

Perancangan Animasi *Augmented Reality* dalam Perancangan Buku *Generasi Emas Bebas Stunting*

Adelladia Teshania Wandanissyika ^{*1}, Masnuna ², Mahimma Romadhona ³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Email: ¹ 20052010075@student.upnjatim.ac.id, ² masnuna.dkv@upnjatim.ac.id,

³ mahimma.dkv@upnjatim.ac.id.

Abstraks

Seiring dengan perkembangan zaman, tidak terkecuali bahwa teknologi juga ikut berkembang. Salah satunya dalam memperoleh informasi, akibatnya mulai jarang masyarakat yang akhirnya tertarik untuk membaca buku. Inilah salah satu faktor yang menimbulkan angka literasi Indonesia rendah. Masalah tersebut akhirnya merambah pada kesehatan masyarakat. Kurangnya edukasi dan literasi masyarakat akan kesehatan dapat menimbulkan suatu masalah pula salah satunya adalah stunting. Menurut data dari SSGI angka stunting Indonesia tahun 2022 lalu senilai 21.6%. Pemerintah berupaya untuk menurunkan angka ini sampai 14% pada tahun 2024. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah buku “Generasi Emas Bebas Stunting” dengan berbasis teknologi baru yaitu *Augmented Reality*. *Augmented Reality* tersebut kemudian akan memunculkan sebuah animasi singkat mengenai salah satu poin yang dibahas pada buku yang dirancang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah; metode penelitian data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tujuan perancangan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan bahaya stunting dan pencegahannya, serta sebagai kontribusi untuk membantu pemerintah dan tenaga kesehatan dalam menurunkan angka stunting di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan data bahwa, meskipun *Augmented Reality* merupakan media yang menarik untuk edukasi, nyatanya cukup memakan waktu dalam proses pengaplikasiannya sehingga kurang efektif.

Kata Kunci – *Augmented Reality, Teknologi Informasi, Stunting*

Abstract

As time progresses, technology also develops, affecting how people acquire information. Consequently, fewer people are inclined to read books. This is one of the factors contributing to low literacy rates in Indonesia, which eventually impacts public health. Lack of education and health literacy can lead to various issues, including stunting. According to data from SSGI, Indonesia's stunting rate was 21.6% in 2022. The government aims to reduce this to 14% by 2024. Hence, the creation of a book titled "Generasi Emas Bebas Stunting" (Golden Generation Free from Stunting) is proposed, utilizing *Augmented Reality* technology. This *Augmented Reality* will feature short animations related to the book's content. The research methodology employed in this study includes quantitative and qualitative descriptive research methods. The objective is to enhance public awareness of the dangers of stunting and its prevention, contributing to the government's efforts to reduce stunting in Indonesia. However, despite being an engaging educational medium, the research reveals that implementing *Augmented Reality* can be time-consuming, thus making it less effective.

Keywords – *Augmented Reality, Information Tecnology, Stunting*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, tidak terkecuali bahwa teknologi juga ikut berkembang. Perkembangan teknologi di dunia mengakibatkan banyak perubahan dalam aktivitas

dan kegiatan masyarakat di dunia. Mulai banyak kegiatan yang kemudian dapat dilakukan dengan lebih mudah. Salah satunya pada media edukasi yang saat ini mulai beralih ke digital seperti penggunaan teknologi *augmented reality*.

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek buatan komputer, dua dimensi atau tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata di sekitar pengguna secara *real time* ^[1]. Pada penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2021) didapatkan data bahwa dengan menggunakan kombinasi media pembelajaran dengan permainan dan aplikasi *Augmented Reality* dapat berpengaruh pada ketertarikan pembaca ^[2]. Berdasarkan penelitian tersebut didapati bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* dapat berpengaruh dan dapat menjadi sebuah peluang baru dalam metode edukasi kepada masyarakat. Selain dapat dijadikan sebagai media edukasi *Augmented Reality* juga dapat digunakan sebagai media promosi salah satunya pada platform Instagram. Media sosial dianggap memiliki efektifitas lebih tinggi untuk menjadi sebuah media promosi di bandingkan dengan media cetak ^[3].

