

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengonsepan (*Concept*)

Video penyuluhan yang akan dibuat, merupakan *video* yang akan digunakan sebagai media penyuluhan atau sosialisasi pada pada masyarakat, khususnya ibu hamil di sekitar daerah Puskesmas Ajibarang 1. Dibuatnya *video* ini merupakan gagasan peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan pihak terkait yaitu petugas kesehatan Puskesmas Ajibarang 1, dimana dalam penyampaian sosialisasi beliau mengalami kesulitan karena metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional.

Ide cerita dari animasi yang akan dibuat berdasarkan pada bahan sosialisai “JUKNIS PEMBERIAN ZN BANYUMAS 2019” yang digunakan oleh Puskesmas Ajibarang 1 sebagai bahan penyuluhan atau sosialisasi *stunting* di sekitar daerah Puskesmas Ajibarang 1.

Dengan menggunakan media *video* masyarakat akan lebih tertarik karena selain mendengar masyarakat juga akan melihat visualisasi sehingga materi yang disampaikan akan terserap secara maksimal.

Video ini berbasis animasi 2 dimensi, dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan beberapa *software*. *Video* animasi ini

menggabungkan unsur teks, Gambar, suara dan dikemas dalam satu bentuk *project video*.

B. Perancangan (*Design*)

Setelah tahap konsep dilakukan, maka telah didapatkan Gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tahap selanjutnya adalah *design* atau perancangan untuk menentukan tampilan yang akan dibuat. *Storyboard* digunakan untuk mengGambarkan alur perancangan desain tampilan pada *videoanimasi 2d* pencegahan stunting pada anak menggunakan teknik *morphing* dan mengGambarkan deskripsi tiap *scene* dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain. Serta menentukan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan dipakai dalam pembuatan *video animasi* tersebut.

1. Naskah

Sebelum memulai merancang *video*, menulis naskah adalah tahap penting. Disini ide-ide yang dikembangkan ditulis menjadi sebuah adegan narasi yang mempunyai alur cerita dari awal hingga akhir. Berisi keperluan karakter, lokasi, semuanya ditulis sesuai kebutuhan secara rinci dalam satu. Naskah harus menceritakan kisah yang baik secara visual maupun dalam kata-kata. Naskah dari *videoanimasi 2d* pencegahan stunting pada anak sebagai berikut:

Stunting merupakan masalah serius yang dialami masyarakat Indonesia, di Jawa Tengah pemerintah sudah aktif dengan membuat peraturan gubernur tahun 2011 dan 2016 yang membahas mengenai penyelenggaraan kesehatan bagi ibu dan anak. Tapi apa itu stunting?

Menurut WHO stunting adalah gangguan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak-anak dari gizi buruk, infeksi berulang, dan stimulasi psikososial yang tidak memadai.

Dan menurut Kementerian Kesehatan stunting adalah kondisi di mana tinggi badan seseorang ternyata lebih pendek dibanding tinggi badan orang lain pada umumnya

Ini disebabkan karena kurangnya gizi pada anak di 1000 hari pertama dari janin sampai usia 2 tahun. Anak stunting mengalami penghambatan pada perkembangan otak dan fisiknya yang menyebabkan mereka mudah terkena penyakit sehingga sulit berprestasi. Selain itu saat mereka dewasa, mereka lebih mudah terkena obesitas dan beresiko terkena penyakit berat seperti jantung dan diabetes

Namun semua itu bisa dicegah dengan memastikan kesehatan dan kecukupan gizi pada anak di 1000 hari pertama. Ini bisa dicapai bila ibu hamil memakan makanan yang bergizi seimbang, kemudian memberikan ASI kepada bayinya disertai dengan makanan pendamping ASI, hingga bayi berusia 2 tahun. Selain itu, ibu dan bayi juga harus

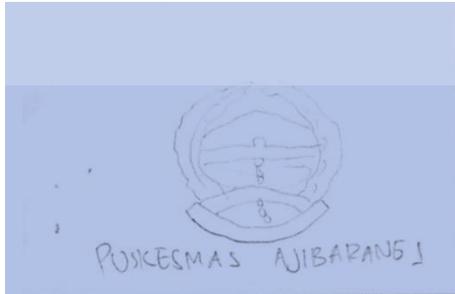
tinggal di lingkungan yang bersih dan sehat, dan rutin memeriksakan kesehatan diposyandu atau puskesmas terdekat.

Jadi tunggu apa lagi, siapa pun anda harus mulai berperan aktif dalam mencegah stunting, ayo pastikan anak-anak Indonesia bisa tumbuh tinggi dan berprestasi.

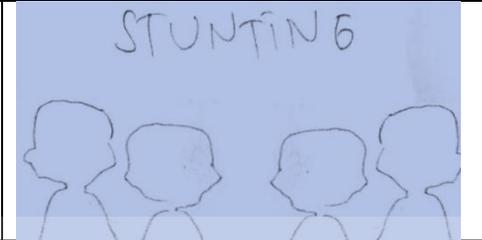
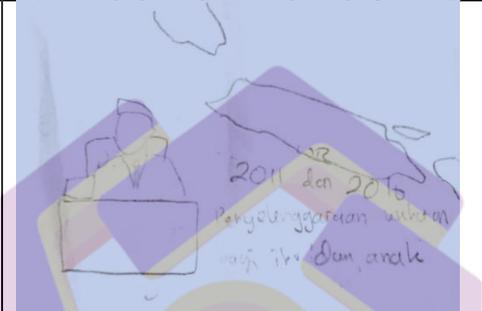
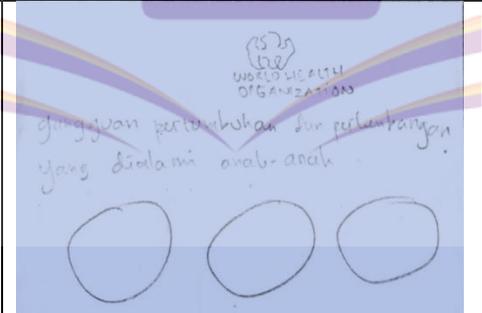
2. *Storyboard*

