
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENCEGAHAN STUNTING MELALUI PANGAN LOKAL UNTUK KELURAHAN GAYUNGAN

Khudzrotun Nisa' Fisyah' Bania¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹khudzrotunnisa.20008@mhs.unesa.ac.id

Received:

03-01-2026

Reviewed:

28-01-2026

Accepted:

28-01-2026

ABSTRAK: Stunting merupakan permasalahan gizi kronis yang berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak dalam jangka waktu panjang. Walaupun permasalahan stunting terbilang sudah cukup rendah di Kelurahan Gayungan, ini tetap terus menjadi pusat perhatian dikarenakan rendahnya pemahaman masyarakat mengenai pencegahan stunting sejak masa kehamilan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berupa motion graphic yang informatif dan menarik guna meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya gizi dan pemanfaatan pangan lokal sebagai strategi pencegahan stunting. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan metode perancangan Design Thinking oleh Stanford (2010). Hasil penelitian berupa dua video motion graphic dengan durasi masing-masing 3 menit yang membahas mengenai stunting serta ajakan menggunakan pangan lokal sebagai solusi yang ekonomis dan bergizi. Motion graphic ini diharapkan dapat menjadi media sosialisasi yang mendukung program pencegahan stunting Kelurahan Gayungan.

Kata Kunci: Motion Graphic, Pencegahan Stunting, Pemanfaatan Pangan Lokal

ABSTRACT: *Stunting is a chronic nutritional issue that affects the long-term growth and development of children. Although the stunting rate in Kelurahan Gayungan is relatively low, it remains a concern due to the community's limited understanding of stunting prevention starting from pregnancy. This study aims to design an educational media in the form of motion graphics that is both informative and engaging, to raise awareness about the importance of nutrition and the use of local food as a strategy for preventing stunting. The research uses a qualitative method with the Design Thinking approach developed by Stanford (2010). The result of this study is two motion graphic videos, each with a duration of 3 minutes, discussing the concept of stunting and encouraging the use of local food as a nutritious and economical solution. This motion graphic is expected to serve as an effective tool for public*

outreach and support the stunting prevention program in Kelurahan Gayungan.

Keywords: Motion Graphic, Stunting Prevention, Local Food Utilization

PENDAHULUAN

Tidak hanya terjadi kepada anak-anak dan ibu hamil, kurangnya pendidikan mengenai kecukupan gizi pada calon pengantin (catin) juga menjadi salah satu penyebab tingginya kasus stunting di Indonesia. Kurangnya edukasi membuat seperempat remaja berusia 13-18 tahun mengalami stunting atau pendek, 9% bertubuh kurus atau memiliki indeks massa tubuh rendah, sedangkan 16% lainnya mengalami kegemukan dan obesitas. Selain itu sekitar seperempat atau 25% remaja putri mengalami anemia, remaja yang tinggal di pedesaan memiliki risiko anemia dua kali lebih besar dibanding yang tinggal di pencegahan tingginya tingkat stunting pada remaja yang dapat mempengaruhi kesehatan bayi. Permasalahan ini juga terjadi pada ibu dan pasangan calon pengantin di Kelurahan Gayungan. Kurangnya informasi mengenai kebutuhan dan gizi harian tidak dapat disepelekan, karena efek yang dihasilkan dari status gizi yang buruk akan terkait langsung dengan hasil kehamilan ibu dan kesehatan serta tingginya kasus stunting yang terjadi nantinya.