Sehubungan dengan dengan peluang metode edukasi dengan *Augmented Reality* tersebut, didapatkan permasalahan yang kemudian dapat mengaplikasikan metode tersebut dalam proses publikasi dan edukasinya. Permasalahan tersebut tidak lain adalah mengenai *stunting*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yuwanti (2021) diketahui bahwa *stunting* pada balita dipengaruhi oleh status gizi, kesehatan, pola makan, dan tinggi badannya ^[4]. Dalam sumber lain, dijabarkan bahwa *stunting* dipengaruhi oleh gizi buruk di dalam rahim dan anak usia dini, serta sering infeksi sebelum atau setelah lahir yang kemudian memiliki risiko lebih besar untuk sakit dan kematian ^[5]. Berdasarkan pada hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) yang diumumkan oleh Kementerian Kesehatan angka *stunting* di Indonesia pada tahun 2022 turun sebanyak 2,8% dengan presentase tahun 2021 sebesar 24,4% menjadi nilai 21,6% dengan mayoritas anak usia 24 – 35 bulan ^[6]. Dengan adanya resiko dan presentase angka *stunting* tersebut dapat diketahui bahwa *stunting* cukup membahayakan dan perlu untuk segera ditangani.

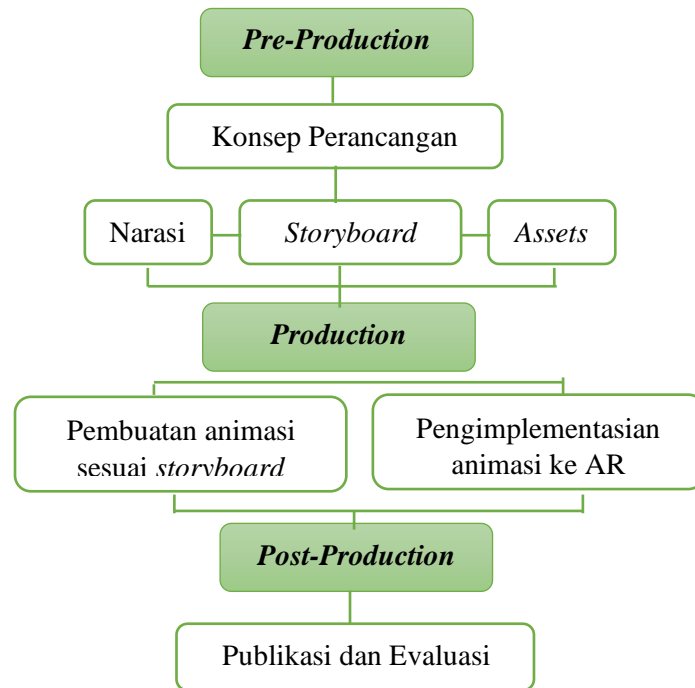
Diperlukan peran pemerintah dan masyarakat pula dalam menurunkan angka *stunting* agar dapat sesuai dengan target nasional yaitu 14% pada tahun 2024 ini. Upaya penurunan *stunting* dapat dilakukan dengan pemberian edukasi mengenai pentingnya untuk menjaga gizi anak dan saat remaja hingga pasca kehamilan di Posyandu ataupun melalui *platform* lain yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Anak – anak merupakan tabungan untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Dengan generasi yang unggul negara akan ikut unggul. Oleh karena itu penanganan dan pencegahan terhadap *stunting* perlu untuk segera dilakukan.

Selain terkait *stunting* nyatanya permasalahan literasi di Indonesia juga cukup memilukan. Berdasarkan pada data Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM), Indonesia mendapatkan nilai sebesar 64,48 dari skala 1-100. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR RI) menyebutkan bahwa angka Literasi Indonesia ini masih belum memuaskan dan masih menjadi masalah nasional yang sangat memprihatinkan ^[7]. Rendahnya angka literasi Indonesia ini akhirnya dapat menyebabkan masalah lain seperti salah satunya dalam bidang kesehatan. Masyarakat akhirnya hanya membaca satu paragraf awal dari informasi yang akhirnya timbul kekeliruan dalam pengertian tiap individu. Salah satu masalah kesehatan yang sedang dilirik oleh pemerintah adalah masalah *stunting*.

