

# Aplikasi Stop Motion Menyampaikan Informasi tentang Gizi Seimbang Kepada Publik

Suriati, Sumi Khairani\*

Fakultas Teknik dan Komputer, Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>suriati@unhar.ac.id, <sup>2</sup>\*sumikhairani@unhar.ac.id

Email Penulis Korespondensi: sumikhairani@unhar.ac.id

**Abstrak**—Media video pada bidang teknologi informasi saat ini telah digunakan untuk dokumentasi dan komunikasi. Seperti rekaman video, iklan dan lain sebagainya saat ini telah dapat di proses dan di olah menggunakan komputer. Salah satu jenis video yang termasuk dalam animasi yang menarik adalah metode stop motion. Animasi stop motion adalah animasi yang dikemas dalam bentuk gambar yang objeknya difoto satu persatu sesuai dengan perpindahan objek atau pergerakan objek yang diinginkan. Dalam penelitian ini dilakukan implementasi metode stop motion yang dikemas dalam suatu aplikasi yang dirancang menggunakan aplikasi macromedia flash, aplikasi flash akan menampilkan video stop motion yang sudah dibuat dan ditambah dengan fitur teori tentang informasi gizi seimbang. Informasi tentang gizi seimbang akan disajikan dalam bentuk aplikasi flash, dan juga video stop motion yang telah dibangun.

**Kata Kunci:** Video; Animasi; Stop Motion; Macromedia Flash; Gizi Seimbang

**Abstract**—Video media in the field of information technology is currently used for documentation and communication. Such as video recordings, advertisements and so on can now be processed and processed using a computer. One type of video that is included in interesting animation is the stop motion method. Stop motion animation is animation that is packaged in the form of images where the objects are photographed one by one according to the movement of the object or the movement of the desired object. In this research, the stop motion method was implemented which was packaged in an application designed using the Macromedia Flash application. The Flash application will display stop motion videos that have been made and added with theoretical features about balanced nutritional information. Information about balanced nutrition will be presented in the form of a flash application, and also a stop motion video that has been created

**Keywords:** Video; Animation; Stop Motion; Macromedia Flash; Balanced Nutrition

## 1. PENDAHULUAN

Bidang informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. Dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer yang berbasis multimedia dimana multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan visual dan auditory [1]. Selain itu Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut [2]. Seiring berkembangnya teknologi yang pesat, semua informasi bisa kita dapat dengan mudah, cukup dengan melihat suatu media. Bermacam terobosan telah dilakukan untuk menarik penonton supaya melihat media tersebut. Pola makan merupakan perilaku paling penting yang dapat mempengaruhi gizi. Gizi Seimbang adalah susunan makanan sehari-hari yang mengandung zatgizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh, dengan memperhatikan prinsipkeanekaragaman makanan atau variasi makanan, kebersihan, aktivitas fisik dan menjaga berat badan ideal [3]. Karena banyak makanan dan minuman saat ini akan mempengaruhi tingkat kesehatan individu. Dimana pola makan kita yang tidak teratur dan minimnya informasi bagi masyarakat tentang gizi. Banyak dari kita yang memiliki pemahaman sedikit tentang pentingnya gizi dari makanan yang kita makan, disini penulis ingin mengenalkan tentang pentingnya gizi seimbang untuk masyarakat. Pola makan bergizi seimbang mengatur secara proporsional keragaman golongan makanan, baik dalam jenis maupun jumlah sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok [4].

Dulu masyarakat lebih mengenal 4 sehat 5 sempurna, tetapi 4 sehat 5 sempurna sudah tidak lagi digunakan, dan sudah diperbaharui dengan pedoman gizi seimbang [5]. Agar masyarakat tahu tentang pedoman gizi seimbang penulis ingin membuat video berbasis multimedia sehingga video ini dapat menginformasikan dengan cara yang menarik untuk semua kalangan dan umur [6]. Video ini memberikan informasi tentang gizi seimbang dan pola makan kita, agar tubuh tetap sehat dan terhindar dari berbagai penyakit kronis terkait tentang gizi. Gizi yang baik membuat berat badan normal dan sehat, tubuh tidak mudah terkena penyakit infeksi. Keadaan gizi yang baik dapat meningkatkan kesehatan individu dan masyarakat, serta perkembangan fisik dan produktifitas kerja meningkat [7]. Berkembangnya teknologi dan munculnya berbagai software - software pembuat animasi, semua proses untuk pembuatan animasi 2 dimensi dapat dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer [8]. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup [9]. Teknik yang seperti itu disebut teknik 2D Digital Animation atau biasa disebut animasi komputer [10]. Didalam teknik 2D Digital tersebut masih terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membuat animasi 2 dimensi, salah satunya adalah teknik *Stopmotion* [11]. Teknik *Stopmotion* ini adalah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri [12]. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, [13] bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam *film live* [14], selain itu

