

**PENGARUH ELEMEN INTERAKTIF DALAM VIDEO
ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN
MASYARAKAT TERHADAP PENANGGULANGAN
STUNTING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NABIILA AZARINE FIRDAUS

21.11.4332

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**PENGARUH ELEMEN INTERAKTIF DALAM VIDEO
ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN
MASYARAKAT TERHADAP PENANGGULANGAN
STUNTING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NABIILA AZARINE FIRDAUS

21.11.4332

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

**PENGARUH ELEMEN INTERAKTIF DALAM VIDEO ANIMASI TERHADAP
TINGKAT PEMAHAMAN MASYARAKAT TERHADAP PENANGGULANGAN
STUNTING**

yang disusun dan diajukan oleh

Nabiila Azarine Firdaus
21.11.4332

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2025

Dosen Pembimbing,



Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng
NIK. 190302207

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH ELEMEN INTERAKTIF DALAM VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MASYARAKAT TERHADAP PENANGGULANGAN STUNTING

yang disusun dan diajukan oleh

Nabiila Azarine Firdaus

21.11.4332

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Oktober 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302187

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302244

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Oktober 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU
KOMPUTER**



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nabiila Azarine Firdaus
NIM : 21.11.4332

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGARUH ELEMEN INTERAKTIF DALAM VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MASYARAKAT TERHADAP PENANGGULANGAN STUNTING

Dosen Pembimbing : Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Nabiila Azarine Firdaus

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Elemen Interaktif Dalam Video Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Masyarakat Terhadap Penanggulangan Stunting" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya pada:

1. Ibu Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng. Selaku dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Seluruh staff pengajar Fakultas Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat dan kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi lebih baiknya karya ini di masa mendatang.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Penulis

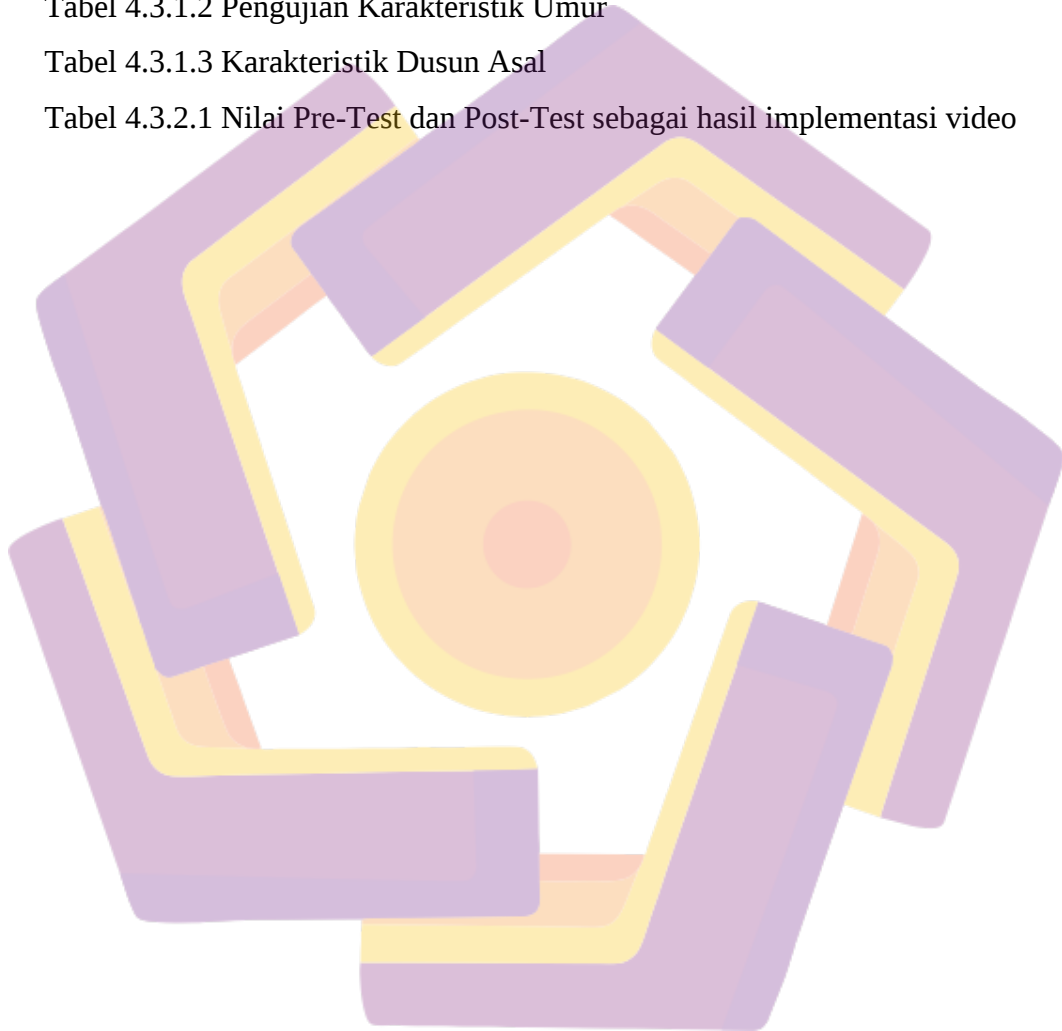
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
SKRIPSI.....	3
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISTILAH	x
INTISARI	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	13
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Objek Penelitian	34
3.2 Alur Penelitian.....	34
3.3 Alat dan Bahan	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37