Berdasarkan permasalahan dan peluang yang ada maka diperlukannya sebuah media edukasi kepada masyarakat akan pentingnya gizi dalam *stunting*. Oleh karena itu dirancanglah Animasi *Augmented Reality* sebagai media tambahan pada perancangan buku “Generasi Emas Bebas *Stunting*”. Dengan dirancangnya media ini diharapkan agar masyarakat dapat mempelajari gizi dan *stunting* dengan lebih mudah dan menarik, dapat meningkatkan *awareness* orang tua terhadap kebutuhan gizi untuk anak dan diri sendiri, serta dapat menjadi sebuah kontribusi untuk membantu pemerintah dan tenaga kerja dalam menurunkan dan mencegah peningkatan angka *stunting* di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Supaya perancangan ini berjalan sesuai dengan harapan, digunakan beberapa metode, yaitu: (1) metode pengumpulan data berupa kuesioner, wawancara, dan studi pustaka dengan metode penelitian data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. (2) Perancangan Animasi berbasis *Augmented Reality* menggunakan *software Paint Tool SAI*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Adobe After Effect CS6* untuk proses pembuatan animasinya, dan *Platform Meta Spark Studio* untuk proses penyelarasan antara gambar yang akan di scan dengan animasi yang akan muncul ketika gambar di scan dengan filter Instagram yang telah di buat. Berikut adalah bagan proses perancangan *Augmented Reality* pada perancangan ini.



Gambar 1. Konsep perancangan
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Berikut ini studi pustaka terkait dengan perancangan animasi *Augmented Reality* sebagai media tambahan pada perancangan buku “Generasi Emas Bebas *Stunting*” yang telah penulis dapatkan;

1. Buku yang ditulis oleh Ismayani (2020) ^[1] “Membuat Sendiri Aplikasi *Augmented Reality*”. Dalam buku ini memuat informasi mengenai penjelasan dasar dan tutorial membuat *augmented reality*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2021) ^[2] “Perancangan *Augmented Reality* Media Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Permainan Papan”. Penelitian ini menghasilkan data bahwa dengan menggunakan kombinasi media pembelajaran dengan permainan dan aplikasi *Augmented Reality* menjadikan anak lebih kreatif dan berpikir kritis akan tindakan tiap harinya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Faisal dan Putra (2023) ^[3] “Perancangan Konten Sosial Media Menggunakan Desain Grafis Pada PT. Anggana Catur Prima”. Penelitian ini menjelaskan proses perancangan konten media sosial PT. Anggana Catur Pirma, mulai dari konsep hingga desain finalnya.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuwanti (2021) ^[4] “Faktor – Faktor yang Mempengaruhi *Stunting* pada Balita di Kabupaten Grobogan”. Penelitian ini mendapatkan data bahwa *stunting* pada balita dipengaruhi oleh status gizi, kesehatan, pola makan, dan tinggi badannya.

5. Buku yang ditulis oleh Adriani, dkk (2022) ^[5] “*Stunting* pada Anak”. Buku ini menjelaskan secara terperinci mengenai *stunting* mulai dari urgensi hingga pada alat deteksi dini *stunting*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan secara online melalui *google form*, didapatkan data sebanyak 117 responden dengan usia mayoritas 21 – 27 tahun baik berstatus sudah menikah maupun belum. Pada kuesioner didapatkan data sebesar 70 responden tidak yakin akan pola makannya yang memenuhi gizi atau tidak. Sebesar 71,8% responden mengakses media sosial ketika sedang bersantai, dengan sebagian yang lain melakukan aktifitas lain seperti tidur, jalan – jalan atau kegiatan lainnya. Terdapat data bahwa 100% responden memiliki akun instagram dan menggunakannya untuk mencari hiburan dan konten edukasi. Kemudian sebanyak 93,1% responden tertarik akan teknologi *Augmented Reality* yang akan diterapkan pada perancangan buku “Generasi Emas Bebas *Stunting*”. Dengan demikian dari hasil kuesioner ini didapatkan bahwa meskipun masyarakat mengetahui secara garis besar apa itu *stunting* mereka masih kesulitan dalam memilih bahan bergizi yang dikonsumsi untuk memenuhi kebutuhan gizi harian. Melihat dari banyaknya responden yang tertarik akan teknologi *Augmented Reality (AR)* dan buku ilustrasi mengenai *stunting* dan gizi yang menerapkan teknologi tersebut menjadi sebuah peluang besar untuk menyampaikan edukasi mengenai pentingnya gizi dalam mencegah *stunting* kepada masyarakat.