*Stop motion* atau gerak henti merupakan salah satu jenis animasi di mana objek dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri [15]. Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik, masyarakat diharapkan akan lebih cepat mengerti dan mengetahui pentingnya prosedur gizi seimbang. Dalam video ini penulis bertujuan untuk mengenalkan pentingnya gizi seimbang dan pola makan yang sehat untuk masyarakat dengan media yang menarik

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

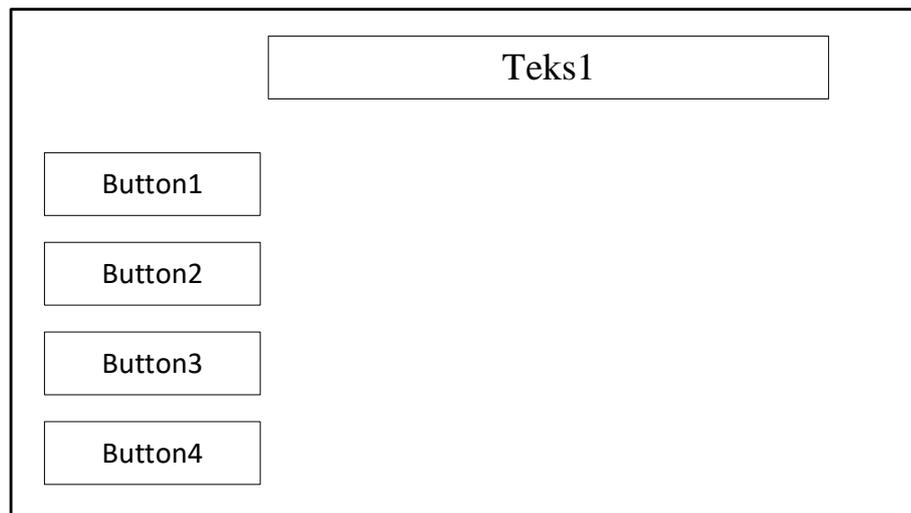
### 2.1 Analisis Sistem

Aplikasi *stop motion* untuk informasi gizi seimbang ini akan dibangun menggunakan aplikasi atau alat pendukung macromedia flash dan untuk *editing* video dan mengisi suaranya menggunakan *windows movie maker*. Pada aplikasi ini nantinya memberikan teori tentang gizi seimbang dan juga video tentang gizi seimbang, sehingga pengguna akan dapat membaca secara rinci apa itu gizi seimbang, dan juga bisa melihat video singkat tentang gizi seimbang yang berisikan teori pengenalan gizi seimbang beserta cara hidup sehat yang berupa video *stop motion*. Tahap pertama untuk pembuatan aplikasi ini berupa aplikasi flash yang akan menampilkan menu-menu pilihan bagi pengguna, dimana nanti pengguna hanya tinggal mengklik suatu menu dan akan muncul informasi tentang apa yang ingin pengguna lihat. Lalu tahap kedua penulis akan mengambil gambar gambar yang nantinya akan disatukan menjadi sebuah video yaitu *stop motion*. Tahap ketiga perancangan aplikasi ini adalah *editing* video dimana di tahapan ini akan memasukkan narasi yang berbentuk audio sehingga pengguna akan lebih memahami tentang pengenalan dan prosedur gizi seimbang, setelah suara dan gambar yang tadi digabungkan dan telah melalui proses *editing* maka akan dirender dan menghasilkan output yang berbentuk video. Lalu video tersebut digabung atau ditambah kedalam aplikasi flash yang sudah dibangun pada tahap satu.

