

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

Untuk mendukung proses perancangan media kampanye sosial dalam bentuk animasi 2 dimensi tentang bahaya *stunting* bagi tumbuh kembang anak, maka diperlukan kajian yang relevan secara teoritis mengenai tema perancangan yang diangkat. Adapun kajian tersebut sebagai berikut :

2.1.1 Landasan Teori

1. Animasi

Animasi berasal dari kata "animate" yang artinya "bernyawa" atau hidup. yang artinya animasi dapat diartikan sebagai kehidupan atau ilusi gerakan pada benda mati, atau memberikan kesan tersebut. Secara teknis, animasi merupakan upaya atau proses untuk menciptakan efek gerakan atau perubahan bentuk pada suatu objek dalam kurun waktu tertentu. Pada dasarnya animasi menggunakan prinsip persepsi manusia yaitu fenomena *perception of vision*, di mana mata secara alami menghubungkan gambar-gambar tersebut ketika gambar-gambar yang berbeda ditampilkan satu demi satu dengan cepat, seolah-olah bergerak terus menerus. Animasi juga merupakan teknik pemrosesan gambar secara berturut yang bekerja sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan pergerakan pada gambar yang ditampilkan.

Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses di mana obyek-obyek yang digambarkan atau di-visualisasikan tampak hidup. Secara universal gambar atau bentuk yang digerakkan memang dapat dikatakan sebagai suatu bentuk animasi, akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang identik dengan adanya

gerak, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan. Dengan demikian pemahaman tentang animasi tidak hanya sebatas menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakteristik (identitas) pada obyek- obyek yang akan dianimasikan (Mousadecq et al. 2022).

Berdasarkan bidang dimensinya, animasi dapat dibagi menjadi 2 jenisnya yaitu :

a) Animasi 3 Dimensi

Animasi ini adalah sebuah animasi yang seolah memiliki efek kedalaman karena memiliki panjang, lebar, dan tingginya. Bidang 3 dimensi dapat digambarkan menggunakan sumbunya yaitu x, y, dan z.



Gambar 2 1 Animasi 3D *Dragonball Super: Super Hero*
(<https://www.cnnindonesia.com>, 2023)

b) Animasi 2 Dimensi

Animasi 2 dimensi adalah sebuah animasi yang dibuat di dalam sebuah bidang datar atau 2 dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar. Pada awal keberadaannya animasi ini dibuat menggunakan secara tradisional menggunakan kertas, namun semakin berkembangnya jaman animasi 2 dimensi ini walaupun masih banyak yang menggunakan cara tradisional namun tidak sedikit yang menggunakan *software* pada komputer untuk membantu pembuatan animasi 2 dimensi.



Gambar 2.2 *Fate Grand Order Beyond The Tale TVCM*

(<https://www.youtube.com>, 2023)

2. Video Explainer

Explainer video adalah penggabungan dari dua kata, yaitu dan video. *Explainer* sendiri berasal dari kata *explanation* yang berarti penjelasan, sedangkan video merupakan media gabungan antara aspek audio video. Menurut (Schorn 2022) *Video Explainer* adalah film pendek yang menjelaskan konsep abstrak dan hubungan, biasanya mengarah dalam konteks pendidikan. Video ini menerapkan teknik bercerita dan fokus pada fakta-fakta yang relevan dengan visualisasi yang berbeda.

Pada halaman website <https://animasistudio.com/apa-itu-video-explainer/> disebutkan bahwa *Explainer* video adalah video yang dirancang untuk memudahkan penonton untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan *explainer* video lebih mudah diterima penonton, antara lain:

1. Kecenderungan untuk malas membaca informasi yang panjang semakin meningkat.
2. Momen untuk bertatap muka untuk menjelaskan beragam informasi secara detil semakin sedikit.

3. Masyarakat cenderung lebih suka mencari informasi lewat sosial media seperti Facebook, Instagram, Twitter, hingga Youtube

3. **Kampanye Sosial**

Secara umum adalah sebuah bentuk aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat secara individu, kelompok, atau organisasi yang bertujuan untuk memberikan informasi dan memberikan dampak, atau pengaruh sesuai dengan konteks yang ingin disampaikan. Dalam buku “Communication Campaign” Rogers dan Storey mendefinisikan kampanye sosial sebagai rangkaian tindakan komunikasi terencana yang dilakukan secara terus-menerus dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan untuk menimbulkan dampak tertentu terhadap sejumlah besar orang (Rogers and Storey 1987). Melalui (Dharma 2024) Menurut (Narasimha, 2019) dalam bukunya yang berjudul “Effective Public Relations and Media Strategy” kampanye sosial bertujuan untuk:

1. Menginformasikan dan menyadarkan masyarakat;
2. Merayu, mengajarkan dan memotivasi masyarakat;
3. Mengembangkan opini publik melalui ide dan tindakan;
4. Menarik target audiens menggunakan media dan metode;
5. Memberikan hasil yang diinginkan melalui pelaksanaan program kampanye.