Selanjutnya wawancara yang dilakukan dengan Ibu Sri Indriati, A.Md.Gz. selaku ahli gizi di Puskesmas Buduran, Sidoarjo dan seorang *fulltime children's book illustrator*, yaitu Muhammad Khaidir Syaifei. Pada wawancara yang dilakukan dengan kedua narasumber tersebut didapatkan data mengenai *stunting* yaitu; (1) Bahwa *stunting* tidak serta merta terjadi begitu saja namun terdapat runtutannya. Potensi anak terkena *stunting* dapat terjadi dari kebiasaan calon ibu hamil sejak remaja. Hal tersebut dapat terjadi bila ketika masa remaja mereka terbiasa dengan pola makan yang kurang baik, seperti makan kurang teratur (sekali sehari) dan kurangnya asupan gizi seimbang. (2) Terdapat berbagai program untuk mengecek serta mencegah *stunting* yang telah dilakukan seperti adanya Program Pemberian tablet tambah darah di remaja putri (SMP dan SMA), pelayanan ANC terpadu, kelas PMBA, dan Bulan Timbang untuk anak. (3) Masalah *stunting* merupakan masalah yang perlu untuk segera dilakukan pencegahannya. Hal ini dikarenakan berhubungan dengan pembentukan sel – sel pembentukan otak terutama di fase 1000 HPK (hari pertama kehidupan). Kemudian juga didapatkan data mengenai perancangan sebagai berikut; (1) Karakter yang kuat dan menarik dapat meningkatkan daya tarik visual, mendukung cerita, dan memperkaya pengalaman membaca untuk anak. (2) Pewarnaan dalam ilustrasi buku anak sangat penting karena memberikan dimensi visual yang kaya, meningkatkan daya tarik estetika, dan memperkuat keterlibatan emosional dalam cerita. (3) Jenis dan ukuran font untuk judul harus yang mudah dibaca dari kejauhan. Sedangkan untuk bagian isi buku ada baiknya menggunakan font-font sans serif dengan ukuran 12-18, tergantung kebutuhan. Juga pastikan font tersebut bisa untuk *commercial-use*. (4) Tata letak / layout yang baik tidak hanya memandu mata pembaca, namun juga memperkuat narasi, dan menciptakan pengalaman visual yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil analisis diatas didapatkan data yang akan digunakan dalam perancangan ini berikut adalah penjelasan dari perancangan Animasi *Augmented Reality* dalam perancangan buku “Generasi Emas Bebas *Stunting*”:

1) Tahap Pre-Production

Pada tahapan ini akan menjelaskan mengenai konsep dari perancangan terlebih dahulu yaitu konsep visual dari perancangan. Setelah itu pembahasan akan dilanjutkan pada penentuan narasi, *Storyboard*, dan *assets* yang digunakan pada animasi *augmented reality*.

a. Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan ini akan menjelaskan mengenai gaya gambar, warna, karakter, tipografi, dan layout dari perancangan. Gaya gambar yang akan digunakan dalam

perancangan ini adalah kartun, karena terkesan lucu dan fleksibel. Selain itu, sesuatu yang lucu dan menggemaskan memiliki *impact* yang positif dan Bahagia^[8]. Gaya gambar ini dipilih berdasarkan pada data analisis riset yang dilakukan melalui kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 117 dengan hasil, 21,4% responden memilih opsi 3, 24,8% responden memilih opsi 4, 26,5% responden memilih opsi 2, dan 27,4% responden memilih gaya gambar opsi 1. Sehingga digunakanlah gambar opsi 1 sebagai acuan gaya gambar pada perancangan ini.



Gambar 2 Opsi 1

Sumber: https://www.instagram.com/p/BmQhqdxFKuz/?utm_source=ig_web_copy_link, 2024

Kemudian untuk penggunaan warna buku ilustrasi berbasis *Augmented Reality* pentingnya gizi dalam pencegahan *stunting* menggunakan tone warna yang disesuaikan dengan tema buku yaitu kesehatan. Warna sendiri merupakan sebuah poin yang bersifat multidimensi (dapat berkebang) dan terikat pada beragam aspek dalam kehidupan manusia^[9]. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari (2022) terdapat kutipan bahwa warna biru menggambarkan kesegaran, kesehatan, serta kebersihan^[10]. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Thejahanjaya didapatkan juga bahwa warna putih melambangkan bersih dan steril dalam aspek Kesehatan^[11]. Oleh karena itu dipilihlah warna biru dan putih sebagai warna dominan pada perancangan ini.



