Perancangan Storyboard Animasi Edukasi Berbasis Motion Graphic tentang Gizi Seimbang

Rosa Indah Nurnilam Sari[1)], Mustaziri[2)], Fithri Selva Jumeilah[3)]
[1,2]Politeknik Negeri Sriwijaya; Jl. Srijaya Negara, (0711) 3534143
[3]Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang
e-mail: *[1]**rosanilam53@gmail.com**, [2]mustaziri@polsri.ac.id,
[3]fithri.selva.jumeilah@polsri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang storyboard sebagai bagian dari media animasi edukasi berbasis motion graphic mengenai gizi seimbang balita. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan difokuskan pada tahap desain. Tahapan ini mencakup pembuatan storyboard yang merepresentasikan urutan visual, dialog, dan elemen teknis untuk animasi. Materi diambil dari buku "Isi Piringku" Kementerian Kesehatan RI. Hasil perancangan berupa storyboard tujuh scene yang menggambarkan alur edukatif mengenai pentingnya gizi seimbang, penyebab stunting, dan ajakan kepada orang tua. Evaluasi awal menunjukkan bahwa storyboard dapat menyampaikan informasi dengan komunikatif dan menarik. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar produksi media edukasi visual yang efektif dalam mendukung kampanye kesehatan di lingkungan Puskesmas.

Kata Kunci: *storyboard, motion graphic, gizi seimbang, animasi edukasi*

Abstract

The growth and development of toddlers are greatly influenced by optimal nutritional intake; however, stunting caused by parents' lack of understanding about balanced nutrition remains a serious issue in Indonesia, including in the working area of Pulau Pinang Community Health Center, Kabupaten Lahat, with a prevalence of approximately 19%. Nutritional information delivery has so far relied on conventional methods that are less interactive and less effective. Therefore, more engaging and communicative educational media, such as motion graphic-based animation, are needed. This study aims to design a storyboard as an initial stage in developing an educational animation media about balanced nutrition for toddlers using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method focused on the design phase. The material is developed based on the "Isi Piringku" book by the Indonesian Ministry of Health. The resulting seven-scene storyboard demonstrates ease of understanding, visual appeal, and narrative clarity that align with the needs of mothers of toddlers as the target audience. An initial evaluation with five respondents showed an average score above 4 on a Likert scale, indicating the storyboard's effectiveness in conveying information. This study is expected to serve as a foundation for producing effective visual educational media supporting nutrition counseling at community health centers.

Keywords: storyboard, motion graphic, balanced nutrition, educational animation.

1. PENDAHULUAN

Proses tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor internal maupun eksternal yang saling berinteraksi. Periode bayi dan balita merupakan tahap kritis karena laju pertumbuhan yang sangat cepat, sehingga diperlukan asupan gizi yang optimal untuk menunjang proses tersebut [1]. Balita, yaitu anak usia 1-5 tahun, berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat yang ditandai dengan mulai belajar berbicara, berlari, serta mulai bersosialisasi [2].

Menurut data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, stunting merupakan masalah kesehatan yang signifikan di berbagai daerah di Indonesia [3]. Salah satunya yaitu wilayah kerja Puskesmas Pulau Pinang, Kabupaten Lahat, yang mencatat sekitar 19% balita mengalami gangguan pertumbuhan akibat kurangnya asupan gizi [4].

Sayangnya, tidak semua orang tua memahami pentingnya pemberian makanan yang bergizi secara tepat, yang kemudian berdampak pada munculnya berbagai permasalahan kesehatan anak, salah satunya adalah stunting. Stunting adalah kondisi pertumbuhan terhambat pada anak yang ditandai dengan tinggi atau panjang badan yang berada di bawah standar sesuai usia dan jenis kelamin anak [5]. Kondisi ini menandakan pentingnya peningkatan literasi gizi di kalangan masyarakat. Salah satu faktor penyebabnya adalah pengetahuan ibu, yang apabila rendah, dapat menghambat pemahaman terhadap deteksi dini tumbuh kembang anak, baik dalam aspek pertumbuhan fisik, perkembangan motorik, hingga kesehatan mental dan emosional [6].