Perancangan multimedia ini membahas tentang perancangan *storyboard* *video* animasi 2d pencegahan stunting pada anak menggunakan teknik *morphing*. *Storyboard* adalah deskripsi dari setiap *scene* yang menggambarkan komponen-komponen multimedia. Hasil perancangan *storyboard* akan dijadikan sebagai acuan dalam proses pembuatan *video* animasi. Berikut ini merupakan tabel *storyboard* dari *video* animasi 2d pencegahan stunting pada anak:

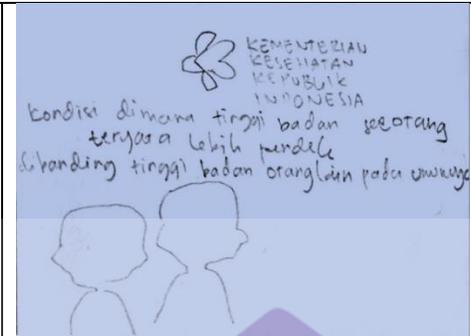
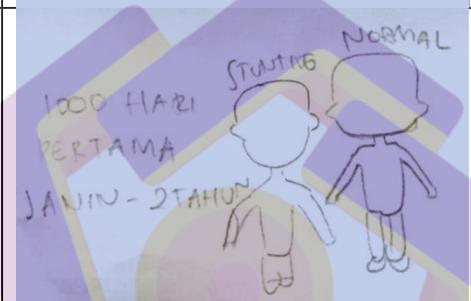
Tabel 4.1. *Storyboard*

No.	Gambar	Keterangan
1.		Logo dan keterangan Puskesmas Ajibarang 1 dengan perubah bentuk (<i>morphing</i>) dari pasir menjadi logo utuh

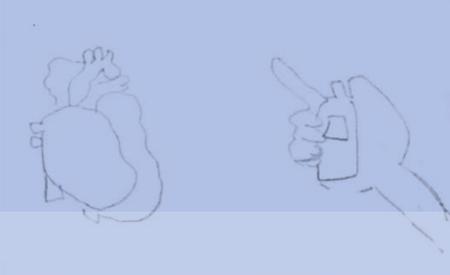
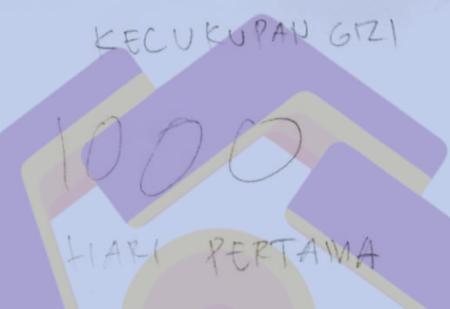
Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

2		Setelah transisi muncul Tulisan stunting dengan cara <i>pop-up</i> yang sekaligus merupakan tema dari video
3		Memunculkan peta Pulau Jawa disertai dengan penjelasan dimana pemerintah sudah berperan dalam menandai stunting
4		Transisi yang diteruskan dengan tulisan “Apa itu stunting” disertai ibu hamil yang kebingungan sebagai penegas
5		Definisi Stunting menurut WHO

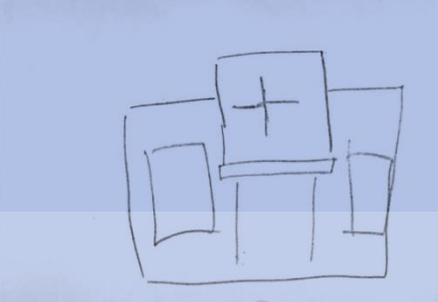
Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

6		Definisi stunting menurut kementerian kesehatan Indonesia
7		Untuk lebih mempermudah diberikan penjelasan penyebab stunting dan perbandingan dengan anak normal
8		Kemudian dijelaskan mengenai dampak atau gangguan yang terjadi pada otak anak stunting
9		Karakter berubah dari anak kecil menjadi dewasa (<i>morphing</i>) dimana saat dewasa anak stunting mengalami Obesitas

Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

10		<p>Selain dampak pada fisik dijelaskan juga dampak Penyakit-penyakit yang dapat dialami oleh anak stunting</p>
11		<p>Pencegahan stunting dengan memperhatikan gizi anak di-1000 hari pertama</p>
12		<p>Memperhatikan gizi yang cukup saat ibu sedang hamil</p>
13		<p>Berada di lingkungan yang bersih dan sehat agar anak dapat tumbuh normal</p>

Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

14		Puskesmas atau posyandu sebagai sarana kesehatan bagi ibu hamil dan menyusui
15		Closing statement agar anak Indonesia tumbuh tinggi dan berprestasi

C. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan atau elemen kebutuhan yang akan dikerjakan. Bahan yang dikumpulkan adalah text, *image* atau Gambar, audio dan Gambar-Gambar pendukung lain(*object*). Pada praktiknya tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*. Sebagian besar Gambar dan teks pendukung yang dibuat, di edit menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*. Pengumpulan bahan pendukung pembuatan animasi cerita wayang sebagai media pembelajaran bahasa jawa dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini:

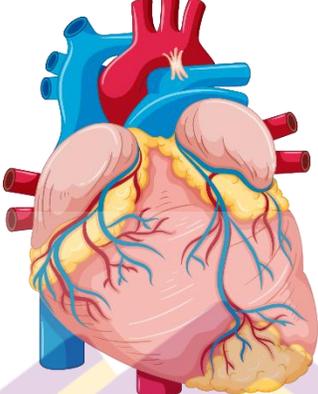
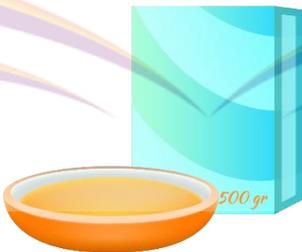
Tabel 4.2. *Material Collecting*

No	Nama	Keterangan
1		Tubuh Karakter yang mengalami Stunting
2		Karakter yang mengalami Stunting
3		Karakter anak-anak sebagai penutup video

Tabel 4.2. *Material Collecting* (Lanjutan)

4		Karakter Ibu hamil
5		Karakter ibu dan bayinya
6		Karakter masyarakat yang ikut mendukung pencegahan stunting

Tabel 4.2. *Material Collecting* (Lanjutan)

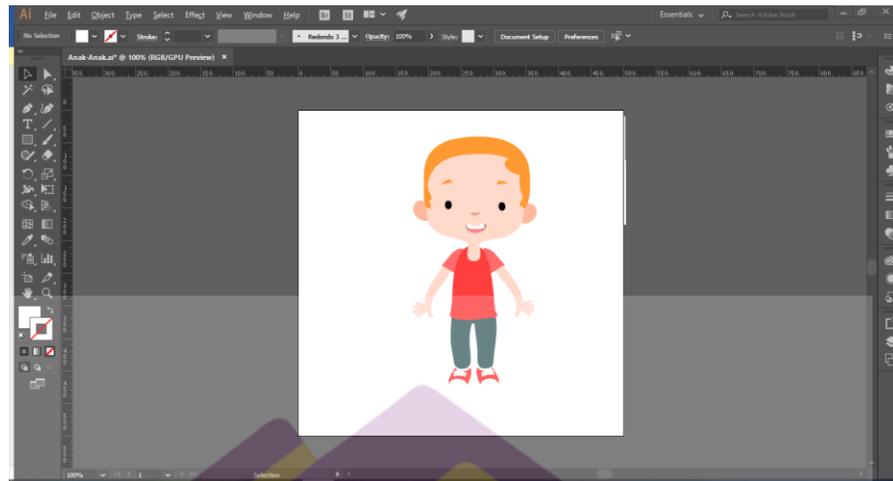
7		Objek jantung sebagai contoh penyakit pada anak stunting setelah dewasa
8		Alat test gula darah (diabetes) sebagai contoh penyakit pada anak stunting setelah dewasa
9		Makanan bayi sebagai makanan pendamping ASI
10		Makanan Bergizi seimbang agar bayi tidak mengalami stunting

D. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap dimana seluruh objek atau bahan multimedia dibuat, pembuatan animasi didasarkan pada tahap *design*. Tahap ini adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang dibuat sebelumnya. Bahan yang sudah dikumpulkan pada tahap *material collecting* kemudian dimasukkan kedalam *software* untuk diolah dan diedit menjadi sebuah video animasi. Dalam tahap pembuatan (*assembly*) ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu pembuatan karakter, pembuatan suara dan pembuatan animasi. Berikut adalah tahap-tahap pembuatannya:

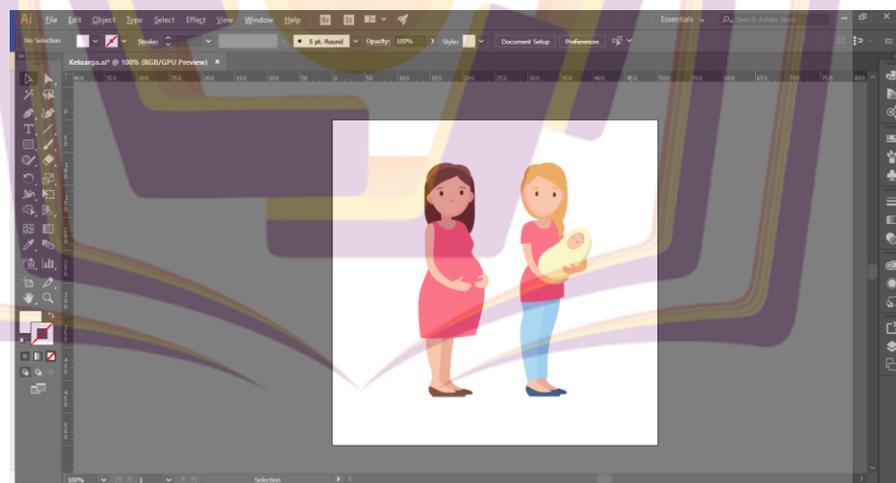
a. Pembuatan Karakter

Pada tahap ini penulis menggunakan software *Adobe Illustrator CC* untuk membuat modelling karakter. Software ini digunakan karena membuat modelling menjadi lebih mudah dan hasil yang dibuat menjadi cukup bagus. Model tersebut biasanya dibentuk dari *rectangle*, namun dapat juga dibentuk dengan objek lain seperti garis (*line*), *elipse*, *polygon* dan lain sebagainya.



