

PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER* PENCEGAHAN *STUNTING* PADA BALITA DENGAN SKILL LEVEL ANIMATION

Widi Sarinastiti¹, Citra Devi Murdaningtyas², Yusnia Harvani³

^{1,2,3} Departemen Multimedia Kreatif, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
corresponding author e-mail: widisarinastiti@pens.ac.id¹

Abstrak

1000 Hari Pertama Kehidupan (HPK) merupakan masa emas pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Selama proses ini perlu dilakukan pemantauan atas asupan gizi yang diterima. Namun, kenyataannya 17,7% Balita di Indonesia masih mengalami gizi buruk, salah satunya adalah *stunting*. *Stunting* merupakan kondisi dimana tinggi badan seseorang dibawah standar, menurut WHO Indonesia merupakan negara ketiga dengan angka prevalensi *stunting* tertinggi di Asia Tenggara. *Stunting* kini menjadi perhatian utama pemerintah dan juga masuk pada target Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia. Banyak masyarakat tidak mengetahui definisi, penyebab, gejala, serta dampak *stunting*. Dampak buruk yang disebabkan oleh *stunting* akan sangat merugikan bagi balita, bahkan hingga dewasa nanti. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyebaran informasi dalam bentuk yang menarik, salah satunya melalui video animasi, untuk menjelaskan masalah *stunting* dan pencegahannya. Metode penelitian menggunakan pendekatan perancangan *pipeline production* yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Adanya video animasi pencegahan *stunting* ini, meningkatkan tingkat pemahaman masyarakat mengenai *stunting*, dan juga pencegahannya sebanyak 79%. Diharapkan video animasi ini dapat menjadi salah satu bentuk tambahan informasi mengenai pencegahan terjadinya *stunting* di Indonesia.

Kata Kunci: *stunting*, balita, animasi *explainer*, skill level animation

Abstract

The First 1000th Days of Life (FDL) is a golden period in children's growth and development. During this process, it is necessary to monitor the nutritional intake received. However, in reality, 17.7% of children under five in Indonesia are still experiencing malnutrition, one of which is stunting. According to WHO, Indonesia is the third country with the highest stunting prevalence rate in Southeast Asia. Stunting is now the government's primary concern and is stated in Indonesia's Sustainable Development Goals (SDGs) targets. Many people do not know the definition, causes, symptoms, and effects of stunting. The adverse effects caused by stunting will be very detrimental for toddlers, even into adulthood. Therefore, it is necessary to disseminate information interestingly, one of which is through animated videos, to explain the problem of stunting and its prevention. The research method uses a pipeline production design approach, namely pre-production, production, and post-production. This stunting prevention animation video increases the level of public understanding about stunting, as well as its prevention by as much as 79%. It is hoped that this animated video can be an additional form of information regarding the prevention of stunting in Indonesia.

Keywords: *stunting*, toddler, explainer animation, skill level animation

1. PENDAHULUAN

Indonesia dihadapkan pada permasalahan kekurangan gizi. Pemenuhan gizi kurang baik yang berlangsung sejak pada masa kandungan, ini menyebabkan banyak masalah pada ibu maupun bayinya. Salah satu masalah yang berdampak pada bayi yaitu *stunting* (Kemenkes, 2018). World Health Organization (WHO) menyebutkan bahwa Indonesia termasuk ke dalam negara ketiga dengan angka prevalensi *stunting* tertinggi di Asia Tenggara. *Stunting* merupakan perawakan pendek akibat kekurangan gizi (Sasmita, 2021: 141). *Stunting* dapat terjadi akibat kekurangan gizi terutama pada 1000 hari pertama kehidupan (Wicaksono, 2020: 49). Jumlah anak balita di Indonesia saat ini sekitar 22,4 juta. Namun, tiga dari 10 balita di Indonesia ini mengalami *stunting*.

Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) yang telah disepakati oleh negara-negara anggota PBB pada tahun 2015, SDGs berisikan 17 *goals* dan 169 sasaran pembangunan (Kementrian Desa, 2017). *Stunting* termasuk pada target SDGs ke-2 yakni menghilangkan kelaparan dan segala bentuk malnutrisi pada tahun 2030 serta mencapai ketahanan pangan. Pada tahun 2025, Indonesia memiliki target untuk menurunkan angka *stunting* hingga 40% (Hoelman, 2018). Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2013 menyebutkan bahwa angka prevalensi balita mencapai 37,2%. Pada tahun 2018, hasil Riskesdas menyebutkan bahwa angka prevalensi *stunting* pada balita telah turun mencapai 30,8%. Namun, hal ini belum memenuhi standar batas maksimal yang telah ditetapkan oleh WHO yakni 20% (Novianto, 2019). Dampak buruk akibat *stunting* dalam jangka pendek adalah terganggunya perkembangan otak, kecerdasan, gangguan pertumbuhan fisik, dan gangguan metabolisme dalam tubuh (Mulyaningsih, 2021: 11). *Stunting* sangat merugikan bagi siapapun, oleh karena itu pemerintah berkomitmen untuk melakukan upaya percepatan perbaikan gizi yang dinyatakan melalui Perpres Nomor 42 Tahun 2013, tentang Gerakan Nasional (Gernas) Percepatan Perbaikan Gizi. Percepatan Perbaikan Gizi ini merupakan upaya bersama antara pemerintah dan masyarakat. Upaya ini memprioritaskan pada 1000 Hari Pertama Kelahiran (HPK).