Penyampaian informasi gizi kepada Masyarakat selama ini mengandalkan metode konvensional seperti ceramah atau penyebaran brosur yang kurang interaktif dan membosankan. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan media yang bersifat visual, mudah dipahami, dan mampu menarik perhatian target audiens. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk promosi dan menyampaikan informasi kepada target audiens adalah video motion graphic [7]. Motion graphic adalah jenis grafis yang memanfaatkan video atau animasi untuk menghasilkan efek gerakan atau perubahan visual yang memberikan kesan dinamis [8]. Sebelum produksi animasi dilakukan, tahapan awal yang harus dipersiapkan adalah perancangan storyboard, yaitu proses mengkaji hasil observasi dan topik permasalahan yang ditemukan, sebagai dasar pembuatan video [9]. Storyboard memegang peran penting dalam proses kreatif produksi animasi karena menjadi acuan utama bagi tim produksi [10].

Penelitian ini dilakukan untuk merancang storyboard sebagai tahap awal dalam pengembangan media animasi edukasi berbasis motion graphic yang membahas pentingnya gizi seimbang bagi balita. Harapannya, hasil dari perancangan ini dapat digunakan sebagai dasar produksi media yang mampu mendukung program penyuluhan gizi dan kesehatan masyarakat dengan pendekatan yang lebih visual, informatif, dan komunikatif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan sejumlah tahapan yang dilakukan secara terstruktur dalam proses Perancangan storyboard animasi edukasi berbasis motion graphic tentang gizi seimbang , yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

2.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memahami kondisi lapangan, karakteristik target audiens (orang tua balita), serta kebutuhan informasi yang perlu disampaikan melalui media visual. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

2.1.1 Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan posyandu untuk mengamati metode penyuluhan yang ada. Ditemukan bahwa metode ceramah dan brosur kurang menarik perhatian dan sulit dipahami.

2.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan petugas gizi setempat (Ibu Ericha Snady, AMG), yang menyampaikan tantangan dalam penyampaian materi gizi serta menyatakan dukungan terhadap penggunaan media animasi edukasi berbasis motion graphic.

2.1.3 Dokumentasi

Data sekunder seperti angka kasus stunting, referensi materi gizi dari Dinas Kesehatan Lahat, serta buku “Isi Piringku” dari kemenkes RI digunakan sebagai landasan penyusunan narasi dan visual dalam storyboard.

DOI: 10.5281/zenodo.22741483

2.2 Perancangan Storyboard

Tahapan perancangan storyboard merupakan bagian penting dalam proses pengembangan media animasi edukasi. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual yang menyusun urutan adegan, narasi, elemen-elemen grafis, serta teknik transisi yang digunakan dalam animasi. Pada tahap ini, ide dan informasi yang diperoleh dari observasi maupun wawancara mulai diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang runtut dan mudah dipahami. Tujuan dari perancangan ini adalah agar proses produksi berjalan lebih terstruktur dan tepat sasaran, khususnya dalam menyampaikan pesan edukatif tentang pentingnya gizi seimbang bagi anak balita.

2.2.1 *Concept*

Dalam penelitian ini, storyboard digunakan untuk memvisualisasikan konsep edukasi yang akan disampaikan kepada orang tua balita. Setiap frame dalam storyboard dirancang dengan mempertimbangkan alur cerita, kejelasan informasi, serta daya tarik visual. Perancangan storyboard menjadi langkah awal yang penting karena berfungsi sebagai panduan naratif dan visual dalam proses produksi animasi edukatif. Dengan adanya storyboard, tim produksi dapat menyusun alur komunikasi visual yang sistematis dan mudah dipahami oleh audiens.

2.2.2 *Design*

Pada tahap desain, storyboard dirancang sebagai alat bantu visual yang menggambarkan secara rinci alur narasi, elemen grafis, dan teknis produksi dari animasi edukasi yang akan dibuat. Setiap adegan dalam storyboard diformulasikan untuk menyampaikan pesan secara runtut, menarik, dan mudah dipahami. Komponen utama yang ditampilkan meliputi: panel ilustrasi visual, deskripsi konten, instruksi teknis seperti efek transisi dan pergerakan kamera, dialog atau narasi yang menyertainya, , serta estimasi durasi tiap scene.