Gambar 4.1 Hasil Pembuatan karakterAnak

PembuatanKarakter Pada Gambar 4.1 adalah hasil pembentukan karakter. Karakter ini yang akan menjadi contoh anak stunting.



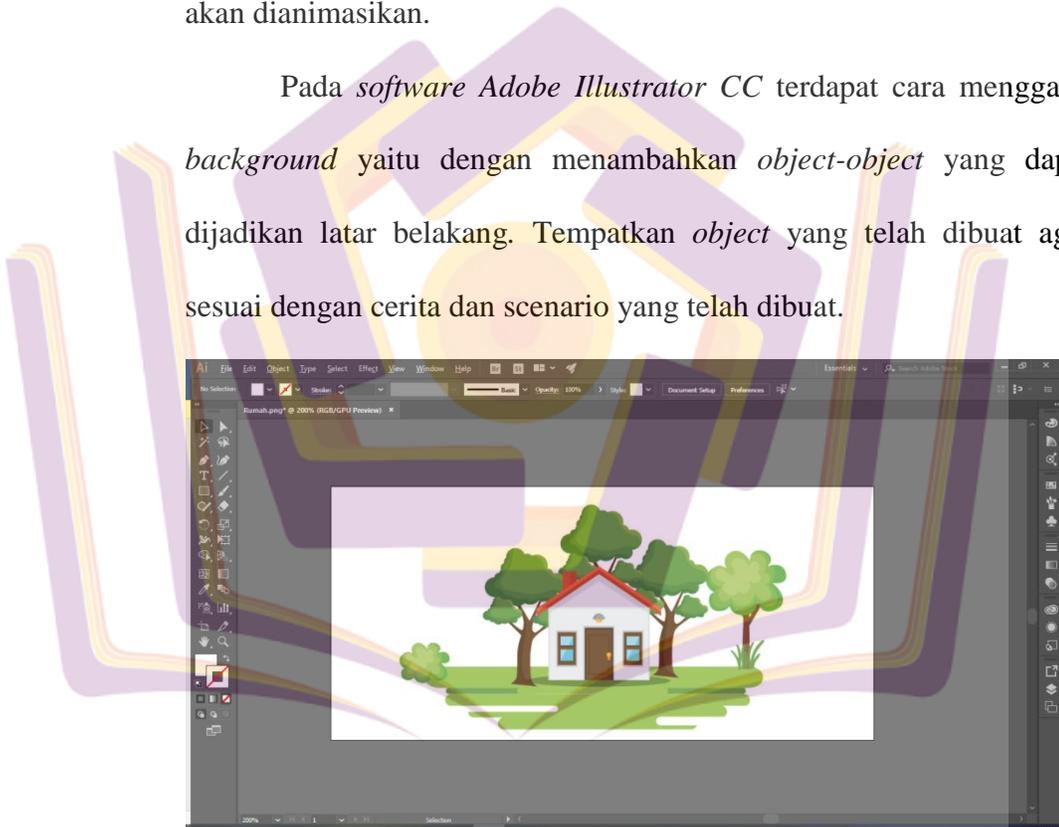
Gambar 4.2 Hasil Pembuatan karakterIbu

PembuatanKarakter Pada Gambar 4.2 adalah hasil pembentukan karakter. Karakter ini yang akan menjadi karakter ibu hamil dan ibu yang memiliki bayi.

b. Pembuatan *Environment*

Pada tahap proses pembuatan *environment* atau lingkungan yang digunakan sebagai latar video animasi yang dibuat. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan latar video animasi yang mendukung isi cerita yang akan dianimasikan.

Pada *software Adobe Illustrator CC* terdapat cara mengganti *background* yaitu dengan menambahkan *object-object* yang dapat dijadikan latar belakang. Tempatkan *object* yang telah dibuat agar sesuai dengan cerita dan scenario yang telah dibuat.