### 2.2 Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi *stop motion* untuk informasi gizi seimbang bagi masyarakat ini akan dibuat melalui macromedia flash. Dimana tampilan awal dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

#### 2.2.1 Tampilan Awal Aplikasi



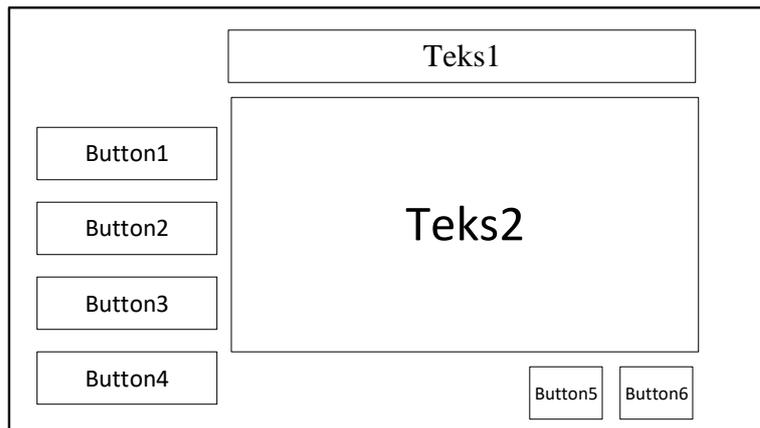
**Gambar 1.** Rancangan Tampilan Awal Aplikasi.

Adapun keterangan dari gambar diatas akan dijelaskan lebih rinci pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Tabel keterangan rancangan tampilan awal aplikasi

No.	Objek	Teks	Nama variabel	Keterangan
1.	Teks1	Aplikasi <i>stop motion</i> tentang informasi gizi seimbang bagi masyarakat	Teks_judul	Menampilkan judul aplikasi
2.	<i>Button1</i>	Informasi tentang gizi seimbang	<i>Button_teks_info</i>	Tombol untuk menampilkan informasi gizi seimbang berbentuk teks.
3.	<i>Button2</i>	Video	<i>Button_video</i>	Tombol untuk menampilkan informasi gizi seimbang berbentuk video <i>stop motion</i> .
4.	<i>Button3</i>	Profil	<i>Button_profil</i>	Tombol untuk menampilkan informasi tentang profil penulis.
5.	<i>Button4</i>	Keluar	<i>Button_keluar</i>	Tombol fungsi untuk keluar dari aplikasi.

2.2.2 Tampilan Rancangan Informasi Teks



Gambar 2. Tampilan rancangan informasi teks.

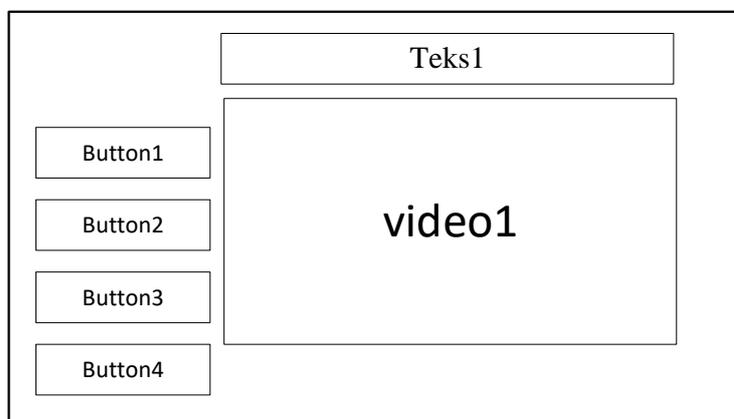
Adapun keterangan dari gambar 2. diatas akan dijelaskan lebih rinci pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Tabel keterangan rancangan tampilan informasi teks aplikasi

No.	Objek	Teks	Nama variabel	Keterangan
1.	Teks1	Aplikasi <i>stop motion</i> tentang informasi gizi seimbang bagi masyarakat	Teks_judul	Menampilkan judul aplikasi
2.	Teks2	Informasi tentang gizi seimbang	Teks_info	Kotak teks yang menampilkan informasi gizi seimbang dalam bentuk teks.
3.	Button5	Next	Button_next	Tombol untuk melanjutkan informasi berbentuk teks dari gizi seimbang
4.	Button6	Kembali	Button_kembali	Tombol fungsi untuk kembali ke menu awal.

2.2.3 Tampilan Informasi Video

Apabila *button\_video* dipilih maka rancangan tampilan yang akan keluar sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan rancangan informasi video.