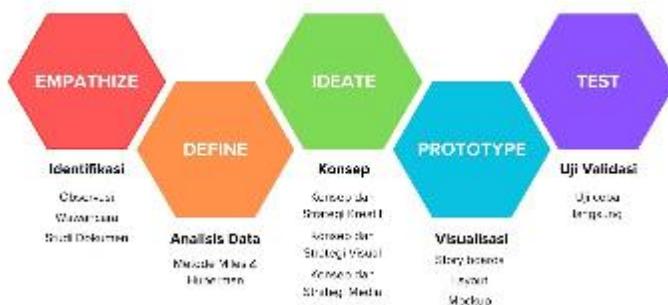
Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan pendidikan dan masalah ekonomi sebagai permasalahan utama program pencegahan stunting adalah dengan menguatkan ketahanan pangan keluarga yang dilakukan dengan cara edukasi mengenai pemanfaatan pangan lokal yang ada disekitar menjadi sumber utama makanan pencegahan stunting (Modul Gizi Masyarakat Kemendes, 2023). Dengan membuat media edukasi ajakan untuk mengkonsumsi makanan alternatif stunting menggunakan produk pangan lokal. Menurut Kementerian Kesehatan kelebihan dari pemanfaatan pangan lokal adalah harga yang lebih terjangkau dan kemudahan akses pangan yang dapat membantu peningkatan potensi ketahanan pangan nasional (Kemenkes,2023). Edukasi ini dilakukan agar masyarakat dapat lebih mudah menyesuaikan dengan penghasilan ekonomi tiap kepala keluarga untuk dapat memenuhi asupan nutrisi dan gizi anak. Selain berisi dengan edukasi mengenai pemanfaatan pangan lokal, perancangan motion graphic nantinya juga akan menunjukkan dampak yang disebabkan oleh stunting pada pertumbuhan dan perkembangan anak untuk lebih memberikan perhatian agar target audience dapat melakukan pencegahan sedini mungkin. Strategi lain yang digunakan untuk membuat motion graphic pencegahan stunting kali ini menarik adalah dengan menggunakan sudut pandang seorang anak untuk memberikan informasi dari perancangan motion graphic ini. Menurut data yang dikumpulkan dari buku Participatory Visual and Digital Methods, cerita dari sudut pandang anak dalam media visual dan digital dapat memicu refleksi sosial atau social reflexivity, yaitu proses dimana audiens dewasa termasuk orang tua dapat merenungkan ulang posisi, sikap, dan cara mereka memperlakukan anak-anak (Gubrium A & Harper K, 2013). Sementara itu, pendekatan ini juga memiliki kekuatan emosional yang tinggi karena membuat orang tua atau audiens dewasa lebih mudah memahami sudut pandang anak secara emosional dan relasional. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka motion graphic sebagai salah satu media pemberi informasi mengenai pemanfaatan pangan lokal dalam upaya untuk melanjutkan program pencegahan stunting yang sebelumnya telah ada di Kelurahan Gayungan. Dipilihnya motion graphic sebagai media utama perancangan adalah agar informasi mengenai pencegahan stunting menjadi lebih mudah diterima masyarakat karena media yang dipilih lebih menarik perhatian dan interaktif, membuat pesan menjadi lebih mudah tersampaikan ke target audiens yang merupakan ibu dan calon pengantin. Perancangan motion graphic ini juga dapat digunakan menjadi media pemanfaatan pangan lokal disekitar sebagai pencegahan untuk dapat membantu mengurangi beban ekonomi rumah tangga dan yang sekaligus dapat menaikkan perekonomian lokal di Kelurahan Gayungan.

Rumusan masalah yang di dapat pada peelitian ini yaitu mengenai bagaimana manfaat visual dari motion graphic untuk sosialisasi pencegahan stunting serta bagaimana efektivitas media *motion graphic* dan mengetahui manfaat visual perancangan motion graphic sosialisasi pencegahan stunting ke masyarakat Kelurahan Gayungan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan motion graphic untuk sosialisasi pencegahan stunting di kelurahan Gayungan ini adalah design thinking Stanford. Design thinking Stanford dikenal merupakan pendekatan yang telah dikembangkan oleh Profesor Stanford David Kelley, bersama dengan Tim Brown dari IDEO. Terdapat lima tahapan pada proses design thinking Stanford, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Karena bersifat iteratif, membuat tahapan ini dapat terus berulang untuk membangun, menyempurnakan, dan meningkatkan proyek, produk, atau inisiatif hingga puas dengan hasil akhir yang diberikan. Pada proses ini kreativitas yang terarah memiliki pengaruh penting untuk menghasilkan inovasi kreatif dan solusi lebih mudah yang nantinya dapat membantu memenuhi tujuan yang sebelumnya sudah ditetapkan.

Oleh karena itu metode ini dipilih karena sesuai dengan jenis perancangan yang sering dilakukan sebelumnya, hal ini diakarenakan pengerjaan akan lebih terstruktur dan lebih sistematis untuk perangcangan media informasi motion graphic.



Gambar 1. Tahapan Design Thingking.
 (Sumber: Bania, 2025)

1. Empathize

Pada perancangan ini, tahap empathize bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam dari narasumber guna mengembangkan solusi yang tepat sesuai kebutuhan audiens. Proses ini dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu observasi langsung di Kelurahan Gayungan untuk memahami kondisi dan perilaku masyarakat, wawancara untuk menggali pandangan serta pengalaman mereka terkait isu stunting, dan penyebaran kuesioner kepada target audiens guna memperoleh data tambahan secara kuantitatif. Melalui ketiga metode tersebut, peneliti dapat memahami kebutuhan dan permasalahan masyarakat secara komprehensif sebagai dasar dalam merancang media edukatif yang efektif.

2. Define

Tahap define merupakan proses mengolah seluruh informasi yang diperoleh dari tahap empathize untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah utama yang akan ditindaklanjuti dalam penelitian. Dengan memahami wawasan dan batasan secara jelas, peneliti dapat mengembangkan solusi yang lebih tepat, kreatif, dan inovatif. Pada tahap ini dilakukan beberapa proses, yaitu briefing untuk memberikan penjelasan dan arahan kepada pengguna terkait rencana kegiatan, penetapan objectives atau tujuan agar hasil perancangan motion graphic dapat mengedukasi masyarakat Kelurahan Gayungan tentang pentingnya pencegahan stunting sejak dini, serta proposition yang berfungsi menggambarkan konsep dan nilai yang ingin disampaikan dalam desain agar relevan dengan pengalaman serta kebutuhan target audiens.