1. Frame atau Panel

   Menampilkan ilustrasi dari setiap adegan yang menggambarkan visual utama. Panel ini berfungsi untuk memberikan gambaran kasar tentang bagaimana tampilan visual pada setiap segmen cerita.
2. Deskripsi Teks

   Menjelaskan isi dari masing-masing frame, seperti aksi yang terjadi, ekspresi karakter, atau objek penting yang menjadi fokus dalam adegan. Deskripsi ini membantu tim produksi memahami konteks visual secara mendetail.
3. Instruksi Teknis

   Berisi informasi teknis seperti arah gerakan kamera, jenis transisi antar adegan, atau efek animasi tertentu yang akan digunakan. Hal ini penting untuk mendukung alur visual yang dinamis dan mendalam.
4. Dialog atau Narasi

   Teks yang diucapkan oleh karakter atau narasi yang dibacakan pada adegan tertentu. Dialog ini mendukung penyampaian pesan secara verbal dan memperkuat komunikasi visual.
5. Durasi

   Merupakan perkiraan waktu tayang untuk setiap panel. Estimasi ini berguna untuk menjaga ritme cerita dan memastikan bahwa setiap bagian disampaikan secara proporsional.

2.3 Analisis Data dan Implementasi

Analisis data dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Informasi yang terkumpul diolah menjadi struktur naskah dan visual yang sesuai dengan kebutuhan edukasi gizi seimbang bagi orang tua balita. Implementasi dilakukan dengan merancang storyboard final yang memuat alur narasi, elemen visual, serta instruksi teknis animasi. Storyboard ini dirancang agar informatif, menarik secara visual, dan mudah dipahami oleh target audiens.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Storyboard

Perancangan storyboard dilakukan melalui tahapan *concept* dan *design* yang mengacu pada metode MDLC, yaitu:

3.1.1 Concept

Konsep disusun dengan mempertimbangkan aspek edukasi, visualisasi yang sesuai dengan karakteristik target audiens, serta alur narasi yang sistematis. Untuk menjelaskan konsep secara lebih terstruktur, berikut ini disajikan tabel konsep yang berisi rangkuman ide utama termasuk pesan yang ingin disampaikan dalam animasi, visualisasi yang digunakan, dan pendekatan narasi yang diterapkan

Tabel 3.1 Konsep Animasi

Aspek	Deskripsi
Judul Animasi	"Ayo Makan Gizi Seimbang"
Tema	Edukasi gizi seimbang untuk balita
Tujuan	Memberikan edukasi dan pengetahuan kepada orang tua balita tentang pentingnya gizi seimbang melalui video animasi
Target Audiens	Orang tua balita anggota posyandu wilayah Puskesmas Pulau Pinang
Durasi	3 menit
Media dan Platform	Video animasi edukasi (*motion Graphic*); ditayangkan melalui TV Puskesmas
Isi Materi	Konsep "Isi Piringku", contoh makanan bergizi seimbang, dan dampak kekurangan gizi
Pesan Disampaikan	Gizi seimbang penting untuk tumbuh kembang anak dan pencegahan *stunting*
Output Diharapkan	Orang tua balita lebih memahami pentingnya memberikan makanan bergizi kepada anak melalui video animasi edukasi tersebut

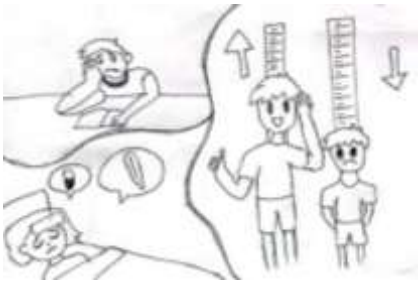
3.2 Design

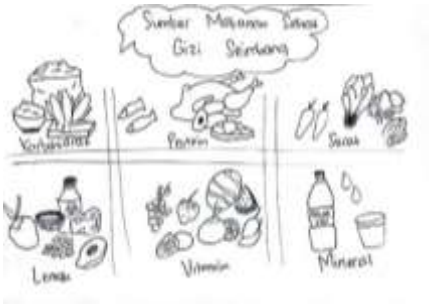
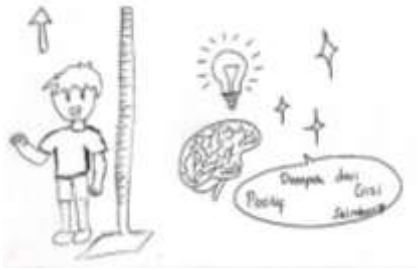
Setelah memahami struktur dan komponen storyboard pada tahap sebelumnya, maka tahap selanjutnya adalah merancang storyboard sebagai panduan visual dalam pembuatan animasi edukasi. Storyboard dirancang untuk menyampaikan pesan edukatif dengan pendekatan visual yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh target audiens, yaitu orang tua balita. Storyboard ini terdiri dari tujuh scene utama, yang disusun berdasarkan alur naratif yang sistematis, dimulai dari pengenalan konsep gizi seimbang, identifikasi masalah, solusi, hingga ajakan bertindak. Berikut ini merupakan hasil perancangan storyboard animasi edukatif berjudul "Ayo Makan Gizi Seimbang":