Sebagai hipotesa awal, dalam mengatasi permasalahan gizi ini dapat melalui dua cara. Salah satunya yakni melalui intervensi sensitif, cara ini dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dari para orang tua ataupun keluarga tentang hal-hal yang berkaitan dengan gizi. Kampanye media massa, serta komunikasi atau pendekatan kepada keluarga dianggap sebagai salah satu cara efektif untuk mengurangi prevalensi *stunting*. Media berupa video *explainer* merupakan media yang efektif untuk memberikan pemahaman terhadap materi tertentu (Putri, 2021). Video animasi *explainer* bertujuan untuk mengedukasi masyarakat (Gallan, 2021). Pada kampanye pencegahan *stunting* dalam penelitian ini menggunakan media audio visual berupa karya animasi yang mengimplementasikan skill level animation yang merupakan pembagian tingkat kesulitan dalam gerakan animasi (Sarinastiti, 2016: 329).

Tabel 1. Skill Level Animation
[Sumber: Sarinastiti, 2016: 329]

No	Teknik Penganimasian	Skill Level
1	<i>Anchor point</i>	<i>Beginner</i>
2	<i>Scale</i>	<i>Beginner</i>
3	<i>Position</i>	<i>Beginner</i>
4	<i>Rotation</i>	<i>Beginner</i>
5	<i>Opacity</i>	<i>Beginner</i>
6	<i>3D rotation</i>	<i>Beginner</i>
7	<i>Parenting</i>	<i>Beginner</i>
8	<i>Repeater</i>	<i>Beginner</i>
9	<i>Null object</i>	<i>Beginner</i>
10	<i>3D Camera</i>	<i>Intermediate</i>
11	<i>Easy ease</i>	<i>Intermediate</i>
12	<i>Trim paths</i>	<i>Intermediate</i>
13	<i>Line animation</i>	<i>Intermediate</i>
14	<i>Compositing scenes</i>	<i>Intermediate</i>
15	<i>Kinetic typographic</i>	<i>Intermediate</i>
16	<i>Masking</i>	<i>Intermediate</i>
17	<i>Efected presets</i>	<i>Intermediate</i>
18	<i>Expressing controls</i>	<i>Advanced</i>
19	<i>Tracking motion</i>	<i>Advanced</i>
20	<i>Plug in: Ease and Wizz</i>	<i>Advanced</i>
21	<i>Lug in: After ease</i>	<i>Advanced</i>

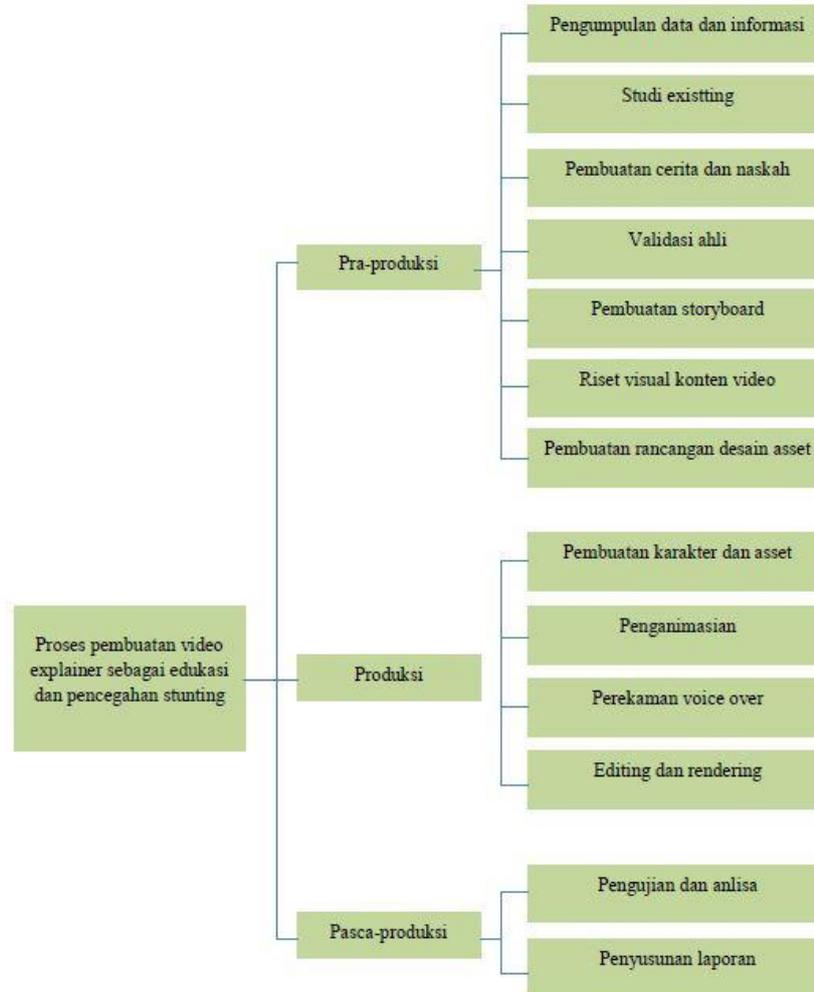
Penggunaan media animasi *explainer* banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media animasi untuk menjelaskan informasi spesifik ke responden. Dengan membuat cerita menarik dan relevan akan menghasilkan data adanya peningkatan penyerapan informasi yang disampaikan (Miskiyyah, 2021: 274) (Putri, 2021 : 493). Penelitian terdahulu terkait *stunting*, banyak membahas dalam kacamata kesehatan masyarakat. Penelitian ini membahas mengenai pencegahan *stunting* dilihat dalam konteks komunikasi visual dalam hal ini dengan menggunakan media animasi *explainer*. Konten bermuatan edukatif ini penting disampaikan, terlebih di masa pandemi, di mana akses informasi berupa internet dan media sosial menjadi yang utama sebagai alat penyebar informasi (Kadisti, 2021: 361)