3. Ideate

Setelah data terkumpul dan batasan penelitian ditetapkan, tahap selanjutnya adalah ideate, yaitu proses pengembangan berbagai ide kreatif dan inovatif untuk menemukan solusi terbaik terhadap permasalahan yang dihadapi target audiens. Tujuan utama tahap ini adalah menghasilkan perspektif dan ide baru yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Dalam prosesnya, peneliti menggunakan teknik brainstorming untuk berdiskusi dan saling bertukar ide hingga menentukan solusi terbaik, serta mind mapping untuk merinci setiap permasalahan dan menggabungkan ide-ide yang ada menjadi konsep yang lebih terarah dan relevan dengan tujuan perancangan.

4. Prototype

Metode selanjutnya adalah prototyping, yaitu tahap mewujudkan ide-ide yang telah dihasilkan ke dalam bentuk yang lebih nyata sebagai gambaran awal dari konsep dan solusi yang dirancang. Tahap ini berfokus pada pengembangan visual dan teknis agar target audiens dapat melihat, memahami, serta memberikan umpan balik terhadap hasil rancangan. Prototipe berperan penting dalam menguji kelayakan teknis dan memastikan bahwa desain berfungsi sesuai tujuan, meskipun belum dalam bentuk final. Visualisasi fisik ini membantu proses evaluasi dan pengembangan menjadi lebih terarah. Selanjutnya, dilakukan uji validasi oleh ahli materi yang memahami isu stunting di Kelurahan Gayungan dan ahli media yang berpengalaman di bidang motion graphic untuk menilai kesesuaian konten serta efektivitas visual dari hasil perancangan.

5. Test

Tahap uji coba merupakan proses di mana peneliti mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat kepada target audience untuk melihat hasil dan efektivitasnya secara langsung. Meskipun bersifat opsional, tahap testing memungkinkan peneliti melakukan pengamatan terhadap cara pengguna berinteraksi dengan rancangan, melakukan uji kegunaan, serta mengidentifikasi kekurangan melalui proses trial and error dengan membandingkannya terhadap prototype sebelumnya. Tahapan ini berperan penting dalam meningkatkan kualitas output akhir dan memberikan dasar evaluasi untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi tujuan penyelesaian masalah sesuai kebutuhan target audience.

KERANGKA TEORETIK

Gizi Seimbang

Profesor Soekirman (1950) menjelaskan bahwa istilah gizi di Indonesia mulai dikenal sekitar tahun tersebut, berasal dari terjemahan kata nutrition (bahasa Inggris) dan ghidza (bahasa Arab) yang berarti makanan. Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 41 Tahun 2014, gizi seimbang merupakan susunan pangan sehari-hari yang mengandung zat gizi sesuai kebutuhan tubuh dengan memperhatikan keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih, serta pemantauan berat badan secara teratur untuk menjaga kondisi ideal dan mencegah masalah gizi.

Stunting

Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2021, stunting adalah gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak akibat kekurangan gizi kronis, ditandai dengan tinggi atau panjang badan di bawah standar Kementerian Kesehatan, sementara menurut WHO, stunting disebabkan oleh kekurangan gizi pada 1.000 Hari Pertama Kehidupan (HPK) anak.

Pangan Lokal

Pangan lokal merupakan bahan pangan yang berasal dan diproduksi di suatu daerah, baik dari sumber nabati maupun hewani, yang dikonsumsi serta dikembangkan sesuai potensi dan kearifan lokal masyarakat setempat. Di Kota Surabaya, pemanfaatan pangan lokal menjadi salah satu strategi penting dalam mendukung ketahanan pangan dan peningkatan gizi masyarakat. Sebagai bagian dari Provinsi

Jawa Timur yang dikenal sebagai salah satu penyumbang utama komoditas ikan dan kedelai di Indonesia (Kominfo Jatim, 2023), Surabaya berperan aktif dalam mendukung upaya pencegahan stunting melalui pengembangan dan pemanfaatan sumber pangan bergizi.

Motion Graphic

Motion graphic adalah grafik yang menciptakan ilusi gerak menggunakan footage video dan teknik animasi yang dikombinasikan dengan audio untuk keperluan proyek multimedia (Betancourt, 2013). Menurut Krasner (2008:137), motion graphic merupakan bahasa universal yang menampilkan setiap gerakan dengan dampak lebih besar melalui perpaduan elemen desain seperti gambar, kata, dan suara untuk memperkuat makna karya. Dalam penerapannya, JR Canest mengadaptasi 10 prinsip motion graphic dari 12 prinsip dasar animasi, di antaranya Timing, Spacing, Rhythm, Eases, Mass & Weight, Anticipation, Arcs, Squash, Stretch & Smears, Follow Through & Overlapping Action, Exaggeration, Secondary Action dan Appeal.

Unsur-unsur dalam motion graphic

1. Audio Visual

Audio visual merupakan salah satu elemen pelengkap untuk motion graphic untuk membantu menciptakan pengalaman audiens agar lebih seru dan membantu memperjelas informasi yang ingin disampaikan. Pengertian audio visual adalah rangkaian sebuah gambar elektronik sudah disertai dengan unsur suara audio dan memiliki unsur gambar yang dituangkan menjadi sebuah video (Anderson, 1987).