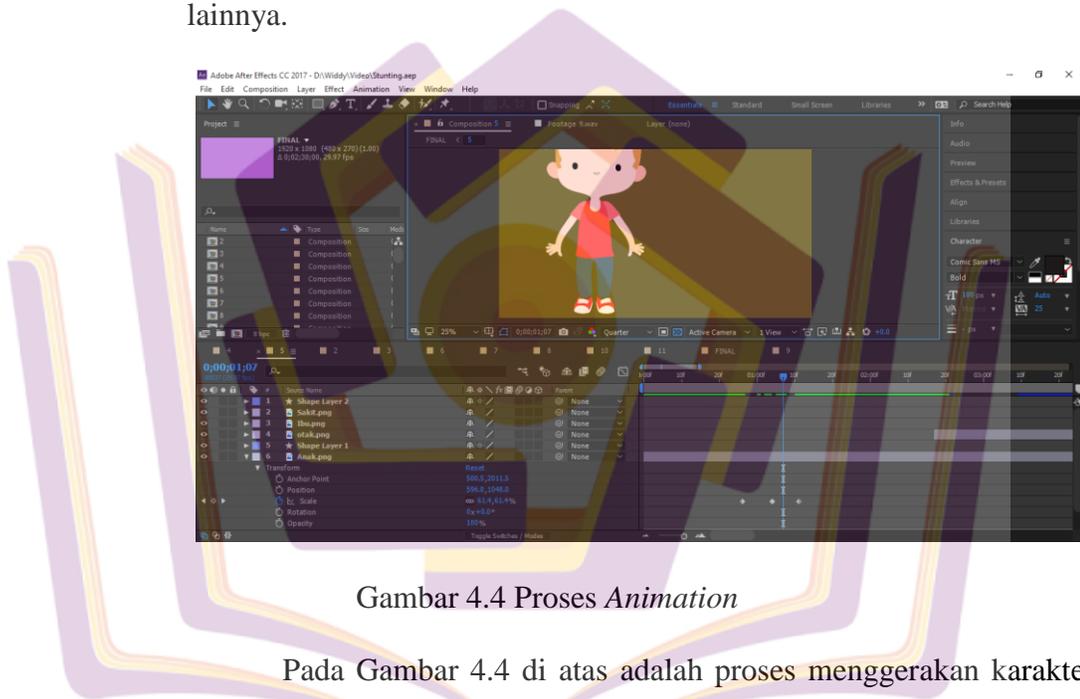


Gambar 4.3 Pembuatan *environment* rumah sehat

Pada Gambar 4.3 di atas yaitu pembuatan *environment* supaya sesuai dengan naskah. Dimana ibu hamil dan bayinya harus tinggal dirumah yang sehat.

c. *Animation*

Ditahap ini objek dan karakter yang telah dibuat akan dianimasikan. Animasi dapat berupa gerakan dari objek maupun dari kamera. Proses penganimasian dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat. Proses ini dilakukan dengan melakukan perekaman gerak animasi untuk menandai perubahan dari gerakan satu ke gerakan lainnya.

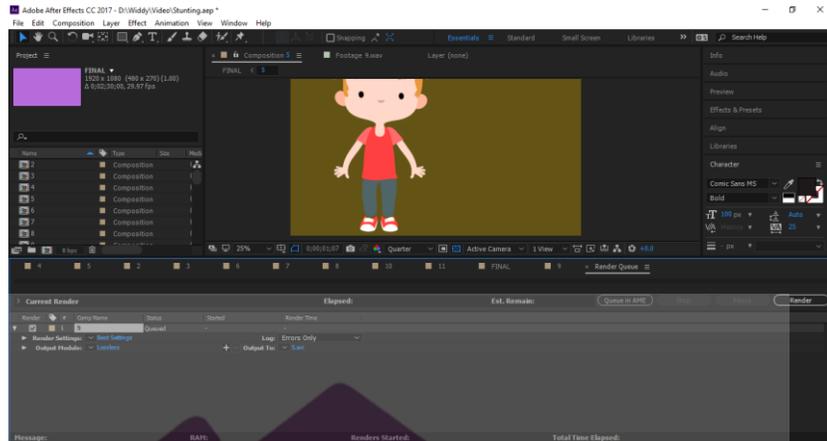


Gambar 4.4 Proses *Animation*

Pada Gambar 4.4 di atas adalah proses menggerakkan karakter yang di sebut *animation*. *Animation* dilakukan dengancara memilih dan mengatur frame untuk menyimpan pergerakan saat mengubah ukuran atau perpindahan posisi.

d. *Rendering*

Pada tahap ini melakukan proses membangun animasi yang telah dibuat. Proses ini akan menghasilkan output yang merupakan proses akhir dari pembuatan animasi.

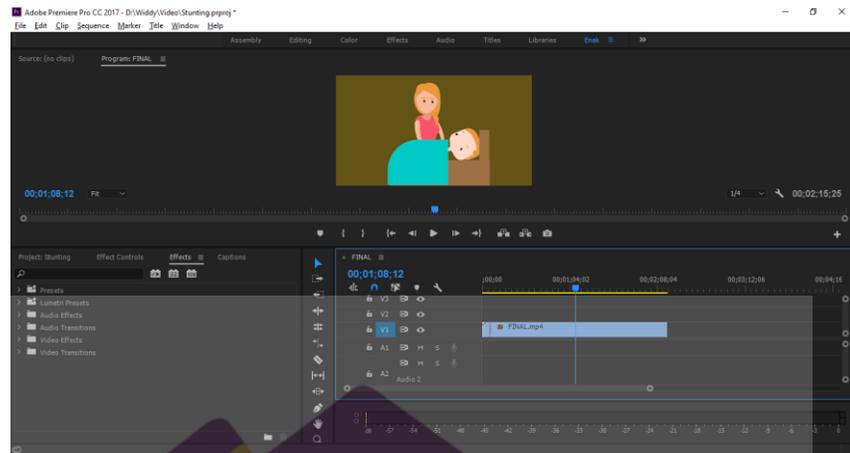


Gambar 4.5 Proses *Rendering*

Pada Gambar 4.5 di atas yaitu proses pencetakan atau disebut juga *render* untuk dijadikan video. Selanjutnya akan digabungkan dengan elemen-elemen lain.