Gambar 3 Acuan konsep warna ilustrasi

Sumber: <https://khaidirsyafei.art/>, 2024

Selanjutnya pembuatan desain karakter disesuaikan dengan tema pembahasan pada buku yaitu mengenai gizi dan *stunting*. Maka dari itu, karakter yang terdapat pada buku ini adalah seorang ahli gizi. Karena target dari perancangan ini adalah “Perempuan” maka dipilihlah karakter yang sesuai dengan preferensi perempuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Carrito (2020) didapatkan data bahwa perempuan memiliki preferensi terhadap laki – laki yang dapat mengasuh anak serta memiliki sifat yang dapat dipercaya^[12]. Kemudian dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Nopela (2023) didapatkan data bahwa perempuan lebih menyukai laki – laki yang berpendidikan tinggi dan berpenampilan menarik^[13]. Data ini kemudian menguatkan pembuatan karakter ahli gizi yang akan digunakan sebagai penarik perhatian audiens dalam perancangan ini. Sehingga pendekatan karakter ahli gizi disini akan menggunakan karakter laki – laki dengan penampilan menarik yang disesuaikan dengan ketertarikan mayoritas perempuan terhadap salah satu tokoh atau *public figure* laki - laki yang berprofesi sebagai tenaga kesehatan.

Proses eksplorasi karakter diwakilkan kepada karakter yang memiliki pengaruh besar terhadap alur pembahasan pada buku yang dirancang, oleh karena itu dibuatlah satu karakter ahli gizi laki – laki dengan acuan Dr. Ayman Atalas.

Penggunaan tipografi pada buku ini mementingkan aspek *readability* dan *legibilitynya* serta perlu untuk disesuaikan dengan kegunaan dan kebutuhan pada perancangan. Tipografi ialah proses seni dalam perancangan bahan publikasi dengan menggunakan huruf cetak^[14]. Aspek tipografi sangatlah penting dalam perancangan sebuah buku, karena dengan menggunakan tipografi yang jelas dan sesuai maka dapat meningkatkan minat baca dan kenyamanan dalam

membaca buku. Hal ini juga kemudian dapat mempengaruhi efektifitas buku yang dibuat. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi berbasis *Augmented Reality* ini akan menggunakan jenis font sans serif. Pada perancangan ini akan digunakan dua jenis font yaitu, font *Staatliches* yang digunakan untuk *Headline/display*, yang mana terkesan fleksibel namun tegas dan font *Rubik* untuk *Bodytext* yang terkesan jelas dan sedikit rounded.



Gambar 4 Font yang digunakan
 Sumber:

https://www.fontmirror.com/app_public/files/t/1/featured_image/2020/01/featured_1858.jpg,
 2024

Perancangan buku ini akan memperhatikan prinsip – prinsip layout seperti *Sequence*, *Emphasis*, *Balance*, dan *Unity*. Kemudian dilayout dengan format full bleed/halaman penuh. Konsep ini bertujuan untuk memberikan keunikan dan daya tarik bagi audiens terutama yang menyukai buku bergambar dan dapat memperjelas informasi yang ada pada buku secara visual. Layout memiliki dua fungsi yaitu untuk komunikasi (penyampaian informasi) dan sebagai estetika (menambah keindahan dan agar terlihat lebih menarik) [15].


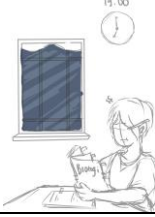


Augmented Reality pada perancangan ini ditampilkan pada empat bagian dalam buku. Bagian tersebut dipilih berdasarkan pada informasi yang terlampir pada bagian tersebut yang mana memerlukan penggambaran visual animasi dan juga untuk tambahan informasi diluar buku. Setiap *Augmented Reality* akan berisikan informasi lebih detail mengenai satu topik yang di bahas pada tiap bagian. Informasi pada *Augmented Reality* akan ditampilkan dalam bentuk animasi singkat yang akan muncul ketika gambar pada empat bagian tersebut di scan dengan menggunakan filter khusus yang disediakan pada akun Instagram official perancangan buku ilustrasi berbasis *Augmented Reality* ini. Berikut adalah salah satu konsep animasi pada *Augmented Reality* tersebut:

Augmented Reality halaman 2. AR akan berisikan penjelasan dan animasi singkat bahwa kebiasaan makan sejak remaja dapat mempengaruhi resiko terkena *stunting*. Bila waktu remaja sudah anemia bahkan sampai hamil maka resiko *stunting* pada bayi akan tinggi. Animasi yang akan ditunjukkan adalah ilustrasi remaja yang memiliki pola makan tidak baik (sehari sekali) dan ketika memiliki anak anak berpotensi *stunting*.