2. Layout

Layout adalah tata letak dari elemen desain di dalam media tertentu untuk mendukung ide atau efektivitas pesan yang dibuat. Definisi layout menurut para ahli yang lain adalah tata letak yang digunakan untuk mengatur konfigurasi desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, dan bentuk dalam konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237)..

3. Warna

Pengertian warna menurut KBBI adalah kesan yang diperoleh dari cahaya dan dipantulkan setiap benda sehingga dapat membentuk sebuah corak warna. Sedangkan definisi lain dari warna adalah suatu fenomena alam berupa cahaya yang mengandung spektrum warna atau pelangi dan pigmen (Prawira, 2002).

4. Tipografi

Definisi tipografi menurut Robert Bringhurst di bukunya yang berjudul *The Elements of Typographic Style* menjelaskan bahwa tipografi merupakan seni dan ilmu untuk menyelaraskan dan menyusun huruf agar teks yang berisi informasi dapat lebih mudah dibaca dan menarik secara visual (Bringhurst, 1992).

5. Ilustrasi Flat Desain

Kata “ilustrasi” berasal dari bahasa Belanda *ilustrate* yang berarti “hiasan dengan gambar.” Secara terminologi, ilustrasi adalah gambar yang berfungsi menjelaskan sesuatu (Soedarso, 1990; Rohidi, 1984). Sementara itu, flat design berasal dari kata “flat” (datar) dan “design” (rancangan), merupakan gaya desain sederhana yang populer sejak 2010-an dan terinspirasi dari The Swiss Style tahun 1950-an, yang menonjolkan penggunaan grid, tipografi sans-serif, warna solid, serta tata letak bersih dan teratur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empathize

Pada tahap empathize dalam perancangan ini, dilakukan tiga proses pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen. Observasi dilakukan secara langsung untuk memahami kebiasaan serta karakteristik ibu dan calon pengantin di Kelurahan Gayungan sebagai target penelitian. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat stunting di wilayah ini tergolong rendah, yakni sekitar 1

dari 10 anak, namun upaya pencegahan tetap perlu dilakukan agar Gayungan dapat menjadi kelurahan bebas stunting pada tahun 2025. Ditemukan pula bahwa sebelumnya belum terdapat media khusus sebagai alat bantu program pencegahan stunting, sehingga memberikan peluang untuk mengoptimalkan efektivitas media motion graphic sebagai sarana edukasi. Observasi juga dilakukan di Puskesmas Gayungan untuk memperoleh data pendukung mengenai layanan kesehatan dan peran Puskesmas dalam penanggulangan stunting. Berdasarkan hasilnya, Puskesmas aktif melaksanakan pemantauan tumbuh kembang anak, penyuluhan gizi, serta pemberian makanan tambahan bagi balita dengan masalah gizi, dan meskipun angka stunting telah menurun, edukasi gizi bagi ibu hamil serta berbagai program pencegahan tetap terus digalakkan.

2. Define

Pada tahap define, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi literatur dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama, yaitu rendahnya pendapatan ekonomi warga yang berdampak pada pola konsumsi pangan seadanya, serta kurangnya pemahaman bahwa pencegahan stunting perlu dilakukan sejak masa sebelum kehamilan. Selain itu, pemanfaatan pangan lokal sebagai solusi gizi masih minim karena masyarakat belum menyadari potensinya. Berdasarkan temuan tersebut, dirancanglah media edukasi digital berupa motion graphic yang bertujuan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya gizi seimbang sejak masa kehamilan hingga anak usia dua tahun, serta mengenalkan pemanfaatan pangan lokal sebagai alternatif pencegahan stunting yang terjangkau dan bergizi. Media ini dikemas secara visual, informatif, dan mudah dipahami agar dapat menjangkau masyarakat luas, khususnya keluarga muda dan ibu hamil, melalui platform digital seperti Instagram, YouTube, dan WhatsApp Kelurahan Gayungan. Target audiensnya meliputi warga Kelurahan Gayungan berusia 25–40 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan latar pendidikan SMA hingga sarjana, yang mulai memperhatikan kesehatan keluarga dan ingin mencegah stunting sejak dini.

3. Ideate

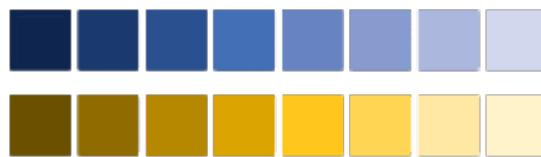
Tahap ideate dilakukan melalui proses brainstorming untuk mengembangkan ide kreatif dan konsep karya visual dalam perancangan motion graphic. Konsep verbal menggunakan sudut pandang anak-anak sebagai narator untuk menyampaikan pesan edukatif tentang stunting dengan gaya bahasa sederhana, emosional, dan mudah dipahami oleh orang tua sebagai target audiens. Sementara itu, konsep visual memadukan ilustrasi bergaya flat design dan tipografi informatif dengan palet warna monokrom kuning-biru untuk menciptakan kontras dan fokus visual yang efektif. Kombinasi ini menjadikan karya lebih komunikatif dan ramah bagi warga Kelurahan Gayungan berusia 25–40 tahun. Motion graphic terdiri dari dua video berdurasi sekitar tiga menit, berisi pengenalan stunting, dampaknya, langkah pencegahan, serta pemanfaatan pangan lokal sebagai alternatif solusi, dengan format MP4 beresolusi 1920×1080 px dan frame rate 29,97 fps agar optimal untuk distribusi di media sosial dan platform komunikasi digital.