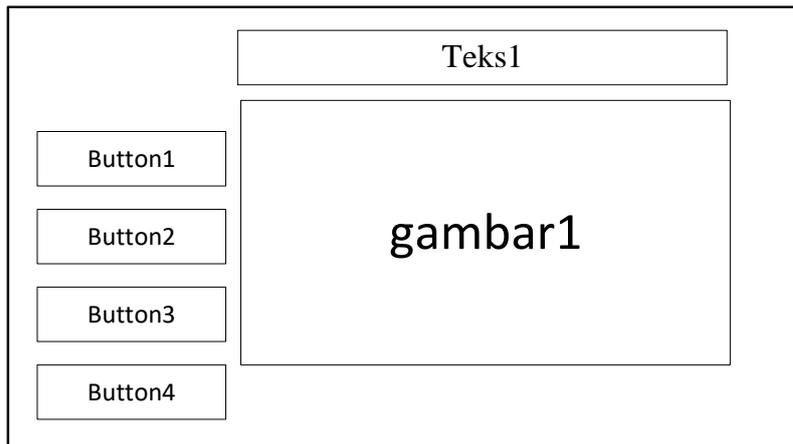
Adapun keterangan dari gambar 3. diatas akan dijelaskan lebih rinci pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Tabel keterangan rancangan tampilan video aplikasi

No.	Objek	Teks	Nama variabel	Keterangan
1.	Teks1	Video <i>stop motion</i>	Teks_judul	Menampilkan judul video
2.	Video1	Video <i>stop motion</i> tentang gizi seimbang.	Kolom_video	Kotak yang nantinya akan menampilkan video <i>stop motion</i> yang sudah dibuat.

### 2.2.4 Tampilan Rancangan Informasi Teks

Apabila *button\_profil* dipilih maka rancangan tampilan yang akan keluar sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan rancangan informasi teks.

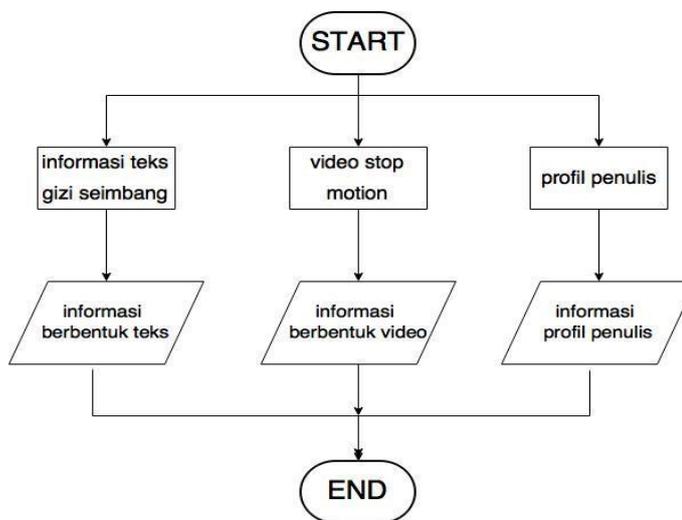
Adapun keterangan dari gambar 4. diatas akan dijelaskan lebih rinci pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Tabel keterangan rancangan tampilan informasi teks aplikasi

No.	Objek	Teks	Nama variabel	Keterangan
1.	Teks	Aplikasi <i>stop motion</i> tentang informasi gizi seimbang bagi masyarakat	Teks_judul	Menampilkan judul aplikasi
2.	Teks	Informasi tentang profil penulis.	Teks_profil	Kotak teks yang menampilkan informasi profil penulis.
3.	Button	Kembali	Button_kembali	Tombol fungsi untuk kembali ke menu awal.

### 2.2.5 Flowchart Sistem Aplikasi

Adapun *flowchart* yang dirancang untuk sistem kerja ataupun alur kerja dari aplikasi *stop motion* tentang informasi gizi seimbang bagi masyarakat adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Flowchart sistem aplikasi yang dibuat

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tampilan awal aplikasi

Pada tampilan awal aplikasi yang penulis bangun akan ditunjukkan pada gambar 6 yang mana pada tampilan tersebut adalah tampilan awal ketika aplikasi dibuka. Aplikasi yang penulis bangun ekstensinya adalah ".exe", penulis memilih file tersebut karena file aplikasi tersebut bisa dibuka di semua sistem operasi windows dan semua perangkat keras yang bersistem operasi windows.



Gambar 6. Tampilan awal aplikasi

### 3.2 Tampilan Menu Teori Aplikasi

Pada tampilan ini akan ditunjukkan pada gambar 4.25. Menu teori menampilkan tentang teori gizi seimbang dengan secara detail dan bagaimana cara mengimplementasikan hidup sehat, sehingga gizi kita tetap seimbang dan terjaga.