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan perancangan yang menggunakan *pipeline production* dan alur perancangan yang akan dijelaskan secara detail.

2.1 Metode Perancangan

Pada proses perancangan video *explainer* pencegahan *stunting* pada balita menggunakan tahapan *pipeline* yang terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 1. Diagram *Pipeline* Metode Perancangan Video *Explainer* Pencegahan *Stunting* Pada Balita [Sumber: Dokumentasi Penulis]

2.2 Alur Perancangan

Pada bagian alur perancangan ini, akan dijelaskan secara singkat proses pra produksi dan produksi untuk perancangan video *explainer* pencegahan *stunting* pada balita.

a. Pengumpulan Data dan Informasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data awal mengenai *stunting*, data ini berupa buku panduan upaya penanganan *stunting* yang telah diterbitkan pemerintah. Pengumpulan data ini tidak hanya data dari buku, akan tetapi juga melalui wawancara dengan dokter anak. Dalam tahap wawancara dengan Dokter lin, selaku salah satu dokter anak yang praktek di Surabaya dapat ditarik kesimpulan bahwa saat ini masalah mengenai *stunting* sangat mengkhawatirkan. Hal ini disebabkan oleh dampak buruk dari

segi kesehatan maupun ekonomi dari anak tersebut. Hal ini terjadi karena masalah kesehatan yang dimilikinya berdampak panjang selama hidupnya, sehingga dapat menurunkan produktivitas anak itu sendiri.

b. Studi Existing

Studi *existing* yang dilakukan melalui pengumpulan referensi video animasi mengenai *stunting* yang sudah ada, serta dilakukan analisa pada setiap video tersebut. Hasil dari studi *existing* ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan video animasi. Pada tahap studi *existing* ini diperoleh kesimpulan bahwa pada video pencegahan *stunting* sebaiknya tidak memiliki durasi lebih dari lima menit, materi yang disampaikan padat dan jelas, sehingga *audience* paham dan tidak bosan ketika melihat video animasi tersebut. Pada pembuatan video animasi ini juga sebaiknya memiliki nilai cerita yang relevan terhadap kehidupan atau realita saat ini. Sehingga cerita dari video animasi ini bisa memperoleh simpati dari *audience* yang melihat. Pemberian *voice over* pada video juga disesuaikan dengan karakter yang telah dibuat pada video animasi. Dari proses studi *existing* ini juga diketahui bahwa, jarang ditemukan video animasi *stunting* yang materinya berfokus pada pemberian gizi saat 1000 Hari Pertama Kehidupan.

c. Pembuatan Cerita dan Naskah

Cerita merupakan deskriptif lengkap tentang tema/judul yang akan dikerjakan, terdapat alur atau jalan cerita. Dari potongan cerita lalu dikembangkan menjadi naskah yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *storyboard*. Alur cerita yang akan digunakan dalam pembuatan video ini dibagi menjadi *Approach*, *Intro*, *How it works*, dan *Call it to action* (Qonitatulhaq, 2019: 625). Alur dari cerita yang akan dibuat digambarkan dalam sebuah bagan alur cerita yang terdapat pada gambar 2.



