

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

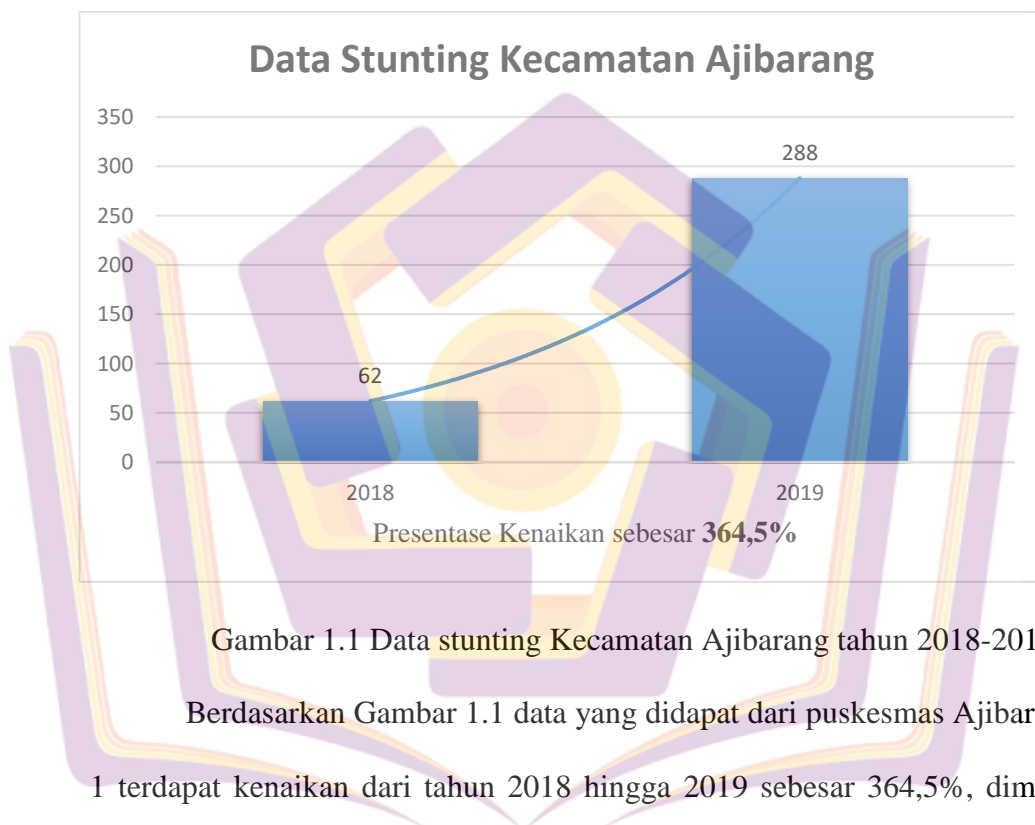
Indonesia merupakan negara dengan penduduk terpadat ke-4 di dunia dengan jumlah mencapai 264 juta jiwa. Laju Pertumbuhan Penduduk (LPP) Indonesia masih tergolong tinggi. Hingga akhir 2018, LPP Indonesia berada di posisi 1,39%, yang berarti setiap tahun ada 4,2 juta sampai hampir 4,8 juta bayi baru lahir di Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2018).

Pertumbuhan penduduk yang masih tinggi menyebabkan berbagai masalah juga. Masalah gizi seringkali muncul karena masyarakat memiliki pengetahuan, kepercayaan, nilai atau norma yang kurang memadai. Terbukti dengan data dari *World Health Organization (2018)* 36,4% anak yang lahir di Indonesia mengalami kurang gizi yang menyebabkan balita terkena *stunting* atau kerdil.

Menurut Amarita (2018) 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 pertumbuhan anak dari WHO. Balita stunting termasuk masalah gizi kronik yang disebabkan oleh banyak faktor seperti kondisi sosial ekonomi, gizi ibu saat hamil, kesakitan pada bayi, dan kurangnya asupan gizi pada bayi. Kurangnya gizi pada bayi terjadi karena kurangnya asupan nutrisi yang kurang pada saat kehamilan. Balita stunting di