A. Tipografi

Font Poppins dipilih karena memiliki bentuk huruf yang sederhana, bersih, dan mudah dibaca, sesuai dengan gaya flat design yang digunakan dalam motion graphic ini. Sebagai jenis sans serif, Poppins menghadirkan tampilan modern dan rapi, serta memiliki keterbacaan tinggi di berbagai ukuran layar. Variasi ketebalannya juga memudahkan pembeda antara judul dan isi teks, sehingga pesan edukatif dapat tersampaikan dengan jelas, terstruktur, dan tetap menarik secara visual.

B. Warna

Pemilihan warna biru dan kuning dalam perancangan motion graphic ini dilakukan berdasarkan pertimbangan psikologis dan fungsi visual untuk mendukung penyampaian pesan secara efektif kepada warga Kelurahan Gayungan berusia 25–40 tahun. Kedua warna ini dipilih karena memiliki karakter dan makna yang saling melengkapi dalam menggambarkan suasana edukatif yang positif dan mudah diterima oleh audiens.



Gambar 1. Palet Warba
 (Sumber: Bania, 2025)

Dari aspek desain, biru dan kuning termasuk pasangan warna komplementer yang menghasilkan kontras visual tinggi namun tetap harmonis. Kombinasi ini menjadikan elemen penting dalam motion graphic lebih menonjol dan mudah dikenali oleh mata audiens. Dengan perpaduan warna yang seimbang ini, pesan mengenai pencegahan stunting dapat tersampaikan secara jelas, menarik, dan efektif melalui visual yang komunikatif dan menyenangkan



Gambar 2. Color Wheel By Johannes Itten
 (Sumber: Gayane Sargsyan, 2020)

C. Ilustrasi

Motion graphic ini menggunakan gaya ilustrasi flat design sebagai penggambaran visualisasi objek perancangan. Ilustrasi dibuat menggunakan software Clip Studio Paint untuk kemudian disusun dan digerakkan menjadi motion graphic menggunakan software adobe after effects.

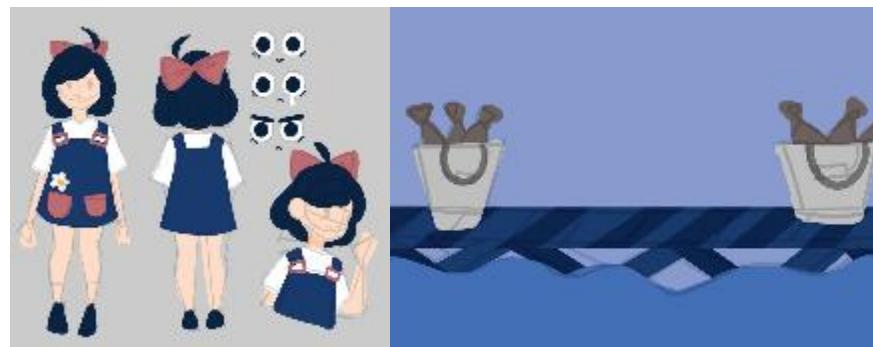
1. Thumbnail



Gambar 3. Sketsa karakter, objek, background
 (Sumber: Bania, 2025)

Thumbnail merupakan sketsa awal yang memvisualisasikan karakter dan elemen utama dalam motion graphic sebagai panduan komposisi dan arah visual. Tahap ini membantu proses produksi menjadi lebih terarah dan efisien karena setiap elemen telah dirancang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

2. Tight Tissue



Gambar 4. Visualiasi karakter, objek, background
(Sumber: Bania,2025)

Tahap tight tissue merupakan pengembangan rinci dari sketsa awal yang berfokus pada penyempurnaan bentuk, detail, dan komposisi objek. Tahap ini memberikan visual yang lebih jelas dan mendekati hasil akhir agar proses perancangan motion graphic berjalan lebih efektif dan menarik dalam menyampaikan pesan pencegahan stunting.



Gambar 5. Palet Warna Karkter
(Sumber: Bania,2025)

Pemilihan warna biru navy dan pink pada karakter dilakukan untuk menciptakan kontras visual yang kuat sekaligus menjaga keterbacaan di atas latar biru dan kuning. Kombinasi warna gelap dan cerah ini membuat karakter tetap menonjol, mudah dikenali, dan mampu menarik perhatian audiens, terutama orang tua, sehingga pesan edukatif dalam motion graphic tersampaikan dengan lebih efektif.

3. Final Desain



Gambar 6. Fianal desain, objek
(Sumber: Bania,2025)



Gambar 7. Final background
 (Sumber: Bania,2025)

Rancangan ilustrasi yang telah disusun pada tahap sebelumnya kemudian difinalisasi menjadi elemen visual yang lebih matang dan lengkap melalui proses pewarnaan. Pada tahap ini, setiap objek diberi detail warna, bayangan, dan pencahayaan yang sesuai untuk memperkuat karakter visual serta mendukung suasana yang ingin disampaikan dalam motion graphic.