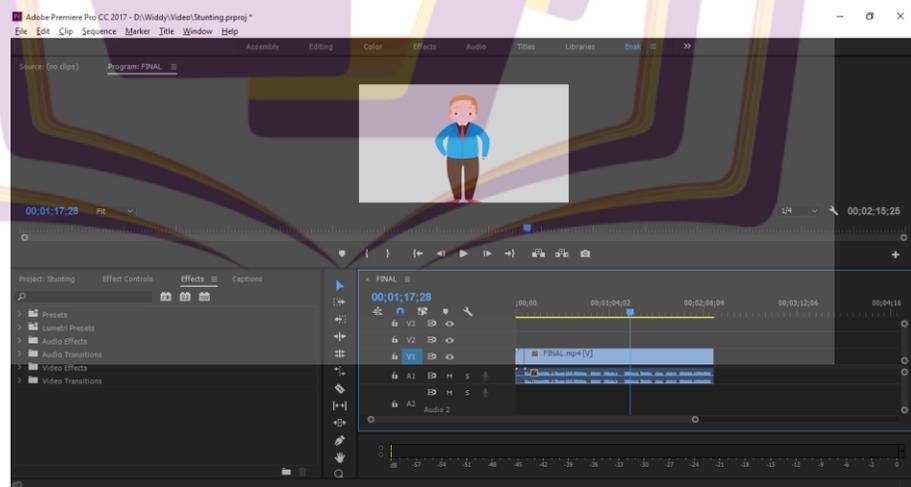
e. *Editing*

Dalam proses ini animasi yang sudah di-*render* akan diedit, berupa penambahan dan penggabungan dengan *voice* dan *background music* untuk menciptakan keselarasan antara animasi, *voice* dan *background music*. Pada proses ini juga dilakukan pembuangan gerakan atau adegan yang tidak dibutuhkan.



Gambar 4.6 Proses *Editing animation*

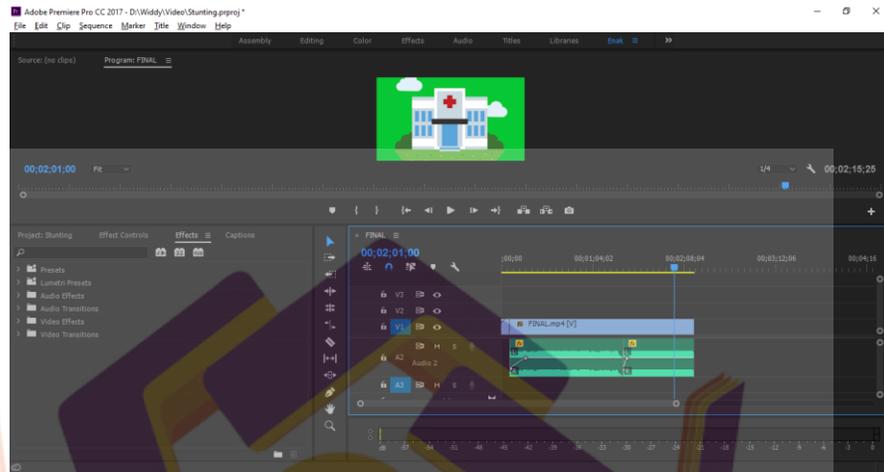
Pada Gambar 4.6 di atas merupakan proses *editing animation and voice* menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Pada proses ini video yang telah dirender menggunakan after effect digabungkan dan dihapus sesuai dengan keperluan.



Gambar 4.7 Proses *Editing voice*

Pada Gambar 4.7 di atas merupakan proses *editing animation and voice* menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Pada proses ini

voide over (dubbing) dipotong-potong sesuai dengan durasi yang telah ditentukan.

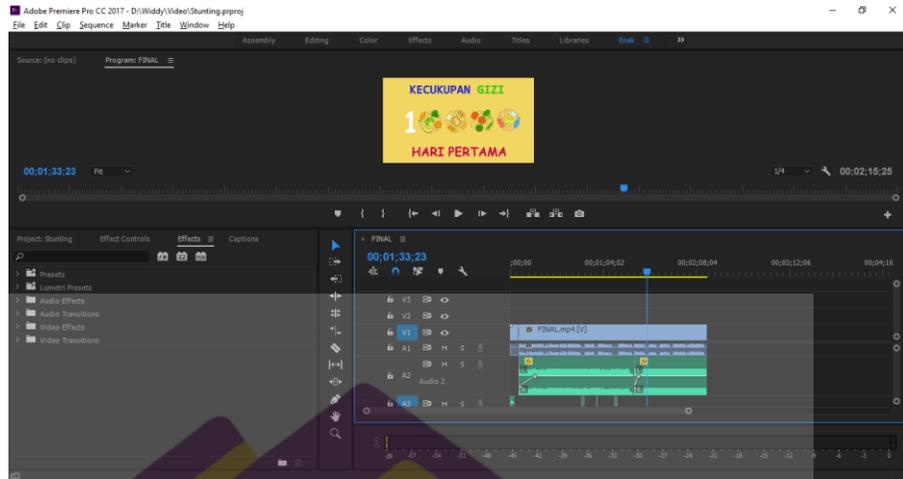


Gambar 4.8 Proses *Background Music*

Pada Gambar 4.8 di atas merupakan proses *editing animation and voice* menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Pada proses ini *background music* dipotong-potong sesuai dengan durasi yang telah ditentukan.

f. *Adding Sound*

Pada tahap ini menambahkan suara untuk memperkuat efek visual dari video animasi tersebut. Penambahan suara dapat berupa penambahan *SFX (Sound Effect)* dan musik yang akan memperkuat nuansa dari video tersebut.