Narasi dan *Storyboard Augmented Reality* pada perancangan ini dirancang seperti sebagai berikut:

Tabel 1 *Storyboard AR*
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

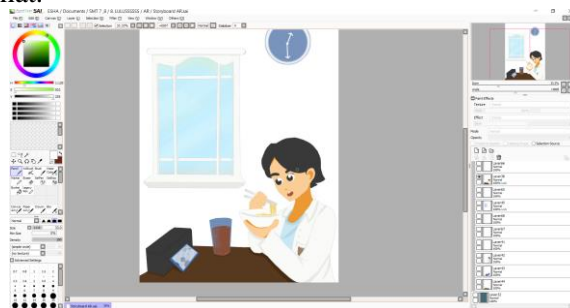
Halaman 2		
Deskripsi Visual	Scene	Visualisasi
Siswa SMA yang terburu - buru berangkat ke sekolah tanpa sarapan.	1	

<p>Siswa SMA yang baru pulang dan makan mie instan dan cola sambil menonton youtube karena merasa pusing.</p>	<p>2</p>	
<p>Siswi SMA yang tengah belajar namun terlihat pucat dan sudah minum obat pusing.</p>	<p>3</p>	
<p>Pop up kalimat “SUATU KETIKA”</p>	<p>4</p>	
<p>Ibu yang memeriksa anaknya dan diberi informasi bahwa anak berpotensi stunting berdasarkan kurva di buku KIA.</p>	<p>5</p>	
<p>Narasi Animasi</p>	<p>Pola makan yang kurang dapat berakibat Anemia, jika gejala ini sering terjadi hingga kehamilan, maka anak akan berpotensi <i>stunting</i>.</p>	

2) Tahap Production

a) Proses Animasi

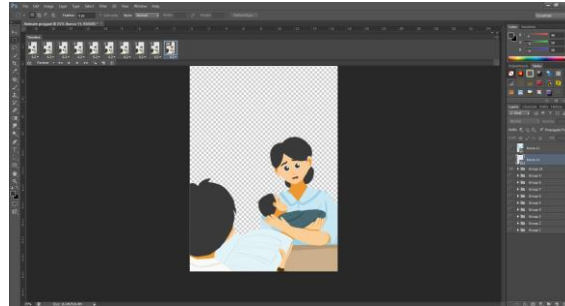
Proses Animasi diawali dengan mendesain asset animasi yaitu untuk animasi background dan untuk animasi karakter. Desain asset tersebut di desain melalui *software* Paint Tool SAI dan disimpan dengan format PNG Tranparan agar *background* animasi dan halaman *Augmented Reality* dapat tetap terlihat.



Gambar 5 Mendesain Assets

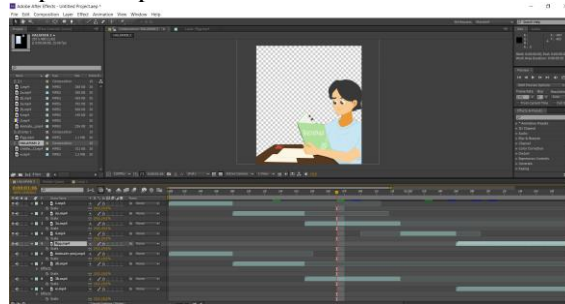
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Selanjutnya adalah proses pembuatan animasi pada platform Adobe Photoshop CS6 proses ini dilakukan agar desain PNG yang telah dibuat dapat diubah menjadi animasi atau video bergerak. Setelah semua *scene* PNG telah diubah menjadi animasi dengan durasi ± 10 detik proyek dapat diexport dengan format Mp4 transparan.



