk produksi hal yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Turban, Leidner, McLean, and Wetherbe, Information Technology for Management, 6th ed.: John Wiley & Sons (Asis) Pte Ltd, 2008.

[2] Widagdo. 1993. ‘’Desain, Teori, dan Praktek’’. Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta III/03.

[3] Mitra LPPM STIKes Hang Tuah Pekanbaru,” Permasalahan Anak Pendek (Stunting) dan Intervensi untuk Mencegah Terjadinya Stunting (Suatu Kajian Kepustakaan)”, Jurnal Kesehatan Komunitas, Vol. 2, No. 6, Mei 2015.

[4] A. J. Rifiana et.al,” Analisis Kejadian Stunting Pada Balita di Desa Pasirdoton Kecamatan Cidahu Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat Tahun 2017-2018”, JAKHKJ Vol. 4, No. 2, 2018.

[5] Y.Nengsih et.al, “Faktor Risiko Kejadian Stunting Pada Bayi dan Balita di Desa Ciambar Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi Tahun 2019”, Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Kebidanan, Vol. IX, No.1, Januari 2020.

[6] Wartakesmas,” Cegah Stunting itu penting!”,. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, Edisi 02/2018. [E-Book] Available: e-Book.