Gambar 2. Pembagian Alur Cerita Dalam Video Explainer
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

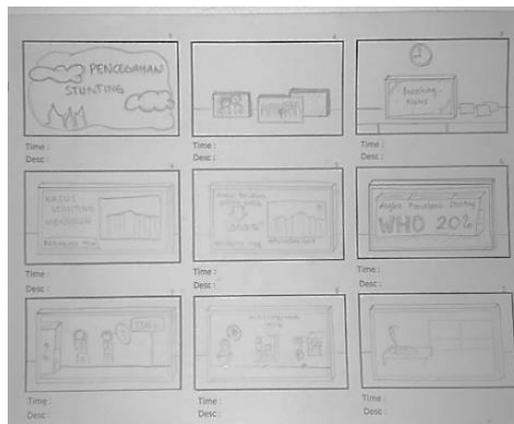
Alur *Approach* yaitu video diawali dengan pemberitaan mengenai angka *stunting* di di Indonesia, serta bahaya yang diakibatkan oleh *stunting* pada balita. Kemudian *Intro* yaitu bagian yang menjelaskan pengertian dari *stunting*, yang dilanjutkan pada penjelasan pencegahan *stunting* dengan pemberian gizi yang baik saat 1000 Hari Pertama Kehidupan. Selanjutnya *How it Works* menjelaskan mengenai pemberian dan juga pemenuhan gizi yang baik saat 1000 Hari Pertama Kehidupan yang dimulai dari sejak bayi dalam kandungan hingga usia dua tahun. Terakhir, *Call it to Action* berisi ajakan kepada *audience* untuk memperhatikan asupan gizi yang dikonsumsi, memperhatikan tumbuh kembang balita secara rutin guna mencegah *stunting*. Setelah pembuatan alur cerita (*storyline*) secara singkat tersebut, maka dilakukan pengembangan pada detail cerita, dan dilanjutkan pada pembuatan naskah *voice over* sesuai dengan materi yang telah dilakukan validasi.

d. Validasi Ahli

Setelah *storyline* jadi dan dikembangkan dalam bentuk naskah, maka tahap selanjutnya adalah melakukan proses validasi ke ahli dalam hal *stunting*. Validasi ini dilakukan dengan dokter lin, narasumber yang sama dengan wawancara awal penelitian.

e. Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi dari cerita yang dibuat secara lengkap yang berisi gambar, deskripsi, keterangan tambahan yang sesuai dengan kebutuhan. Contoh dari gambar *storyboard* yang dibuat seperti pada gambar 3.



Gambar 3. *Storyboard* Video *Explainer* Pencegahan Stunting
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

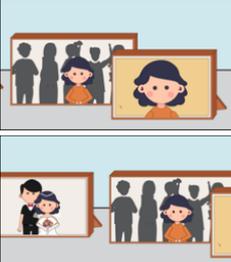
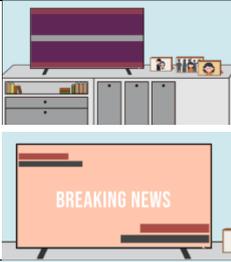
f. Riset Visual dan Rancangan Asset Desain Konten Video

Riset visual ini dilakukan pada bagian ini dilakukan pada tahap pra-produksi. Kuesioner visual dibuat untuk mengetahui konten visual rancangan desain yang cocok untuk target *audience* video *explainer* pencegahan *stunting* dengan responden sebanyak 50 dengan data usia rentang dewasa.

g. Proses Animasi

Pembuatan Video animasi Pencegahan *Stunting* pada 1000 Hari Pertama Kehidupan ini dimulai dengan mempersiapkan aset, menata letak, dan menganimasikan. Video *motion* grafis ini akan dibuat dengan format 1080i/29.97 *Full High Definition* (HD) dengan Resolusi: 1920 x 1080 *pixels* dan *aspect ratio*: 16:9. Supaya hasil akhir dari video *explainer* secara Teknik dikatakan baik dan layak dengan ukuran file hasil akhir tidak terlalu besar sehingga pendistribusian video akhir bisa lebih mudah dilakukan. Adapun Teknik penganimasian yang digunakan pada pembuatan video *explainer* dalam setiap shot akan dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Skill Level Animation yang Digunakan dalam Video Explainer Pencegahan Stunting [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Scene	Teknik Penganimasian	Skill level Animation
	Anchor Point Position Scale Opacity	Beginner
	Effect and Presets	Intermediate
	Animation composer	Advanced
	Anchor Point Position	Beginner
	Camera Tracker	Intermediate
	Animation composer	Advanced
	Anchor Point Position Scale	Beginner
	Camera Tracker Easy ease Text Animation	Intermediate
	Animation composer	Advanced
	Anchor Point Position Scale	Beginner
	Effect and presets	Intermediate
	Animation composer	Advanced

h. Perekaman Audio dan Editing

Voice over yang digunakan pada video animasi Pencegahan Stunting pada 1000 Hari Pertama Kehidupan yaitu suara wanita, hal ini sesuai dengan karakter dokter yang digunakan untuk menggambarkan seorang ahli yang menjelaskan mengenai masalah stunting tersebut. Setelah melakukan perekaman suara selama 2 sesi, yakni merekam bagian naskah berita dan juga naskah penjelasan, dilakukan editing suara. Gambar 4. Merupakan proses pengeditan suara yang telah direkam.