4.1 Proses Desain	37
4.1.1 Pra- Produksi	37
4.1.2 Produksi	43
4.1.3 Pasca Produksi	48
4.2 Implementasi Video.....	50
4.3 Hasil Penelitian.....	51
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
REFERENSI	62
LAMPIRAN.....	66
1. Script	66
2. Desain Karakter.....	86
3. Story Board	88
4. Soal Pre-Test dan Post-Test	93
5. Dokumentasi Screening.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 4.1.1.1 Story Line	36
Tabel 4.3.1.1 Pengujian Karakteristik Jenis Kelamin	55
Tabel 4.3.1.2 Pengujian Karakteristik Umur	55
Tabel 4.3.1.3 Karakteristik Dusun Asal	56
Tabel 4.3.2.1 Nilai Pre-Test dan Post-Test sebagai hasil implementasi video	57

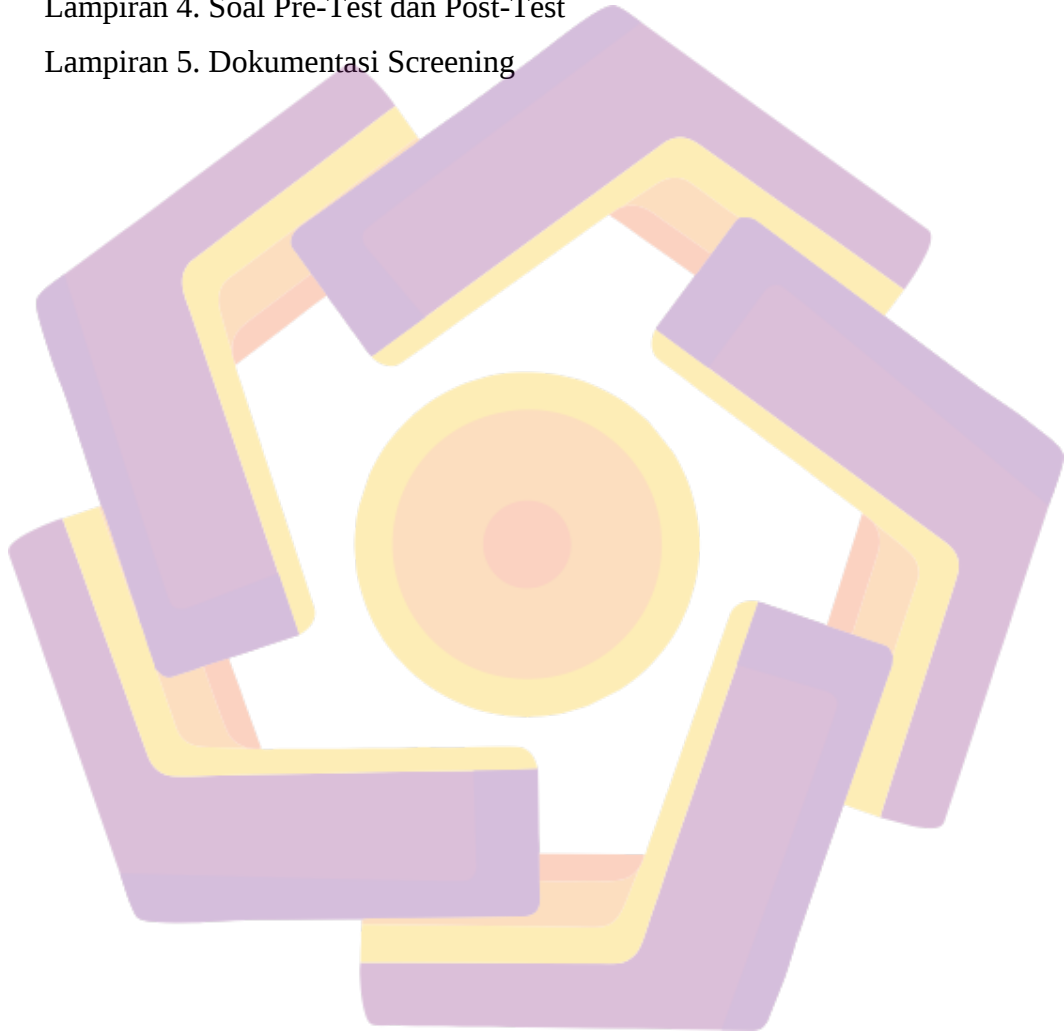


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Alur Penelitian	35
Gambar 4.1.1.2.1 Gambar Desain Karakter Tokoh Mika	39
Gambar 4.1.1.2.2 Gambar Desain Karakter Tokoh Ibu Mika	40
Gambar 4.1.1.2.3 Gambar Desain Karakter Tokoh Kucing Ajaib	41
Gambar 4.1.1.3 Storyboard scene 7 sampai 12	42
Gambar 4.1.2.1.1 Sketsa gambar background bagian dalam rumah Nenek Mika	43
Gambar 4.1.2.1.2 sketsa salah gambar background bagian dalam rumah Nenek Mika setelah dicoloring	43
Gambar 4.1.2.1.3 Hasil jadi gambar background; bagian dalam rumah Nenek Mika	44