Gambar 6 Proses animasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

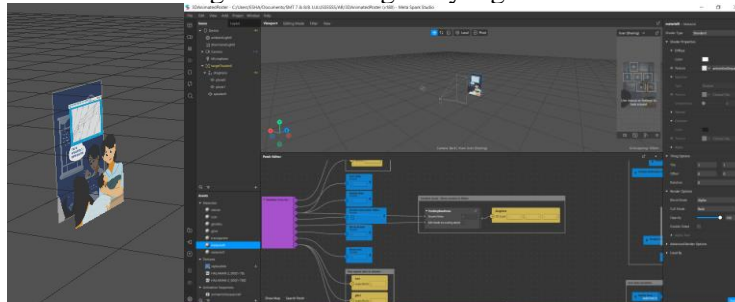
Setelah animasi transparan per scene sudah jadi, animasi diedit kembali dengan menggunakan platform Adobe After Effect untuk menggabungkan dan menyelaraskan animasi karakter per scene dan background perscene secara terpisah. Setelah tiap bagian pas animasi karakter dan *background* dapat di *render* masing – masing dengan format PNG + Alfa agar hasil *render* yang didapatkan dapat transparan.



Gambar 7 Penggabungan animasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

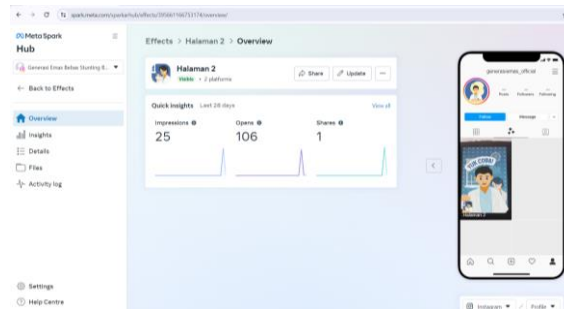
b) Pengaplikasian pada filter Instagram

Pada proses pengaplikasian animasi pada filter Instagram ini menggunakan *Platform* Meta Spark Studio untuk menyelaraskan antara gambar yang akan di scan dengan animasi yang akan muncul ketika gambar di scan dengan filter Instagram yang telah di buat.



Gambar 8 Editing di *Spark AR*
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Jika proses pada Meta Spark Studio sudah selesai filter dapat dipublish melalui web Meta Spark yang sudah terhubung pada akun Instagram Official buku “Generasi Emas Bebas Stunting”. Proses publikasi filter akan memakan waktu $\pm 1 \times 24$ jam untuk kemudian dapat muncul pada Instagram dan digunakan oleh pembaca. Berikut adalah dokumentasi overview dari filter yang telah dipublikasikan di Instagram @generasiemas_official.



Gambar 9 Publikasi Filter
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

3) Tahap *Post-Production*

Filter *Augmented Reality* pada Instagram sudah dapat digunakan pada media buku “Generasi Emas Bebas *Stunting*”. Berikut adalah dokumentasi filter AR pada Instagram @Generasiemas_Official.



Gambar 10 Penerapan filter oleh Adelladia
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Berdasarkan tanggapan yang telah dikumpulkan dari 51 orang yang mencoba filter ini didapatkan respons bahwa *Augmented Reality* yang diterapkan pada filter Instagram cukup menarik dan mudah untuk diakses tanpa perlu menginstal aplikasi lain lagi. Namun terdapat beberapa kendala yang diutarakan oleh dosen yang telah mencoba filter ini juga bahwa filter memiliki durasi *loading* yang lama jika baru pertama kali mengakses dan kemungkinan juga dapat dari jaringan tiap pengguna yang akan berpengaruh pada penggunaan filter ini.

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan publikasi dan uji coba filter *Augmented Reality* untuk media pendukung buku “Generasi Emas Bebas *Stunting*”, didapatkan beberapa kesimpulan bahwa: Banyak masyarakat yang tertarik untuk mencoba fitur AR pada Instagram @Generasiemas_Official, Platform Instagram merupakan platform yang dimiliki oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia, sehingga dapat diakses oleh khalayak luas, Animasi cukup ringkas dan informatif, Pengaplikasian AR pada Instagram cukup memakan waktu yang lama dalam memproses filter ARnya, Proses perancangan AR pada filter Instagram cukup rumit dan memiliki keterbatasan tertentu sehingga cukup menyulitkan selama proses perancangannya,