Tabel 3.2 Storyboard Animasi "Ayo Makan Gizi Seimbang"

No	Visual	Keterangan
1.	Scene : 1 Pengenalan Gizi Seimbang	**Deskripsi :** Teks besar: "Apa itu Gizi Seimbang?" + Ikon gizi muncul satu per satu. Anak sehat tersenyum. **Intruksi Teknis :** Animasi ringan, latar cerah

DOI: 10.5281/zenodo.22741483

		**Transisi :** DISSOLVE TO **Dialog :** "Apakah Ayah dan Bunda sudah mengenal istilah gizi seimbang? Gizi seimbang adalah pola makan harian yang mengandung semua zat gizi..." **Durasi :** 00.00 – 00.15
2.	Scene : 2 Penyebab Kurang Gizi 	**Deskripsi :** Anak makan mie instan & minuman manis. Teks: "Kurang Sayur", "Tinggi Gula", "Tanpa Protein". **Intruksi Teknis :** Visual dramatis, tone lebih serius. **Transisi:** FADE IN **Dialog :** "Namun, banyak anak balita yang masih belum mendapatkan gizi yang cukup..." **Durasi :** 00.15 – 00.30
3.	Scene : 3 Dampak Kekurangan Gizi 	**Deskripsi :** Anak tampak lelah, menyusut (stunting). Ikon wajah sakit, tanda silang besar. **Intruksi Teknis :** Visual dramatis, tone lebih serius. **Transisi:** FADE IN **Dialog :** "Kalau gizi tidak terpenuhi, anak bisa mudah sakit, tidak aktif, bahkan berisiko mengalami stunting..." **Durasi :** 00.30 – 00.50
4.	Scene : 4 Penjelasan tentang "Isi Piringku" 	**Deskripsi :** Piring terbagi 3 warna: Sayur & Buah, Lauk, Karbohidrat. Efek piring berputar. **Intruksi Teknis :** Gaya infografis dinamis. **Transisi:** SPIN-IN **Dialog :** "Lalu bagaimana mencegahnya? Kita bisa memulai dari rumah..." **Durasi :** 00.50 – 01.15
5.	Scene : 5	**Deskripsi :** Makanan muncul: nasi merah, ikan, sayur,

	Sumber Makanan Gizi Seimbang  	alpukat, air putih. Centang hijau. **Intruksi Teknis** : Animasi ikon satu per satu, latar hidup **Transisi:** FADE TO **Dialog** : "Contoh makanan sehat sesuai gizi seimbang antara lain..." **Durasi** : 01.15 – 01.35
6.	Scene : 6 Dampak Positif Memenuhi Gizi  	**Deskripsi** : Anak tumbuh aktif dan ceria. Ikon otot, otak, hati. Efek sparkling. **Intruksi Teknis** : Latar belakang warna cerah dan energik. **Transisi:** ZOOM OUT **Dialog** : "Dengan memenuhi kebutuhan gizi harian, anak akan tumbuh optimal, kuat, aktif..." **Durasi** : 01.35 – 01.55
7.	Scene : 7 Penutup/ Ajakan untuk Orang Tua  	**Deskripsi** : Anak tumbuh aktif dan ceria. Ikon otot, otak, hati. Efek sparkling. **Intruksi Teknis** : Latar hangat, tone positif. **Transisi:** DISSOLVE TO **Dialog** : "Ayo, Ayah dan Bunda! Mulailah dari piring hari ini..." **Durasi** : 01.55 – 02.30

Storyboard yang telah disusun di atas menggambarkan alur visual dan narasi dari animasi edukasi yang dirancang. Penyusunan storyboard ini menjadi dasar utama dalam proses produksi, sehingga setiap scene memiliki panduan teknis dan naratif yang jelas.