Gambar 7. Tampilan Menu Teori Pada Aplikasi.

### 3.3 Tampilan Menu Video Aplikasi

Pada tampilan menu video akan ditunjukkan pada gambar 4.26. Menu video menampilkan video player tentang gizi seimbang yang penulis buat dengan metode animasi stop motion yang telah penulis buat pada awal pengerjaan penelitian. Tampilannya sebagai berikut :



Gambar 8. Tampilan menu video pada aplikasi.

### 3.4 Tampilan Menu About me pada Aplikasi

Pada tampilan *about me* akan ditunjukkan pada gambar 4.27. Menu ini menjelaskan tentang profil penulis. Adapun isi profil penulis adalah Foto Profil, Nama, Nomor Pokok Mahasiswa, dan Email.



## T E N T A N G   S A Y A



NAMA : MUHAMMAD FADHLILLAH HASAN

NPM : 13350052

EMAIL : [fadli270412@gmail.com](mailto:fadli270412@gmail.com)

Gambar 9. Tampilan menu *about me* pada aplikasi.

## 4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini dapat menunjukkan bahwa media berbasis animasi stop motion dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan edukatif mengenai gizi seimbang. Penggunaan animasi stop motion berhasil meningkatkan daya tarik dan perhatian audiens terhadap konten edukasi gizi seimbang. Teknik visual yang kreatif dan dinamis membantu memperkuat pemahaman pesan yang disampaikan

## REFERENCES

- [1] Adelia and J. Setiawan, "Implementasi Customer Relationship Management ( CRM ) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop," *Bandung, Universitas Kristen Maranatha*, vol. 6, no. 2, pp. 113–126, 2011.
- [2] A. D. Pritama, A. B. Wijaya, L. Nurrohman, and R. Waluyo, "Paper Animation Pada Video 'Pakde 1949' Menggunakan Teknik Cut Out," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 5, no. 1, pp. 39–47, 2022, doi: 10.30998/vh.v5i1.6131.
- [3] I. Akbar, "Makalah\_seminar\_erick," 2015.
- [4] MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA, *PERATURAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 41 TAHUN 2014*. 2014, pp. 1–203.
- [5] Kementerian Kesehatan RI, "Perbedaan '4 Sehat 5 Sempurna' Dengan 'Gizi Seimbang,'" Sehat Negeriku. Accessed: Mar. 21, 2023. [Online]. Available: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/tilis-media/20160505/5214922/inilah-perbedaan-4-sehat-5-sempurna-dengan-gizi-seimbang/>
- [6] ANANDA MUHAMAD TRI UTAMA, "Agar masyarakat tahu tentang pedoman gizi seimbang penulis ingin membuat video berbasis multimedia sehingga video ini dapat menginformasikan dengan cara yang menarik untuk semua kalangan dan umur," vol. 9, pp. 356–363, 2022.
- [7] N. Nurniswati, "Tanaman Obat Keluarga," *Parapemikir: Jurnal Ilmiah Farmasi*, vol. 3, no. 2, pp. 19–24, 2015, doi: 10.30591/pjif.v3i2.216.
- [8] A. R. Dewi, "Konten Animasi Pelayanan Layanan Direktorat Sisfo Telkom," *Tunas Agraria*, vol. 3, no. 3, 2020, doi: 10.31292/jta.v3i3.129.
- [9] D. R. Novitasari, "Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi –*, vol. 2, no. 1, pp. 21–28, 2010.
- [10] Marissa, T. Sobri, and D. Meilantika, "Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6," *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, vol. 5, no. 1, p. 54, 2022.
- [11] A. F. Romadhon, "PENERAPAN TEKNIK CLAYMATION DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 'MIKI DAN BLOBY,'" pp. 1–203, 2014.
- [12] Zerri Ayu Monica, "PERANCANGAN ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION ' MIMPI SEEKOR BERUANG,'" vol. 4, no. June, p. 2016, 2016.
- [13] R. AGUSTINA, "PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI STOP MOTION SEBAGAI LAYANAN INFORMASI BAHAYA MEROKOK PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMK PGRI 4 BANDAR LAMPUNG TAHUN 2020/2021," p. 6, 2021.
- [14] A. Prabowo and M. P. Kurniawan, "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat 'Tertib Lalu-Lintas' Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlantas Polda Diy," *Jurnal Dasi*, vol. 13, no. 3, pp. 9–12, 2012.
- [15] A. Nurbaiti, "Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Diva the Series Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini," 2021.