4. **Stunting**

Stunting atau kerdil adalah kondisi gagal tumbuh pada anak di bawah usia 5 tahun (balita) akibat kurangnya asupan gizi kronis dan infeksi berulang terutama pada periode 1000 Hari Pertama Kehidupan (HPK), yaitu mulai dari janin hingga anak usia 23 bulan. Menurut “Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2021 Tentang Percepatan Penurunan Stunting”, Stunting adalah gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak akibat kekurangan gizi kronis dan infeksi berulang, yang ditandai dengan

panjang atau tinggi badannya berada di bawah standar yang ditetapkan oleh menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang kesehatan. Selain gangguan pada pertumbuhan anak yang diindikasikan oleh *stunting* anak juga dapat mengalami gangguan pada perkembangan kognitif, motorik, ataupun sistem kekebalan tubuh. Gangguan perkembangan inilah yang kemudian dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan belajar atau mudah terserang penyakit. Kondisi kurang gizi kronis yang tidak dicegah atau terlambat dikoreksi dapat meningkatkan resiko terkena penyakit tidak menular (PTM) di usia lebih lanjut (seperti diabetes, penyakit jantung, kanker, stroke, dan lain-lain) pada level individu dan menurunkan angka produktivitas sumber daya manusia pada level populasi (Kemenkes 2020).

5. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media yang terdiri dari berbagai *platform* yang dijalankan oleh para pengguna untuk memfasilitasi penyebaran konten, penciptaan dialog, dan komunikasi terhadap audiens yang lebih luas. Media Sosial pada dasarnya adalah sebuah ruang digital yang dibuat oleh individu untuk individu lainnya dan menyediakan lingkungan yang kondusif untuk berinteraksi dan jaringan yang terjadi di berbagai tingkatan (Kapoor et al. 2018).

2.1.2 Kajian Literatur

a) Penelitian Terdahulu

Tabel 2 1 Perbedaan Dengan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Nama Penulis	Deskripsi	Perbedaan
1	Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak oleh (Lionardi 2022)		Penelitian terdahulu yang dibuat yang berjudul “” menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi langsung dan studi pustaka. Pada penelitian yang dilakukan dengan perancangan animasi ini menunjukkan hasil bahwa animasi yang dirancang terbukti memberikan peningkatan pengetahuan anak pada: a) karakteristik penyu (61%); b) predator penyu (54%); dan c) faktor	Perbedaan pada penelitian ini adalah cara bagaimana animasi menjelaskan masalah, pada penelitian ini edukasi tentang penyu dirancang animasi berbentuk film pendek, sedangkan penulis merancang animasi 2 dimensi berjenis <i>video explainer</i> di mana penulis menjelaskan informasi lewat animasi yang dirancang untuk memudahkan penonton dalam memahami informasi yang ingin disampaikan.

			penyebab kepunahan penyu (24%).	
2	dilakukan oleh (Prabowo et al. 2024) dengan judul ” Perancangan Animasi 2D Bahaya Stunting Bagi Anak Usia 0-5 Tahun di Kabupaten Pati		Penelitian yang” mengangkat tentang mitos pengasuhan yang beredar di masyarakat secara turun-temurun. Mitos ini menjadi salah satu faktor kasus stunting pada anak di Kabupaten Pati masih tinggi. Orangtua, terutama Ibu perlu melakukan pengecekan ulang mengenai	Perbedaan pada penelitian ini terletak dengan fokus utama masalah <i>stunting</i> yang diangkat serta gaya animasi yang dibuat. Pada penelitian ini, penyebab <i>stunting</i> yang diangkat adalah mitos pengasuhan di daerah setempat sedangkan penulis merancang animasi bahaya <i>stunting</i> menggunakan faktor penyebab yang lebih umum di mana informasi didapat dari hasil wawancara dan data-data yang didapat lewat kemenkes serta jurnal lainnya.
3	PERANCANGAN MEDIA UNTUK KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN STUNTING SEBAGAI UPAYA		Pada penelitian oleh dengan judul tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah media kampanye sosial sekaligus pembelajaran	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan gaya animasinya, penelitian ini menggunakan teknik <i>motion graphic</i> dengan gaya visual <i>flat design</i> dan fokus terhadap dan berfokus