3.2 Analisis Data dan Implementasi

Hasil implementasi dari proses analisis data ditunjukkan melalui dokumen storyboard final yang telah dirancang sesuai kebutuhan edukatif. Storyboard ini menampilkan urutan adegan secara sistematis yang menggambarkan topik gizi seimbang, seperti pentingnya pemenuhan gizi, contoh pola makan sehat, dan peran orang tua dalam membentuk kebiasaan makan anak. Visualisasi dirancang dengan gaya yang sederhana dan ramah keluarga, disertai narasi yang informatif serta elemen transisi yang mendukung alur cerita. Implementasi ini menunjukkan

DOI: 10.5281/zenodo.22741483

bahwa media animasi berbasis motion graphic dapat menjadi alternatif edukasi gizi yang efektif bagi orang tua balita.

4. KESIMPULAN

Pembuatan storyboard animasi edukasi mengenai pentingnya gizi seimbang memberikan gambaran awal yang jelas dan terstruktur terhadap alur cerita, visualisasi, serta pesan yang ingin disampaikan dalam media pembelajaran. Storyboard ini mengangkat isu kurangnya kesadaran akan pentingnya gizi dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, animasi ini dirancang agar informatif namun tetap menarik dengan visual yang sederhana, warna cerah, dan pesan yang mudah dipahami. Diharapkan storyboard ini dapat menjadi fondasi yang kuat dalam pembuatan video edukasi yang efektif dan berdampak positif pada audien.

5. SARAN

Diharapkan storyboard yang telah dirancang dapat segera dikembangkan ke tahap produksi animasi agar pesan mengenai pentingnya gizi seimbang dapat tersampaikan secara lebih luas dan efektif. Sebelum disebarkan, sebaiknya dilakukan uji coba kepada target audiens untuk mengukur tingkat pemahaman dan daya tarik animasi. Kolaborasi dengan tenaga ahli gizi juga diperlukan guna memastikan validitas konten yang disampaikan. Untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan audiens, animasi dapat dilengkapi dengan elemen tambahan seperti kuis atau aktivitas ringan. Selain itu, penyebaran animasi melalui media digital seperti media sosial dan platform video online sangat disarankan agar menjangkau lebih banyak orang tua balita sebagai sasaran utama.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Sitorus, M. Pardosi, J. Hutabarat, Murni, dan R. Sitorus, "Pengaruh Penyuluhan Media Video Animasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Pertumbuhan Balita," *Jurnal Kesehatan Global*, vol. 6, no. 3, pp. 141–147, Sept. 2023.

[2] C. Angelina, D. D. Nuryani, dan D. Elviyanti, "Efektivitas Pemanfaatan Media Gambar Bergerak dan Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Gizi Seimbang pada Balita," *Jurnal Kesehatan*, vol. 10, no. 2, pp. 91–98, Agustus 2019.

[3] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, "Prevalensi Stunting di Indonesia Turun ke 21,6% dari 24,4%," *Sehat Negeriku*, 25 Januari 2023.

[4] Dinas Kesehatan Kabupaten Lahat. (2024). *Jumlah Penduduk Stunting Menurut Kecamatan di Kabupaten Lahat, 2019–2023*. Lahat: Dinas Kesehatan Kabupaten Lahat.

[5] Rahmawati, W., 2023, Cegah Stunting dengan Protein Hewani: Tinjauan Naratif, *Jurnal Gizi Mandiri*, No.1, Vol.1, hal 16–26.

[6] R. Y. Lubis, N. Aziza, dan D. Y. Maritasari, "Pengaruh Promosi Kesehatan Menggunakan Media Video *Motion Graphic* terhadap Pengetahuan Ibu Mengenai Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita," *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan*, vol. 10, no. 1, pp. 46–51, Jan. 2025.

[7] Rosalia. (2022). *Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Promosi "Interlac Probiotic" Suplemen Anak*. Titik Imaji, 5(1), 54–68. https://doi.org/10.34010/titik-imaji.v5i1.3515

[8] Aryani, N., & Everlin, S. (2019). Perancangan motion graphic tentang pentingnya semua imunisasi bagi anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 29-37. http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/

[9] Aditiya, G. R., dan Nugraha, B. A., 2022, *Perancangan Storyboard Video Dokumentasi Visual KKN Tematik Budaya Keraton Sumedang Larang*, KREATIF: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif, Vol. 4, No. 2, https://journalkreatif.utb-univ.ac.id/index.php/files/article/view/45

[10] Yuliana, N. (2013). *Storyboard dalam pembuatan motion graphic*. Jurnal Humaniora, 4(2), 123–130. Universitas Bina Nusantara. Diakses dari https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3560/2942

DOI: 10.5281/zenodo.22741483