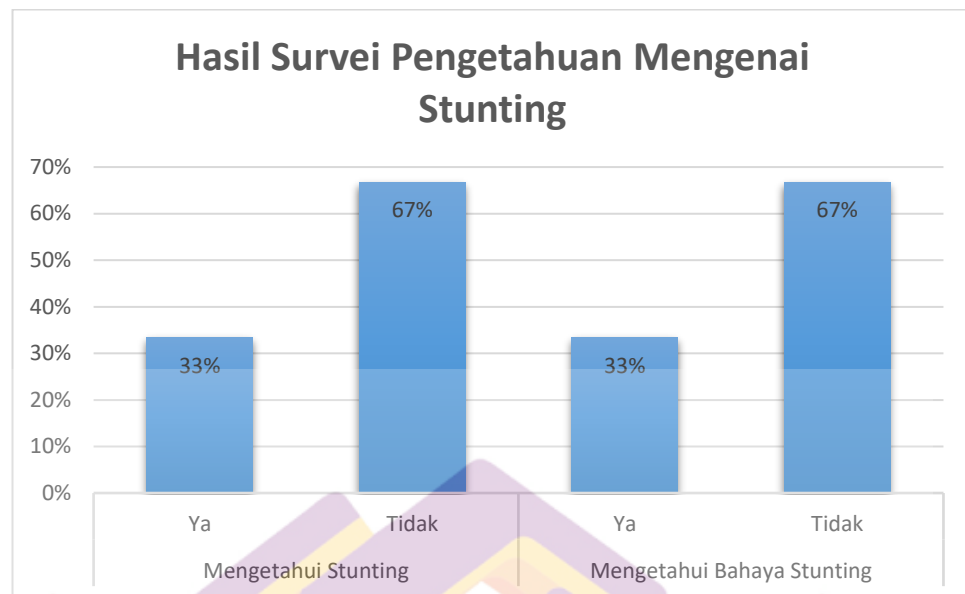
masa yang akan datang akan mengalami kesulitan dalam mencapai perkembangan fisik dan kognitif yang optimal.

Ajibarang merupakan salah satu kecamatan yang berada di Kabupaten Banyumas. Ajibarang merupakan daerah yang memiliki data *stunting* pada anak cukup tinggi, seperti terdapat pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Data stunting Kecamatan Ajibarang tahun 2018-2019

Berdasarkan Gambar 1.1 data yang didapat dari puskesmas Ajibarang 1 terdapat kenaikan dari tahun 2018 hingga 2019 sebesar 364,5%, dimana anak yang lahir di Kecamatan Ajibarang mengalami *stunting*. Dari data tersebut peneliti mengumpulkan data mengenai pengetahuan masyarakat Ajibarang mengenai *stunting*.



Gambar 1.2 Hasil Survei Pengetahuan Mengenai Stunting

Gambar 1.2 merupakan hasil survei peneliti terhadap masyarakat Ajibarang. Hasil yang didapatkan cukup signifikan dimana lebih dari 50% masyarakat tidak mengetahui mengenai stunting dan bahayanya.

Puskesmas Ajibarang 1 memerlukan solusi untuk menurunkan angka tersebut. Salah satu cara yang sering puskesmas Ajibarang 1 lakukan adalah sosialisasi atau sosialiasi. Sosialisasi yang dilakukan sering menggunakan metode presentasi yang statis sehingga cenderung membosankan, terbukti dengan data hasil survei peneliti dimana masih banyak masyarakat ajibarang yang belum mengetahui *stunting*.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan inovasi terkait metode sosialisai yang digunakan agar informasi yang disampaikan bisa lebih jelas, menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat setempat, salah satunya dengan menggunakan media lain yaitu animasi 2 Dimensi.

Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian jika digunakan secara tepat. (Munir, 2012).

Animasi kini sudah sering kita jumpai mulai dari film maupun di dalam periklanan sebuah perusahaan. Maraknya animasi dijadikan sebagai alat untuk menarik para pemirsa agar tujuan pembuatan animasi itu tercapai. Sampai saat ini animasi juga dijadikan sebagai alat yang cukup inovatif dalam penyampaian sebuah pesan informasi yang bertujuan agar seluruh lapisan masyarakat mengetahui informasi ini.

Berdasarkan uraian di atas membuktikan bahwa media informasi yang berbentuk film atau *video* animasi itu cukup efektif untuk digunakan sebagai media sosialisasi. Dengan penelitian ini peneliti membuat *video* animasi yang bertujuan untuk membuat media informasi baru yang akan disampaikan kepada masyarakat.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana merancang dan membangun *video* animasi tentang sosialisasi stunting pada anak di daerah Ajibarang?.

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *video* animasi sebagai bahan sosialisasi pencegahan stunting pada anak di daerah Ajibarang.

### D. Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dari penelitian adalah :

1. Pembahasan pada *video* menghususkan materi pada pencegahan *stunting* pada anak
2. *Video* yang dibuat merupakan *video* narasi berbentuk karakter 2 Dimensi yang menjelaskan pencegahan *stunting* pada anak
3. Data yang diambil sebagai referensi merupakan data yang berasal dari Puskesmas Ajibarang 1 dari tahun 2018 hingga 2019
4. Penulis mendistribusikan hasil *video* kepada puskesmas Ajibarang 1.

### E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik
  - a. Meningkatkan materi pengajaran tentang multimedia desain grafis dalam hal animasi kartun bagi para mahasiswa.
  - b. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya mencegah *stunting* pada anak.

## 2. Manfaat Praktik

- a. Dapat digunakan sebagai sarana sosialisasi atau sosialisasi mengenai stunting pada anak.
- b. Membantu dan menambah metode yang lebih menarik dalam melakukan sosialisasi atau sosialisasi mengenai stunting.