Gambar 4. Editing suara menggunakan Audacity. [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Proses *editing* untuk mengurangi jeda antar kalimat dilakukan dengan cara memotong bagian yang tidak diperlukan, sementara proses penambahan jeda dilakukan dengan cara menambahkan *part silence* pada *audio* yang telah dipilih. Setelah proses *cut* dan pemilihan suara selesai, dilanjutkan proses *noise reduction*, proses ini bertujuan untuk mengurangi *noise* yang masih terlihat jelas pada *audio*.

i. *Editing dan Rendering*

Editing dilakukan ketika elemen suara seperti *voice over* dan juga *backsound* telah terpilih. Dilakukan penepatan waktu antara video animasi dengan *backsound* dan juga *voice over*. Setelah video animasi *explainer timing*nya sesuai dengan *voice over*, kemudian dilakukan penggabungan video dengan *backsound* yang telah dipilih, serta dilakukan *rendering*. Proses *rendering* pada media encoder ini mempermudah pengerjaan karena bisa menghasilkan data dengan kualitas H.264. Proses selanjutnya dalam *rendering* adalah menggabungkan hasil animasi yakni *part* berita dan *part* penjelasan dengan *backsound* audio. Pada tahap ini juga dilakukan pengaturan *volume* audio yang dimasukkan, sehingga kedua audio ini tidak terasa berbeda. Setelah semua proses penggabungan dan *editing* selesai, maka dilakukan proses *rendering* seluruh *footage* dengan format video H.264, resolusi 1920 x 1080p, aspek rasio yang digunakan adalah 16:9.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dibahas kegiatan yang telah dilaksanakan di tahap pra produksi untuk mengetahui gaya visual yang disukai masyarakat yang merupakan kelompok target dari video animasi *explainer*. Hasil dari kuesioner visual tersebut, berupa *style* desain karakter, warna, tipografi, dan background animasi ditampilkan pada gambar 5.



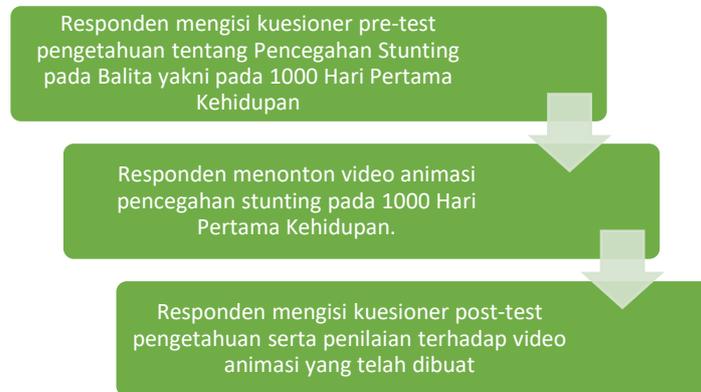
Gambar 5. Rancangan Desain Visual *Video Explainer* Pencegahan *Stunting*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pada bagian ini akan dijelaskan uji coba dan analisa mengenai animasi pencegahan *stunting* pada 1000 Hari Pertama Kehidupan. Proses penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan pengujian dan analisa dilakukan dengan uji coba hasil animasi, menyebarkan dua macam kuesioner penelitian, yaitu

pengetahuan masyarakat tentang Pencegahan *Stunting* dan satu macam kuesioner penilaian visualisasi video animasi.

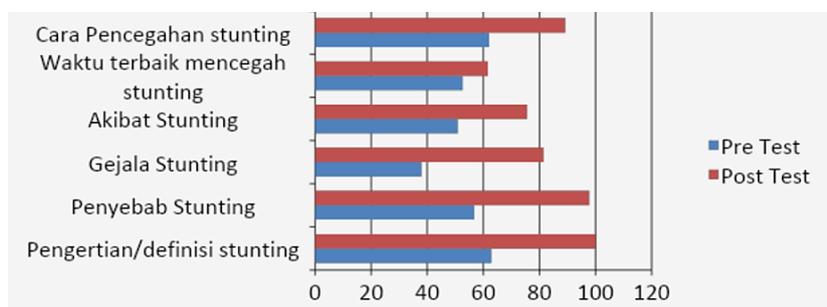
3.1 Pengujian Dengan Penyebaran Kuesioner

Ada dua macam kuesioner penelitian pengetahuan masyarakat tentang pencegahan *stunting* yang disebarakan yaitu kuesioner pre test (disebarakan sebelum menonton video *explainer*) dan kuesioner post test (disebarakan setelah menonton video).



Gambar 6. Alur Penyebaran Kuesioner video Animasi Pencegahan *Stunting* pada Balita [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Melalui dua kuesioner yang telah dibuat ini akan diketahui tingkat keberhasilan dari video edukasi mengenai pencegahan *stunting* yang telah disebarakan ini. Kuesioner penelitian *pre-test* dan *post-test* mengenai tingkat pemahaman masyarakat terhadap pencegahan *stunting* pada 1000 hari pertama kehidupan ini diisi oleh 48 responden, 48 responden ini memiliki rentang usia diantara 18 hingga 25 tahun. Hasil kesimpulan kuesioner *pre-test* dan *post-test* pembuatan video Animasi Pencegahan *Stunting* pada Balita pada gambar 7.