	MENEKAN ANGKA STUNTING DI KABUPATEN NGANJUK (Dharma 2024)		menggunakan motion graphic mengenai pencegahan stunting. Media ini digunakan untuk membantu tenaga kesehatan di Kabupaten Nganjuk dalam sosialisasi pencegahan stunting di wilayah Kabupaten Nganjuk. Dalam merancang media tersebut, peneliti melakukan pengumpulan data dan analisa data yang nantinya hasil analisa data tersebut menjadi acuan dalam merancang media kampanye sosial.	terhadap penjelasan <i>stunting</i> . Sedangkan penulis merancang animasi yang dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi <i>hand drawn</i> dan <i>frame by frame</i> berbentuk video <i>explainer</i> dengan membahas <i>stunting</i> .
--	--	--	---	--

2.2 Objek Penelitian

a) Posyandu

Salah satu objek penelitian adalah Posyandu, Posyandu yang merupakan kepanjangan dari Pos Pelayanan Terpadu, merupakan Lembaga Masyarakat Desa/ Kelurahan (LKD / LKK) sebagai wadah partisipasi masyarakat, yang bertugas membantu kepala desa / Lurah meningkatkan pelayanan sosial dasar, termasuk kesehatan. Posyandu melakukan kegiatan

penguatan masyarakat yang dibina oleh Kelompok Kerja Posyandu (Pokja) yang disahkan oleh Pimpinan Daerah dengan anggota lintas sektoral. Pelaksana Posyandu bidang kesehatan adalah kader yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Kepala Desa/Lurah, dengan didampingi tenaga kesehatan dari Puskesmas atau Puskesmas Pembantu (Pustu) (ayosehat.kemkes.go.id). Penulis melakukan observasi untuk mendapatkan informasi lebih dalam tentang *stunting*. Posyandu yang menjadi objek penelitian penulis adalah Posyandu Delima yang bekerja sama dengan Puskesmas Kota Kupang yang berada di bawah naungan kelurahan setempat, Posyandu ini terletak di daerah Kupang Teba, Teluk Betung Utara. Posyandu Delima ini telah berjalan lebih dari 25 tahun lamanya.

b) BKKBN

BKKBN adalah singkatan dari Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional. BKKBN adalah lembaga pemerintah non-kementerian yang bertanggung jawab kepada Presiden melalui Menteri yang membidangi kesehatan, untuk melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pengendalian penduduk dan penyelenggaraan keluarga berencana. BKKBN Provinsi Lampung adalah perwakilan vertical BKKBN Pusat di Lampung, yang terletak di Jl. Abdi Negara No.3, Gulak Galik, Kec. Tlk. Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Data untuk analisis ini diperoleh melalui beberapa tahapan pengumpulan data, antara lain :

a) Observasi

Observasi yang dilakukan oleh penulis dilakukan di salah satu posyandu yang bekerja sama dengan Puskesmas Kota Kupang yaitu Posyandu Delima, di

posyandu ini penulis mengobservasi anak-anak yang dibawa oleh orang tua untuk dicek kesehatannya. Pada posyandu yang dilakukan, cukup banyak anak-anak yang dibawa orang tua untuk dicek kesehatan dan tumbuh kembangnya, para orang tua juga mendapatkan penyuluhan yang dilakukan oleh ibu Mariana tentang gizi yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang buah hatinya dan juga untuk masing-masing orang tua dan anaknya mendapatkan penyuluhan secara personal sembari melakukan cek tensi darah pada orang tuanya. Data yang didapat oleh penulis adalah, dari sasaran 60 anak bayi-balita di posyandu yang berat badannya ada berada di bawah garis merah terdata 7 anak, 2 perempuan dan 5 laki-laki. Jika sasaran 60 anak tidak terpenuhi maka kader posyandu akan melakukan *sweeping* yaitu adalah kunjungan ke rumah-rumah balita.