4. Prototype

Setelah ide dan konsep visual ditetapkan, tahap produksi dilakukan dengan mengolah elemen desain secara teknis menjadi rangkaian visual utuh dalam bentuk motion graphic. Tahap ini berfokus pada penerapan detail dan penyusunan elemen agar pesan tersampaikan secara efektif.

A. Storyboard

Tahap pertama prototyping dimulai dengan penyusunan storyboard sebagai panduan visual untuk merancang alur cerita, komposisi, dan transisi setiap adegan dalam motion graphic. Storyboard membantu proses perancangan menjadi lebih terarah karena seluruh elemen seperti ilustrasi, teks, dan pergerakan telah direncanakan sejak awal. Dalam perancangan ini, motion graphic dibagi menjadi dua seri: video pertama membahas pengertian, dampak, dan pencegahan stunting, sedangkan video kedua berfokus pada pemanfaatan pangan lokal sebagai upaya pencegahan stunting.

B. Mockup Desain

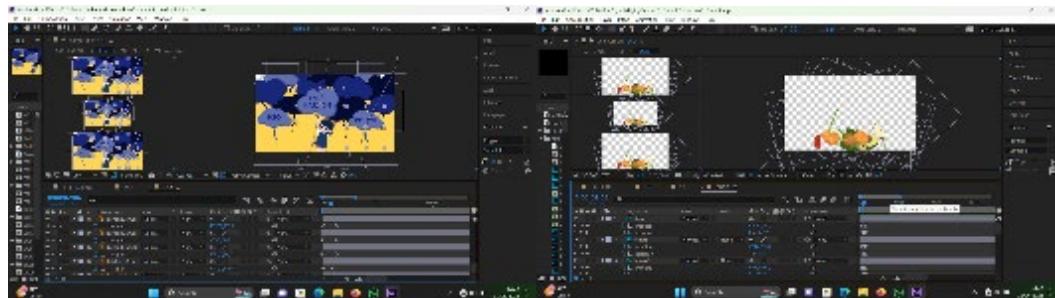
Tahapan mockup desain dalam perancangan ini merupakan tahapan setelah rancangan storyboard dan elemen visual yang telah direncanakan telah diwujudkan dalam bentuk desain final. Tahapan mockup berfungsi sebagai gambaran tentang bagaimana visualisasi sebelum masuk ke tahap animasi. Didalamnya, sudah tergambar komposisi layout, penggunaan warna.



Gambar 8. Mockup desain motion graphic
 (Sumber: Bania,2025)

C. Motion Graphic

Setelah storyboard dan ilustrasi selesai, seluruh elemen visual diproses menggunakan Adobe After Effects sesuai prinsip motion graphic. Tahap ini juga menambahkan audio, seperti musik latar, voice over, dan efek suara, untuk memperkuat pesan dan meningkatkan pengalaman target audiens.



Gambar 9. Proses motion graphic

(Sumber: Bania, 2025)

Proses perancangan motion graphic ini menghasilkan dua video edukatif yang saling terhubung. Video pertama membahas pengertian, dampak, dan pentingnya pencegahan stunting sejak dini, sedangkan video kedua mengajak masyarakat memanfaatkan pangan lokal di Surabaya sebagai alternatif pencegahan stunting dengan memfokuskan keunggulannya, seperti mudah diakses, terjangkau, dan bergizi seimbang.



Gambar 10. Penggalan Hasil Akhir Video

(Sumber: Bania, 2025)

Video motion graphic pertama berdurasi 3 menit 30 detik membahas pengertian dan dampak stunting, sedangkan video kedua berdurasi 3 menit 3 detik membahas mengenai manfaat pangan lokal sebagai upaya pencegahan stunting. Kedua video ini dapat diakses melalui akun Instagram Kelurahan Gayungan atau dengan memindai QR code yang tersedia :



Gambar 11. QR Code video

(Sumber: Bania, 2025)

D. Validasi Ahli

Video motion graphic yang telah selesai kemudian divalidasi untuk menilai kelayakan dan kualitasnya, baik dari sisi visual maupun isi materi. Validasi dilakukan oleh Radius Antero (@Planetfx), ahli motion graphic dan videografi, yang menilai aspek visual, animasi, dan desain, serta oleh Satria Wicaksana dari Kelurahan Gayungan, yang menilai kesesuaian konten dengan tujuan edukasi pencegahan stunting dan pemanfaatan pangan lokal.

Hasil proses validasi menunjukkan bahwa motion graphic memperoleh skor 42 dari 48 poin dengan persentase 87,5% pada aspek media dan 22 dari 24 poin dengan persentase 91,6% pada aspek materi, keduanya termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Penilaian aspek media mencakup kualitas visual, ketepatan animasi, kejelasan ilustrasi, dan kemampuan video dalam menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, aspek materi dinilai dari kesesuaian konten dengan tujuan edukasi, ketepatan informasi, serta relevansinya dengan kebutuhan warga Kelurahan Gayungan. Berdasarkan hasil tersebut, motion graphic dinyatakan layak untuk dipublikasikan sebagai media edukatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pencegahan stunting dan pemanfaatan pangan lokal.