Gambar 7. Ringkasan Hasil Kuesioner Pemahaman Konten Video Animasi Pencegahan *Stunting* pada Balita [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dari hasil penyebaran kuesioner *pre-test* dan *post-test* dapat dianalisa sebagai berikut:

Tabel 4. *User Knowledge*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Pertanyaan	Jawaban	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Aspek isi konten			
1	Apakah Anda mengetahui pengertian <i>Stunting</i> ?	62,8% responden menjawab mengetahui pengertian dari <i>stunting</i> .	100% responden menjawab mengetahui pengertian dari <i>stunting</i> .
2	Apakah Anda mengetahui penyebab Balita bisa menderita <i>Stunting</i> ?	56,7% responden menjawab mengetahui penyebab balita menderita <i>stunting</i> .	97,7% responden menjawab mengetahui penyebab balita menderita <i>stunting</i> .
3	Apakah gejala <i>stunting</i> bisa dilihat dengan kasat mata saja?	62,1% responden menjawab bahwa gejala <i>stunting</i> bisa dilihat dengan kasat mata saja. Sedangkan, 37,9% responden menjawab bahwa gejala <i>stunting</i> tidak bisa dilihat dengan kasat mata saja.	81,4% responden menjawab bahwa gejala <i>stunting</i> tidak bisa dilihat dengan kasat mata saja. Sedangkan, 18,6% responden menjawab bahwa gejala <i>stunting</i> bisa dilihat dengan kasat mata saja.
4	Menurut Anda, apakah " <i>Stunting</i> " dan "Pendek" itu adalah hal yang sama?	93,1% responden menjawab bahwa <i>stunting</i> dan pendek itu tidak sama.	95,3% responden menjawab bahwa <i>stunting</i> dan pendek itu tidak sama.
5	Menurut pengetahuan Anda, apa akibat dari seorang balita yang menderita <i>stunting</i> ?	100% menjawab bahwa seorang balita yang mengalami <i>stunting</i> mengalami gangguan pertumbuhan fisik.	100% menjawab bahwa seorang balita yang mengalami <i>stunting</i> mengalami gangguan pertumbuhan fisik.
		37,9% menjawab perkembangan tak terhambat	67,4% menjawab perkembangan otak terhambat
		17,2% menjawab mudah terkena penyakit tidak menular.	62,8% menjawab mudah terkena penyakit tidak menular.
		48,3% menjawab mengalami gangguan metabolisme dalam tubuh.	72,1% menjawab mengalami gangguan metabolisme dalam tubuh.
6	Menurut Anda, apakah seseorang yang mengalami <i>Stunting</i> dapat diperbaiki kondisinya?	75,9% menjawab bahwa <i>stunting</i> bisa diperbaiki kondisinya. Dan 24,1% menjawab bahwa kondisinya tidak dapat diperbaiki.	72,1% menjawab bahwa <i>stunting</i> tidak bisa diperbaiki kondisinya. Dan 27,9% menjawab bahwa kondisinya dapat diperbaiki.
7	Kapankah waktu terbaik untuk mencegah terjadinya <i>Stunting</i> ?	55,2% menjawab sebelum masa kehamilan	41,9% menjawab sebelum masa kehamilan
		75,9% menjawab saat hamil.	90,7% menjawab saat hamil.
		44,8% menjawab saat bayi.	60,5% menjawab saat bayi.
		34,5% menjawab saat balita.	53,5% menjawab saat balita.
8	Apa saja cara yang bisa dilakukan untuk mencegah <i>stunting</i> ?	93,1% menjawab makan dengan pola gizi seimbang.	97,7% menjawab makan dengan pola gizi seimbang.
		17,2% menjawab minum tablet tambah darah.	72,1% menjawab minum tablet tambah darah.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
		79,3% menjawab melakukan pemeriksaan rutin selama masa kehamilan.	97,7% menjawab melakukan pemeriksaan rutin selama masa kehamilan.
		82,8% menjawab memenuhi kebutuhan protein, vitamin, dan mineral yang meningkat selama masa kehamilan.	90,7% menjawab memenuhi kebutuhan protein, vitamin, dan mineral yang meningkat selama masa kehamilan.
		65,5% menjawab memeberikan ASI eksklusif selama 6 bulan.	90,7% menjawab memeberikan ASI eksklusif selama 6 bulan.
		34,5% menjawab memberikan MPASI setelah usia bayi lebih dari 6 bulan.	86% menjawab memberikan MPASI setelah usia bayi lebih dari 6 bulan.
Aspek komunikasi visual			
9	Seberapa mudah informasi yang dapat Anda dipahami dari video pencegahan <i>stunting</i> tersebut?	-	72,1% responden menjawab sangat mudah untuk dipahami.
10	Seberapa menarik video animasi mengenai pencegahan <i>stunting</i> pada balita tersebut?	-	67,4% responden menjawab sangat menarik.
11	Apakah kombinasi warna yang digunakan pada video pencegahan <i>stunting</i> sudah sesuai?	-	67,4% dari responden menjawab sangat sesuai.
12	Apakah <i>font</i> yang digunakan pada video dapat terbaca dengan jelas?	-	81,4% responden menjawab sangat jelas.
13	Apakah elemen multimedia (teks, gambar, suara, animasi) yang digunakan pada video sudah sesuai?	-	72,1% responden menjawab sangat sesuai.
14	Seberapa menarik <i>background</i> yang digunakan pada video?	-	59,5% responden menjawab <i>background</i> sudah sangat menarik untuk digunakan.
15	Apakah narasi yang disajikan pada video sudah jelas?	-	86% responden menjawab narasi yang disajikan sudah sangat jelas.
16	Menurut Anda, apakah durasi video yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pencegahan <i>stunting</i> sudah tepat?	-	9,3% responden menjawab durasinya terlalu lama, 48,8% menjawab lama, 39,5% menjawab cukup lama, dan 2,3% menjawab kurang lama.