5. SARAN

Penulis menyarankan agar kedepannya penggunaan *Augmented Reality* baik pada media edukasi maupun publikasi dapat diperluas kembali penggunaannya. Karena semakin bertambahnya tahun mulai banyak masyarakat yang beralih menggunakan platform digital baik dalam proses jual beli ataupun proses edukasi. Dengan adanya *Augmented Reality* ini tentunya dapat menjadi salah satu media agar masyarakat lebih tertarik dalam membaca dan mempelajari suatu buku. Perancangan ini masihlah terbatas dalam memvisualisasikan stunting dalam *augmented reality*. Diharapkan kedepannya mulai banyak buku edukasi yang mengaplikasikan *Augmented Reality* ini, sehingga dapat meningkatkan angka literasi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ismayani, A. *Membuat sendiri aplikasi Augmented reality*. Jakarta: PT. Alex media Komputindo, 2020.
- [2] Prasetyo, D., Wahyurini, O.I. *Perancangan Augmented Reality Media Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Permainan Papan*, JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS, vol. 14, no. 2, pp. 216 – 224, Des. 2021.
- [3] Faisal, M., Putra, M.D.A.K. *Perancangan Konten Sosial Media Menggunakan Desain Grafis pada PT. Anggana Catur Prima*, MAVIB Journal. Vol. 4 No. 2: 198 – 209, Tangerang: Universitas Raharja.
- [4] Yuwanti, Mulyaningrum, F.M., Susanti, M.M. *Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Stunting pada Balita di Kabupaten Grobogan*, Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat, vol. 10, no. 1, pp. 74 – 84, Mar. 2021.
- [5] Adriani, P., Aisyah, I.S., Wirawan, S., Hasanah, L.N., Idris, Nursiah, A., Yulistianingsih, A., Siswati, T. *Stunting Pada Anak*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- [6] Prevalensi *Stunting* di Indonesia Turun ke 21,6% dari 24,4%. *Artikel*, Biro Komunikasi dan Pelayanan Publik, Kementerian Kesehatan RI, Accessed: Sep. 26, 2023. [Online]. Available: <http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20230125/3142280/prevalensi-stunting-di-indonesia-turun-ke-216-dari-244/>
- [7] Ini Alasan Syaiful Huda Prihatin dengan Indeks Literasi Indonesia. *Artikel*. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. Accessed: Des. 13, 2023. [Online]. Available: <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/44041/t/Ini%20Alasan%20Syaiful%20Huda%20Prihatin%20dengan%20Indeks%20Literasi%20Indonesia>
- [8] Abednego, V.A., Kusumawati, Y.A. *Kajian Desain Karakter pada Buku “Heritage of East Java” sebagai Daya Tarik Visual*, Jurnal TRANSLITERA, Edisi 8. 2019.
- [9] Paksi, D.N.F. *Warna dalam Dunia Visual*. Jurnal IMAJI: 90-97. 2021.
- [10] Sari, Yeptadian., Satwikasari, Anggana., Yana, Adharani. *Preferensi Warna Dinding Ruang Dalam Pada Hunian Untuk Mengurangi Gejala Gangguan Mental Bagi Para Wanita Pascabersalin*. Jurnal Arsitektur NALARs. Vol. 22 (2): 161 – 168. 2022.
- [11] Thejahanjaya, David., Yulianto, Y.H. *Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto*. Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra. Vol. 1. 2022.
- [12] Carrito, M. L., Santos, I. M., Bem-Haja, P., Lopes, A. A., Silva, C. F., & Perrett, D. I. *The attractive side of trustworthiness: Effects of relationship context and social interaction anxiety on face preferences*. Evolutionary Behavioral Sciences, 14(3), 261–269. 2020.
- [13] Nopela, M., Hanum, S.H., Nopianti, H., Almubaroq, H.Z. *Tren Preferensi Calon Pasangan Hidup Berdasarkan Jenis Kelamin*. Jurnal Sosiologi Nusantara. Vol. 8 (1): 51 – 60. 2023.
- [14] Kusrianto, A., Widya, L., Darmawan, J. *Teori, Wawasan & Implementasi: Desain Komunikasi Visual*. Adi Kusrianto Literary Agent, 2021.
- [15] Anggarini, A. *Desain Layout*. Jakarta: PNJ Press. 2021.