E. Test

Video motion graphic mengenai pemanfaatan pangan lokal sebagai alternatif pencegahan stunting yang telah divalidasi oleh ahli kemudian diuji coba kepada 20 warga Kelurahan Gayungan berusia 25–40 tahun. Uji coba ini bertujuan menilai efektivitas penyampaian pesan dan penerimaan audiens terhadap video. Proses dilakukan melalui survei menggunakan kuesioner Google Form, di mana responden menilai aspek isi, visual, kemudahan pemahaman, dan daya tarik media. Hasil penilaian ini dianalisis untuk mendapatkan umpan balik yang membantu mengevaluasi serta memastikan bahwa motion graphic telah efektif dan sesuai dengan tujuan edukatif.

Aspek	Skor paling kecil	Skor Paling Besar	Skor rata-rata
Pemahaman isi	Paham (16,0%)	Sangat Paham (80,0%)	96%
Pengetahuan tentang konsumsi makanan bergizi pencegahan stunting	Bertambah (24,0%)	Sangat Bertambah (70,0%)	94%
Ketertarikan untuk memanfaatkan pangan lokal untuk mencegah stunting	Tertarik (24,0%)	Sangat Tertarik (70,0%)	94%
Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	Paham (24,0%)	Sangat Paham (70,0%)	94%
Tampilan visual yang menarik	Menarik (24,0%)	Sangat Menarik (85,0%)	97%
Kejelasan suara dan audio	Jelas (3,0%)	Sangat Jelas (70,0%)	93%
Rata-rata Skor Keseluruhan			94,6%

Tabel 1. Hasil uji coba
 (Sumber: Bania, 2025)

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan perancangan motion graphic pemanfaatan pangan lokal untuk pencegahan stunting dengan pendekatan metode Design Thinking, dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan mampu menyampaikan materi secara efektif, komunikatif, dan menarik. Video motion graphic ini berhasil memvisualisasikan informasi penting dengan cara yang mudah dipahami oleh warga Kelurahan Gayungan, sehingga meningkatkan pemahaman tentang keunggulan pangan lokal sebagai alternatif pencegahan stunting. Melalui perpaduan ilustrasi flat design, animasi, tipografi, dan elemen audio, video ini tampil dinamis serta mampu menarik perhatian audiens. Proses perancangan melibatkan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test yang dilakukan secara sistematis, dimulai dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur hingga penyusunan konsep visual, storyboard, dan produksi akhir. Setelah melalui proses validasi oleh ahli dan uji coba terhadap 20 responden, diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 94,6%, yang menunjukkan bahwa motion graphic ini efektif dalam menyampaikan pesan edukatif dan diterima dengan baik oleh audiens. Dengan demikian, karya ini dinilai berhasil memenuhi tujuan perancangan serta layak dipublikasikan sebagai media sosialisasi pencegahan stunting melalui pemanfaatan pangan lokal di Kelurahan Gayungan.

B. Saran

Video motion graphic ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pihak Kelurahan Gayungan sebagai media sosialisasi yang efektif dalam mendukung program pencegahan stunting. Melalui penyebaran informasi di platform media sosial seperti Instagram dan grup WhatsApp kelurahan, media ini dapat memperluas jangkauan edukasi sekaligus memperkuat citra Kelurahan Gayungan sebagai wilayah yang aktif dalam penanganan isu kesehatan masyarakat. Dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif, video ini mampu meningkatkan pemahaman warga mengenai pentingnya pemanfaatan pangan lokal dalam upaya pencegahan stunting secara komunikatif dan mudah diterima. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar menjangkau audiens yang lebih luas dan memperdalam pembahasan mengenai jenis-jenis pangan lokal yang berpotensi sebagai sumber gizi terjangkau di wilayah perkotaan, serta meneliti pengaruh edukasi melalui motion graphic terhadap perubahan perilaku konsumsi masyarakat. Selain itu, penelitian mendatang dapat membandingkan efektivitas media ini dengan bentuk edukasi lain seperti brosur, poster, atau penyuluhan konvensional, sehingga hasilnya dapat memberikan kontribusi yang lebih jelas terhadap strategi penyampaian informasi dalam program pencegahan stunting di masyarakat.