Dari keseluruhan jawaban yang diberikan saat pre-test dan juga post-test, berikut merupakan perhitungan tingkat pengetahuan responden mengenai *stunting*, yang dikelompokkan menjadi 6, yakni mengenai pengetahuan tentang definisi/pengertian *stunting*, pengetahuan mengenai penyebab dari *stunting*, pengetahuan mengenai gejala

stunting, pengetahuan mengenai akibat *stunting*, dan yang terakhir merupakan pengetahuan mengenai cara pencegahan *stunting*. Keberhasilan pencapaian ini dilihat dari banyaknya jawaban benar yang dipilih oleh responden, yang selanjutnya dilihat angka persentasenya dan dihitung presentase keberhasilan yang dicapai seperti pada tabel 3.

Tabel 3. *User Knowledge Testing Aspect*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Pengetahuan	Tingkat keberhasilan	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Pengertian/definisi <i>stunting</i>	62,8%	100%
2	Penyebab <i>stunting</i>	56,7%	97,7%
3	Gejala <i>Stunting</i>	37,9%	81,4%
4	Akibat <i>Stunting</i>	$(100 + 37,9 + 17,2 + 48,3) / 4 = \mathbf{50,85\%}$	$(100 + 67,4 + 62,8 + 72,1) / 4 = \mathbf{75,57\%}$
5	Waktu terbaik pencegahan <i>stunting</i>	$(55,2 + 75,9 + 44,8 + 34,5) / 4 = \mathbf{52,6\%}$	$(41,9 + 90,7 + 60,5 + 53,5) / 4 = \mathbf{61,6\%}$
6	Cara pencegahan <i>stunting</i>	$(93,1 + 17,2 + 79,3 + 82,8 + 65,5 + 34,5) / 6 = \mathbf{62,06\%}$	$(97,7 + 72,1 + 97,7 + 90,7 + 90,7 + 86) / 6 = \mathbf{89,15\%}$

4. Kesimpulan

Pembaatan dan perancangan video animasi dalam bentuk video *explainer* untuk pencegahan *stunting* pada balita ini dilakukan dengan pengumpulan data dan informasi, studi *existing*, melakukan penyebaran kuesioner visual, pembuatan cerita dan juga naskah menggunakan tahapan *Approach, Intro, How it Works*, dan *Call it to Action*, melakukan validasi ahli, pembuatan *storyboard*, pembuatan aset dan penganimasian, perekaman voice over, editing dan rendering.

Berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa masyarakat sudah banyak yang mengetahui pengertian dari *stunting*, namun untuk penyebab dan juga cara pencegahan yang bisa dilakukan masih minim sekali masyarakat yang mengetahuinya. Setelah menonton video animasi pecegahan *stunting* pada balita yang telah dibuat, terjadi peningkatan pengetahuan masyarakat yang dibuktikan dengan hasil kuesioner *post-test* yang mengalami perubahan yang cukup signifikan pada poin pertanyaan mengenai penyebab yang mengalami kenaikan sebanyak 41%, pada poin pertanyaan mengenai cara yang bisa dilakukan untuk mencegah *stunting* mengalami kenaikan sebanyak 27,09%, pada poin pertanyaan mengenai pengertian dari *stunting* mengalami perubahan sebesar 32%, pada poin pertanyaan mengenai gejala *stunting* meningkat sebanyak 44,4%, pada poin pertanyaan mengenai akibat dari *stunting* mengalami kenaikan sebanyak 24,72%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi pencegahan *stunting* ini sudah mengedukasi masyarakat mengenai definisi *stunting*, penyebab *stunting*, dan cara pencegahan *stunting* pada 1000 hari pertama kehidupan.