Gambar 4.1.2.2 Proses pembuatan sketsa kasar pada salah satu frame	45
Gambar 4.1.2.3.1 Proses cleanup dan detailing sketsa yang telah dibuat sebelumnya	46
Gambar 4.1.2.3.2 Proses coloring gambar yang sudah melalui proses cleanup	46
Gambar 4.1.2.4 Kumpulan file scene animasi yang perlu dirender	47
Gambar 4.1.2.5 Screenshot bagian sounds dan music effect dari film	48
Gambar 4.1.3.1 file animasi yang sedang di edit	49
Gambar 4.1.3.2 file animasi yang sudah di edit dan perlu dirender	49
Gambar 4.1.3.3 file animasi yang sedang ditambahkan elemen interaktif	50
Gambar 4.2 file animasi yang sedang ditampilkan dalam screening	50
Gambar 4.3.1.1 Karakter Mika pada awal film	52
Gambar 4.3.1.2 Karakter Mika pada akhir film	52
Gambar 4.3.1.1 Karakter Ibu Mika bersama Mika	53
Gambar 4.3.2.1 Penerapan Prinsip Animasi Exaggeration	53
Gambar 4.3.2.2 Penerapan Prinsip Animasi Secondary Action	54
Gambar 4.3.2.3 Penyampaian pesan secara visual dalam film	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Script	66
Lampiran 2. Desain Karakter	86
Lampiran 3. Story Board	88
Lampiran 4. Soal Pre-Test dan Post-Test	93
Lampiran 5. Dokumentasi Screening	98



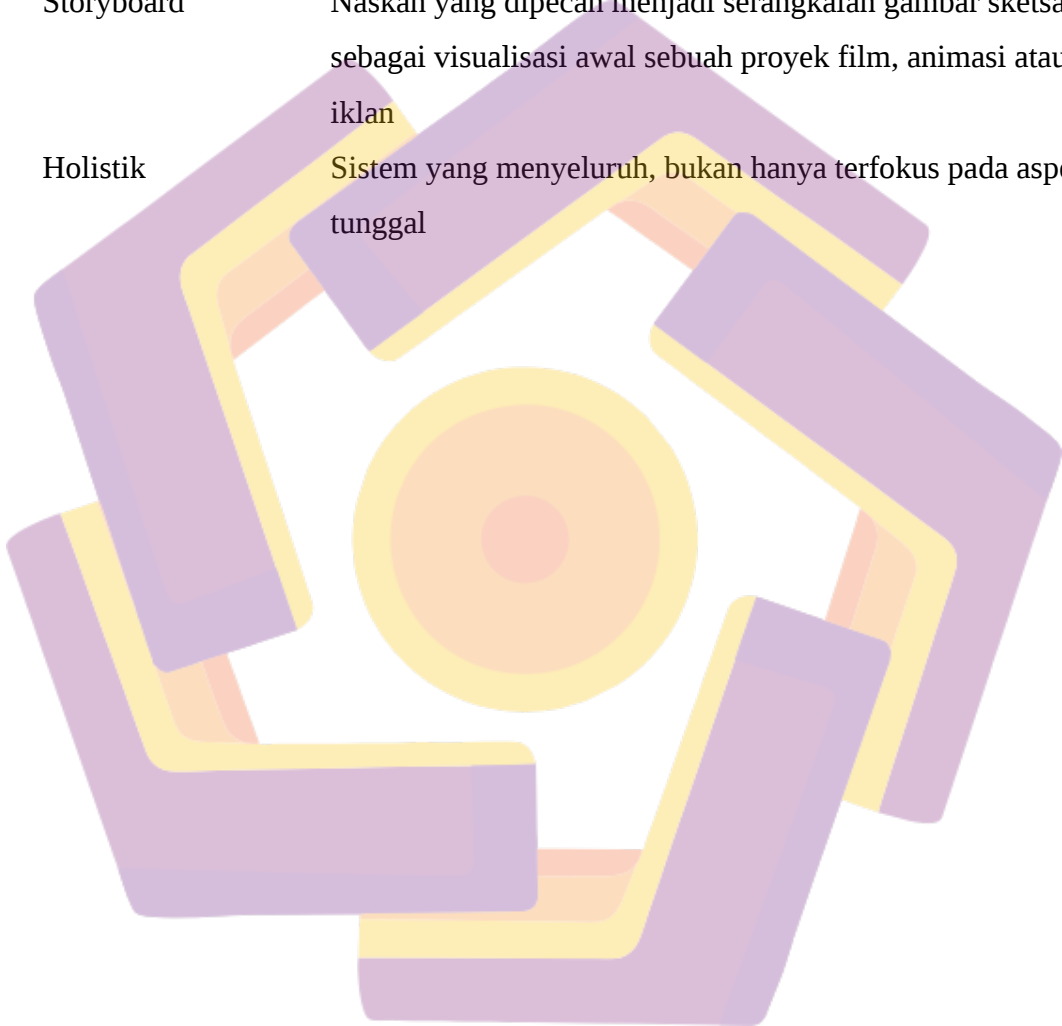
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