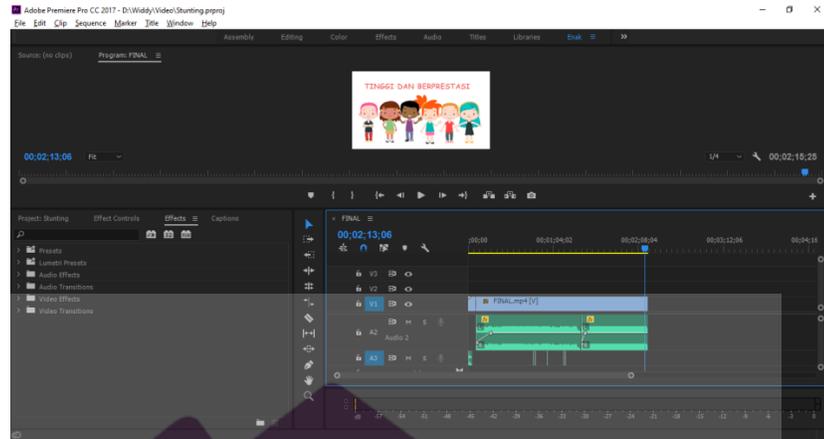


Gambar 4.9 Tampilan setelah dimasukkan efek suara

Pada Gambar 4.9 di atas adalah proses memasukan efek suara pada *Adobe Premiere Pro*.

g. *Compositing*

Dalam proses *Compositing*, scene yang dibuat disatukan disini untuk dilakukan penyesuaian seperti waktu, gerakan, efek, dan transisi,. Satu hasil *compositing* berupa satu *cut* atau satu *scene*, yang antara *Scene* satu dengan lainnya akan digabungkan pada proses Final.

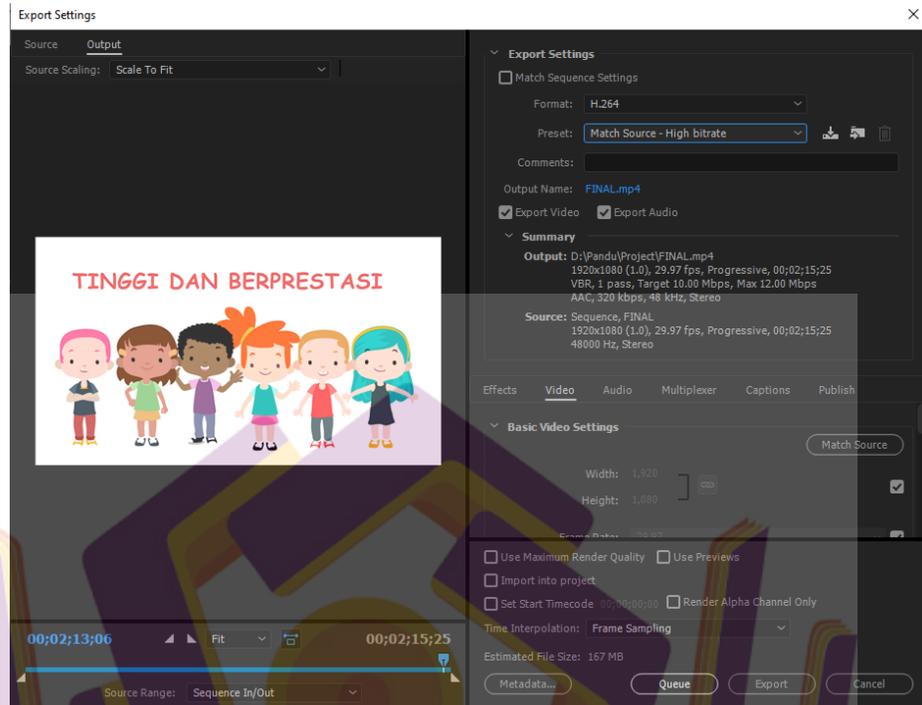


Gambar 4.10 Proses *composite*

Pada Gambar 4.10 di atas ini adalah proses dimana beberapa scene disatukan untuk menjadi sebuah kesatuan video. Proses ini melakukan pemosisian semua scene yang telah dibuat.

h. *Final Rendering*

Pada tahap ini melakukan proses akhir yaitu penyatuan dari keseluruhan pembuatan video animasi 2D ‘pengenalan nama provinsi dan budaya lokal di Indonesia’. Didalam proses ini mulai dari *video*, *audio* dan *compositing* akan disatukan menjadi video animasi secara utuh.



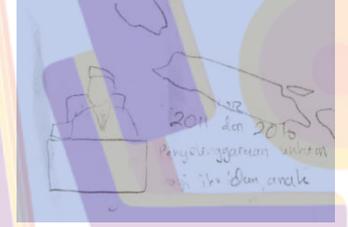
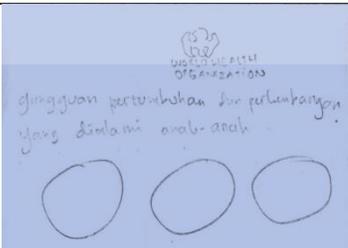
Gambar 4.11 *Preview and finalrender* menjadi video

Pada Gambar 4.11 dibawah proses melakukan rendering video yang akan menjadikan video utuh berformat .mp4.