Gambar 2 3 Posyandu Delima bekerja sama dengan puskesmas kupang kota
(Sumber: Marcel Angga Pratama, 2025)



Gambar 2 4 Pengukuran lingkaran kepala
(Sumber: Marcel Angga Pratama, 2025)



Gambar 2 5 Pengukuran lingkaran tangan
(Sumber: Marcel Angga Pratama, 2025)



Gambar 2 6 Pengukuran tinggi anak
(Sumber: Marcel Angga Pratama, 2025)



Gambar 2 7 Penimbangan berat anak bayi
(Sumber: Marcel Angga Pratama, 2025)



Gambar 2 8 Penyuluhan oleh Ibu Mardiana terhadap orang tua
(Sumber: Marcel Angga Pratama, 2025)

b) Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung dengan narasumber dari lembaga atau individu terkait dengan tujuan mendapatkan informasi lebih mendalam dengan tujuan untuk pengumpulan data. Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Merianti S.Pd., M.M. dari BKKBN Provinsi Lampung yang bergerak di dalam bagian penurunan *stunting*, hasil dari wawancara yang didapat oleh penulis adalah mulai dari faktor penyebab *stunting*, dampak *stunting* dalam jangka panjang, serta upaya pencegahan. Penulis juga mendapatkan validasi atas angka prevalensi *stunting* di kota Bandar Lampung serta persentase strategi percepatan penurunan *stunting* untuk membantu penulis dalam pembuatan animasi.



Gambar 2 9 Wawancara di BKKBN Provinsi Lampung

(Sumber: Marcel Angga Pratama, 2025)

2.4 Analisis 5W+1H

Berikut adalah hasil dari analisis 5W+1H (Who, What, Where, When, Why, How) dari kampanye sosial animasi 2 dimensi tentang bahaya *stunting* bagi tumbuh kembang anak :

Tabel 2 2 Hasil Analisa Menggunakan 5W+1H

No.	5W + 1H	Analisa	Hasil Analisa
1.	<i>Who</i>	Siapa <i>target audience</i> dari perancangan kampanye sosial ini ?	Audiens yang ditunjukan adalah masyarakat yang sering bermain media sosial dengan fokus ke remaja sampai dewasa dengan rentang umur 18-27.
2	<i>What</i>	Apa permasalahan yang didapat oleh penulis sehingga perlunya perancangan animasi ini ?	Masalah yang ditemukan adalah kurangnya kesadaran masyarakat tentang <i>stunting</i> serta dampaknya pada anak.
3	<i>Where</i>	Di mana masalah ini penulis temukan ?	Masalah ini ditemukan oleh penulis lewat hasil pencarian artikel, wawancara, dan observasi. Di mana para calon orang tua belum sadar

			tentang bahaya <i>stunting</i> untuk sang calon buah hati.
4	<i>When</i>	Kapan animasi untuk kampanye sosial ini akan digunakan?	Setelah penelitian yang dibuat berhasil diselesaikan
5	<i>Why</i>	Mengapa animasi 2 dimensi dipilih untuk media edukasi tentang bahaya <i>stunting</i> ?	Animasi 2 dimensi dipilih agar pesan yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami lewat visual yang menarik serta narasi yang informatif.
6	<i>How</i>	Bagaimana pesan kampanye lewat animasi akan memecahkan masalah pada permasalahan ini?	Solusi dilakukan dengan merancang animasi edukasi yang komunikatif, menarik. Animasi menyajikan informasi tentang bahaya <i>stunting</i> , pentingnya pemenuhan gizi seimbang, perawatan kesehatan ibu dan anak.

2.5 Kesimpulan Analisis Data

Dengan melihat dari hasil analisa dan dari 5W+1H maka dapat dinyatakan bahwa diperlukannya animasi sebagai media kampanye sosial. Kampanye yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran para masyarakat tentang bahaya *stunting* bagi tumbuh kembang anak serta lebih teliti lagi dalam memberikan gizinya.

2.6 Solusi Perancangan

Berdasarkan analisa yang sudah dilakukan oleh penulis, solusi yang akan dilakukan oleh penulis adalah perancangan animasi 2 dimensi sebagai media kampanye sosial sebagai media penyampaian informasi dengan visual yang menarik tentang bahaya *stunting*. Dengan menyelenggarakan kampanye sosial menggunakan animasi 2 dimensi yang edukatif dan interaktif diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mengetahui tentang *stunting* mulai dari bahaya, dampak, dan pencegahannya.