REFERENSI

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2014. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Pedoman Gizi Seimbang. PERMENKES Nomor 41 Tahun 2014. Jakarta.
- Indonesia. 2021. Peraturan Presiden Republik Indonesia Percepatan Penurunan Stunting. PERPRES Nomor 72 Tahun 2021. Jakarta.
- Indonesia. 2021. Keputusan Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Nasional Penetapan Rencana Aksi Nasional Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/Sustainable Development Goals (TPB/SDGs) Tahun 2021-2024. KEPMEN Nomor KEP.136/M.PPN/HK/12/. Jakarta.
- Rokom. (2023, January 25). Prevalensi Stunting di Indonesia Turun ke 21,6% dari 24,4%. Sehat Negeriku. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20230125/3142280/prevalensi-stunting-di-indonesia-turun-ke-216-dari-244/>
- Badan Pangan Nasional. (2019). Gerakan Konsumsi Pangan Beragam Bergizi Seimbang dan Aman (B2SA) - Blog. Badan Pangan Nasional. <https://badanpangan.go.id/blog/post/gerakan-konsumsi-pangan-beragam-bergizi-seimbang-dan-aman-b2sa>

- Nissa, C., Mustafidah, I., & Sukma, G. I. (2022). Pengetahuan Ibu tentang Gizi dan Pola Konsumsi Protein Berbasis Pangan Lokal pada Anak Baduta Stunting. <https://doi.org/10.20473/amnt.v6i1SP.2022.38-43>
- Mauludiyah, E. R., Handriyantini, E., & Nurfitri, R. (2022). Perancangan Motion Graphic Pola Makan Ibu Hamil Sebagai Bahan Sosialisasi Stunting Desa Jambeirjo. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v6i01.747>
- Nurcandrani, P. S., Rahman, R. A., & Shaskia, B. B. (2021). Pemanfaatan After Effects Motion Graphics untuk Membantu Strategi Komunikasi Program Inovasi Kasih Jeruk Purut. <https://doi.org/10.31334/jks.v3i2.1267>
- Johari, A., Septiani, N., & Setiawati, A. (2021). Perancangan Motion Graphic Stunting Serta upaya Pencegahannya. <https://doi.org/10.52005/rekayasa.v7i2.56>
- World Health Organization. (2014). Global nutrition targets 2025: stunting policy brief.
- Betancourt, M. (2013). The History of Motion Graphics. Wildside Press.
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). Exploring Motion Graphics. Thomson Delmar Learning.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design Applied Historic and Aesthetics. Oxford: Elsevier.
- Susanto, S., & Adrianto, H. (2021). Faktor Risiko Dari Ibu Pada Kejadian Balita Stunting. 04(03). <https://doi.org/10.32539/SJM.v4i3.133>
- Gubrium, A., & Harper, K. (2013). Participatory Visual and Digital Methods. Left Coast Press, Inc.
- UNICEF. (2020). Advocacy With And for Children in The Work of NHRIS. UNICEF ECARO.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). Warta Kesmas Edisi 2 2018. Kementerian Kesehatan RI.
- del Rosario, C. (2021). 10 Types of Motion Graphics You Can Create With Design Pickle. Design Pickle. Diakses 12 Maret 2024. <https://designpickle.com/creative-hub/motion-graphics/10-types-of-motion-graphics/>
- Sugiyono (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Effendy, Onong Uchjana. 2006. Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek. Bandung: Rosdakarya.
- DKV BINUS University. (2010). 12 Prinsip Animasi. Diakses Maret 28, 2024. <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>
- Peterson, E. (2023, May 2). The Role of Sound Design in Motion Design - Free Informational Blog. Noble Desktop. Retrieved March 30, 2024, from
- Mulyani, S. et al. (2023). Intervensi Gizi pada Anak dan Ibu untuk Pencegahan Stunting. *Jurnal Gizi dan Pembangunan*.
- Yonifasah, N. A. (2024). Potensi Kampung Semanggi Surabaya, Wisata dengan Kearifan Lokal di Tengah Hiruk Pikuk Perkotaan. Diakses Februari, 20, 2025. <https://vokasi.unair.ac.id/potensi-kampung-semanggi-surabaya-wisata-dengan-kearifan-lokal-di-tengah-hiruk-pikuk-perkotaan/>
- Pemerintah Kota Surabaya. (2023). Sukses Kembangkan Urban Farming, Wali Kota Eri Panen Ratusan Golden Melon dan Sayur bersama Kelompok Tani Kosagrha Lestari. Diakses Maret 18, 2025. <https://www.surabaya.go.id/id/berita/75830/sukses-kembangkan-urban-farming-wali-kota-eri-panen-ratusan-golden-melon-dan-sayur-bersama-kelompok-tani-kosagrha-lestari>
- Pemerintah Kota Surabaya. (2024). Pemkot Surabaya bersama Kelompok Tani Sendang Biru Made Panen Raya 2 Ton Golden Melon. Diakses Maret 18, 2025. <https://www.surabaya.go.id/id/berita/22775/pemkot-surabaya-bersama-kelompok-tani-sendang-biru-made-panen-raya-2-ton-golden-melon>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Jawa Timur. (2024). Jatim Pasok Produksi Ikan Tangkap Terbesar Nasional. Diakses Maret 18, 2025. https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/jatim-pasok-produksi-ikan-tangkap-terbesar-nasional?utm_source
- Peterson, E. (2024). The Role of Sound Design in Motion Design. Diakses Februari 20, 2025. <https://www.nobledesktop.com/blog/the-role-of-sound-design-in-motion-design>

Rindawati. (2022), Decreasing Stunting Rate Through the Community Eating Fish Movement. Proceedings of International Conference in Social Science. Universitas Merdeka Malang. Vol 3 (1): 45-51.