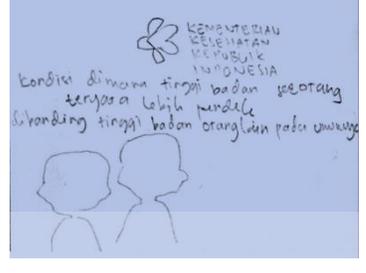
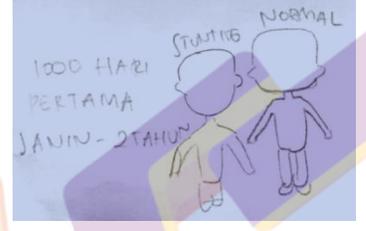
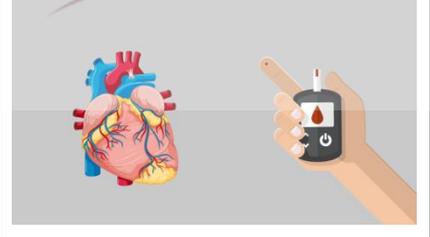
E. Pengujian (*Testing*)

Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan video dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini disebut tahap pengujian *black box* yang pengujianya dilakukan dengan mengamati hasil keluaran video sesuai dengan materi yang sudah didiskusikan.

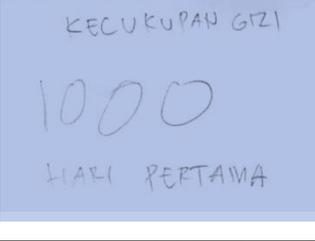
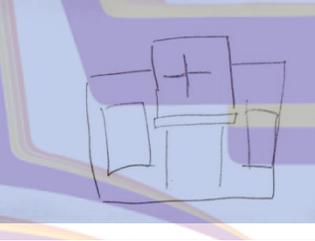
Tabel 4.3 *Blackbox Testing*

No	Storyboard	Material	Hasil
1	 A hand-drawn storyboard on a light blue background. It features a circular logo with a caduceus in the center and the text "PUSKESMAS AJIBARANG 1" written below it.	 The official logo of Puskesmas Ajibarang 1, featuring a colorful emblem with a caduceus and the text "PUSKESMAS AJIBARANG 1" below it.	Sesuai
2	 A hand-drawn storyboard on a light blue background. The word "STUNTING" is written at the top. Below it are several simple line drawings of human silhouettes of various sizes.	 A professional graphic with a purple background. The word "STUNTING" is written in large white letters at the top. Below it are colorful cartoon silhouettes of a family (a man, a woman, and children).	Sesuai
3	 A hand-drawn storyboard on a light blue background. It shows a map of Indonesia and a person sitting at a desk. Text includes "2011 dan 2016" and "Penyelenggaraan kesehatan bagi ibu dan anak".	 A professional graphic with a purple background. It features a map of Indonesia, a person at a desk, and the text "2011 dan 2016 penyelenggaraan kesehatan bagi ibu dan anak".	Sesuai
4	 A hand-drawn storyboard on a light blue background. It shows a woman standing and the text "APA ITU STUNTING?".	 A professional graphic with a white background. It shows a pregnant woman in a red dress and the text "APA ITU STUNTING?".	Sesuai
5	 A hand-drawn storyboard on a light blue background. It features the WHO logo and the text "gangguan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak-anak". Below the text are three simple circles.	 A professional graphic with a white background. It features the WHO logo, the text "gangguan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak-anak", and icons for stunting (a child silhouette), malnutrition (a plate with a red 'X'), and a healthy diet (a colorful plate).	Sesuai

Tabel 4.3 *Blackbox Testing* (Lanjutan)

6			Sesuai
7			Sesuai
8			Sesuai
9			Sesuai
10			Sesuai

Tabel 4.3 *Blackbox Testing* (Lanjutan)

11			Sesuai
12			Sesuai
13			Sesuai
14			Sesuai
15			Sesuai

Pada Tabel 4.3 *testing* dilakukan dengan melihat video dan menyesuaikan dengan materi yang sudah dibuat sebelumnya dalam

storyboard sesuai “JUKNIS PEMBERIAN ZN BANYUMAS 2019”.

Berdasarkan hasil *testing* di atas maka keluaran sudah sesuai.

Selain *testing* (pengujian) yang dilakukan terhadap video dengan menyesuaikan pada materi, peneliti juga melakukan *testing* dengan melakukan survei kepada masyarakat Ajibarang dengan menanyakan 5 pertanyaan, yaitu :

1. Apakah tampilan video animasi ini menarik?
2. Apakah materi yang di sampaikan mudah di pahami?
3. Apakah anda mengerti dampak dari stunting?
4. Apakah anda mengerti cara mencegah stunting?
5. Apakah video animasi ini sudah layak di tampilkan ?

Hasil dari *testing* yang dilakukan, peneliti buat dalam bentuk diagram, sebagai berikut :



Gambar 4.12 Hasil Survei Pengetahuan Mengenai Stunting

Hasil pengujian yang dilakukan bahwa, lebih dari 50% masyarakat ajibarang menjawab “ya”. Sehingga *video* animasi sebagai bahan sosialisasi pencegahan stunting pada anak di daerah Ajibarang sudah dapat ditayangkan dan dapat membuat masyarakat mengerti mengenai *stunting* dan pencegahannya.

F. Pendistribusian (*Distribution*)

Setelah tahap pengujian video promosi, maka tahap berikutnya adalah pendistribusian. Pada tahap ini video penyuluhan yang telah selesai dibuat akan disimpan pada *Personal Computer (PC)* atau Laptop dalam format awal “.mp4” untuk menjaga kualitas *Video*, kemudian akan dilakukan pendistribusian video menggunakan *Compact Disk (CD)* yang selanjutnya akan diserahkan kepada pihak Puskesmas Ajibarang 1.

Selanjutnya Puskesmas Ajibarang 1 akan memiliki wewenang penuh akan penyebaran video penyuluhan tersebut. Baik melalui *display* yang ada di Puskesmas, Sosial Media berupa Blogspot dan Youtube.