KKM	Kriteria Ketuntasan Minimal
WHO	World Health Organization, salah satu badan PBB yang menangani koordinasi kesehatan umum internasional
HPK	Hari Pertama Kehidupan, merujuk pada 1000 Hari Pertama Kehidupan yang merupakan periode krusial tumbuh kembang anak
IMD	Inisiasi Menyusu Dini
ASI	Air Susu Ibu
MP-ASI	Makanan Pendamping ASI
PHBS	Perilaku Hidup Bersih dan Sehat
MP4	MPEG-4 Part 14, format multimedia digital yang digunakan untuk menyimpan video dan audio

DAFTAR ISTILAH

Live shoot	Proses pengambilan gambar secara langsung
Locus Village kegiatan	Desa yang terpilih sebagai lokasi utama untuk sebuah kegiatan
Storyboard	Naskah yang dipecah menjadi serangkaian gambar sketsa sebagai visualisasi awal sebuah proyek film, animasi atau iklan
Holistik	Sistem yang menyeluruh, bukan hanya terfokus pada aspek tunggal



INTISARI

Stunting merupakan salah satu masalah kesehatan yang paling marak di masyarakat dan juga memiliki berdampak jangka panjang pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang kemudian akan berefek pada pertumbuhan generasi selanjutnya. Dalam upaya penanggulangannya, stunting memerlukan strategi komunikasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan masyarakat.

Terdapat banyak metode terbaru yang menarik dan dapat menyampaikan edukasi dan pesan lewat cara yang menyenangkan dan mudah dipahami masyarakat luas. Salah satu metodenya adalah penggunaan video animasi dengan elemen interaktif. Animasi digunakan untuk memberi tampilan yang menarik dalam media edukasi dan elemen interaktif diadakan untuk mengajak masyarakat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pengaruh elemen interaktif dalam video animasi terhadap tingkat pemahaman dan masyarakat dalam upaya penanggulangan stunting.

Penelitian ini akan mengambil data menggunakan sistem post test dan pre test untuk mengukur pemahaman masyarakat yang akan menunjukkan perbedaan tingkat pemahaman suatu kelompok sebelum dan sesudah menonton video animasi interaktif.

Kata kunci: animasi, stunting, media interaktif, edukasi, masalah kesehatan.

ABSTRACT

Stunting is one of the most prevalent health problems in society and has long-term impacts on children's growth and development, which in turn impacts the growth of future generations. Addressing stunting requires effective communication strategies to increase public understanding.

Many new, engaging methods exist that can convey education and messages in a fun and accessible way for the wider community. One such method is the use of animated videos with interactive elements. Animation is used to enhance the educational media's appeal, and interactive elements encourage direct public participation in the learning process. This study aims to analyze how effective interactive elements in animated videos on the level of public understanding and participation in stunting prevention.

This study will collect data using a post-test and pre-test system to measure public understanding. This will reveal differences in the level of understanding of a group before and after watching the video.

Keyword: animation, stunting, interactive media, education, health problem