Dari segi materi, materi yang disampaikan dinilai sudah sesuai dengan informasi yang ada serta dapat mewakili penyampaian informasi mengenai pencegahan *stunting* pada balita. Dari segi ahli media menilai bahwa video ini layak untuk dipublikasikan dengan

catatan beberapa revisi yang telah dijelaskan. Revisi-revisi ini antara lain meliputi, pemilihan gerakan animasi, transisi, dan juga penempatan *timing* pada animasi, dan keruntutan penyusunan *layout*, serta keharmonisan desain yang digunakan dari awal hingga akhir. Selain itu, pemilihan background, narasi, dan juga intonasi dalam penyampaian narasi sudah dinilai cukup. Adapun saran untuk pengembangan Video Animasi Pencegahan *Stunting* pada Balita diantaranya Pembetulan tempo/*timing* dalam proses penganimasian akan lebih memudahkan *audience* untuk memproses informasi yang didapat, Pengembangan skill penganimasian dan transisi yang diterapkan pada video, penggunaan *style* ilustrasi sangat perlu diperhatikan untuk membuat video terlihat harmonis atau dalam satu kesatuan yang utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Beal, T., Tumilowicz, A., Sutrisna, A., Izwardy, D., & Neufeld, L. M. (2018). A review of child stunting determinants in Indonesia. *Maternal & child nutrition*, 14(4), e12617.
- Hoelman, M.B., Parhusip, B.T.P., Eko, S., Bahagijo, S., Santono, H, (2016), *Sustainable Development Goals-SDGs, International NGO Forum on Indonesian Development (INFID)*, Jakarta Selatan.
- Kadisti R, Mukaromah (2020). Perancangan Animasi Tentang Sosialisasi Kembali Bersekolah Bagi Anak di Pasca Pandemi Menggunakan Teknik Motion Graphic, *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol. 07 No. 02 Agustus 2021*, pp354-362.
- Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi, (2017), *Buku Saku Desa dalam Penanganan Stunting*, Jakarta.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, (2018), *Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas)*.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, (2018) Warta Kesmas, Edisi 02,2018.
- Kemertrian Kesehatan Republik Indonesia, (2018), Hasil Pemantauan Status Gizi (PSG) tahun 2017.
- Miskiyyah, Z., Sarinastiti, W., & Sukaridhoto, S., (2021) "PIECES Framework Method to Measure the Effectiveness of Obesity Explainer Animation Videos," 2021 *International Electronics Symposium (IES)*, 2021, pp. 269-274.
- Mulyaningsih T, Mohanty I, Widyaningsih V, Gebremedhin TA, Miranti R, Wiyono VH, (2021), Beyond personal factors: Multilevel determinants of childhood *stunting* in Indonesia. *PLoS ONE 16(11): e0260265*.
- Novianto, H (2019), Beritagar.id, Angka *stunting* turun, tapi belum standard WHO, diakses tanggal 17 November 2019, <https://beritagar.id/artikel/berita/angka-stunting-turun-tapi-belum-standar-who>
- Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI, (2018), Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan, Pusat Data dan Informasi, Jakarta.
- Putra, G. R., Rante, H., & Assidiqi, M. H., "Animated Video Using Duik Bassel Rigging Toolset on Tuberculosis Education," 2021 *International Electronics Symposium (IES)*, 2021, pp. 349-355.

- Putri, S. K., Sarinastiti, W., & Murdaningtyas, C., D. (2021) "Media Information of Generalized Anxiety Disorder in Adolescent Through Animation *Explainer*," 2021 *International Electronics Symposium (IES)*, 2021, pp. 488-493.
- Qonitatulhaq, S., Astin, N., & Sarinastiti, W., (2019) "Creative Media for Cyberbullying Education," 2019 *International Electronics Symposium (IES)*, 2019, pp. 622-627.
- Santoso, E. W., Sarinastiti, W., & Wulandari, I., (2021) "Animation of Mathematics Learning for Vocational High School About Geometry Transformation Using Participatory Design," 2021 *International Electronics Symposium (IES)*, pp. 263-268.
- Sarinastiti, W., Susanto, D., & Mutammimah, R., (2016) "Skill level animation technique on dental care motion graphic for children," 2016 *International Electronics Symposium (IES)*, 2016, pp. 389-394.
- Sasmita, L. (2021) Pencegahan Masalah *Stunting* Balita Dengan Program Mayang–Wati, *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Service)*, vol 5 no 1 Tahun 2021, halaman 140-150.
- Tim Nasional Percepatan Penanggulangan Kemiskinan, (2017), 100 Kabupaten/Kota Prioritas untuk Intervensi Anak Kerdil (*Stunting*), Jakarta.
- Wicaksono F, Harsanti T, (2020), Determinants of Stunted Children in Indonesia: A Multilevel Analysis at the Individual, Household, and Community Levels, *Kesmas: National Public Health Journal*; 15 (1): 48-53
- Youtube. (2022). Spesifikasi pemformatan video dan audio. Available: <https://support.google.com/youtube/answer/4603579?hl=id> [diakses pada 7 Januari 2022]