

## Penggunaan Visual *Storytelling* pada Alat Bantu *Monitoring* Tumbuh Kembang Anak

Munqizul Dienul Haq<sup>1</sup>, Yanuar Rahman<sup>2</sup>, Muhammad Tohir<sup>3</sup>

Telkom University<sup>1,2,3</sup>

[Munqizul137@gmail.com](mailto:Munqizul137@gmail.com)<sup>1</sup>, [vidiyan@telkomuiversity.ac.id](mailto:vidiyan@telkomuiversity.ac.id)<sup>2</sup>,

[muhammadohir@telkomuiversity.ac.id](mailto:muhammadohir@telkomuiversity.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRAK.** Pertumbuhan dan perkembangan anak kini menjadi salah satu tantangan bagi para orang tua, khususnya mereka yang kurang memiliki banyak waktu untuk kebersamaan buah hatinya, sehingga sebagian orang tua kurang mengetahui sampai mana anaknya tumbuh dan berkembang. Meskipun sebagaian orang tua terbilang waktunya terbagi untuk pekerjaannya, mereka tidak lepas tangan begitu saja, tercatat 16 ribu penilaian orang tua pada aplikasi PrimaKu membuktikan bahwa mereka yang kurang memiliki waktu dengan anak masih begitu peduli dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Aplikasi Primaku di rancang untuk membantu orang tua yang memiliki banyak pekerjaan diluar dan kurang memiliki banyak waktu dengan anaknya, sekalipun orang tua menitipkan anaknya pada pengasuh, mereka dapat melihat pertumbuhan dan perkembangan anaknya kapan dan dimana saja melalui *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan mrnggunakan teori visual *storytelling* yang akan menjadi pemicu kebaruan untuk aplikasi PrimaKu, penggunaan analisis visual *stroytelling* akan menjadi solusi untuk meningkatkan khalayak sasaran dan keinginan orang tua dalam menggunakan aplikasi untuk mendampingi pertumbuhan dan kembang anak.

Diterima:  
14/03/2024  
Direvisi:  
14/04/2024  
Disetujui:  
30/04/2024

Kata Kunci: Aplikasi primaku, orang tua, pertumbuhan anak, *storytelling*

## ***The Use of Visual Storytelling in Child Growth and Development Monitoring Tools***

**ABSTRACT.** *The growth and development of children is now one of the challenges for parents, especially those who do not have much time to be with their children, so some parents do not know how far their children grow and develop. Although some parents have a fairly divided time for their work, they are not hands-off, recorded 16 thousand parental ratings on the PrimaKu application prove that those who lack time with children are still very concerned about their development and growth. The Primaku application is designed to help parents who have a lot of work outside and do not have much time with their children, even if parents entrust their children to caregivers, they can see the growth and development of their children anytime and anywhere through smartphones. This research uses qualitative methods, using visual storytelling theory which will be a new trigger for the PrimaKu application, the use of visual stroytelling analysis will be a solution to increase the audience and desire of parents to use the application to accompany the growth and development of children.*

*Keywords : Primaku app, Parents, Child growth, Storytelling*

### **PENDAHULUAN**

Visual *Storytelling* kini mengalami pergeseran, sebelumnya kegiatan ini disampaikan melalui komunikasi lisan, saat ini dengan adanya perangkat teknologi seperti mesin cetak, komputer, laptop, tablet, hingga smartphome, membuat pengayaan penyampaian cerita kepada anak bergeser ke berbagai bentuk komunikasi (Haryadi, 2016) padahal, perangkat-perangkat tersebut dapat dialihfungsikan untuk membangun kembali budaya *storytelling* yang sudah mulai tergeser (Irawan et.al 2016). Dalam penelitian ini, aplikasi PrimaKu akan menjadi objek pembahasan tentang penerapan visual storytelling, karena PrimaKu adalah sebuah aplikasi monitoring anak yang berguna untuk masa pertumbuhan dan perkembangan anak (Sitompul et al., 2022).

Pertumbuhan dan perkembangan anak adalah sebuah tanggung jawab bagi semua orang tua yang memiliki keturunan. Orang tua serta orang terdekat dengan anak adalah faktor yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Susilawati, 2020). Usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi anak untuk

belajar dan berkembang, termasuk dalam membentuk karakternya. Maka dari itu, orang tua perlu meluangkan waktu dan perhatian untuk memperkuat ikatan dengan anak mereka (Rahman et al., 2020) Orang tua adalah pasangan yang sah yang telah menikah dan memiliki anak. Mereka memiliki tanggung jawab untuk membesarkan dan mendidik anak-anak mereka agar menjadi pribadi yang utuh dan siap menghadapi kehidupan bermasyarakat. (Ruli et al., 2020) karena sejak lahirnya anak hingga tujuh tahun mereka menjalani masa pertumbuhan serta perkembangan yang sangat menentukan bagi masa depannya (Rahman et al., 2020). Berbagai macam tipe orang tua di Indonesia, salah satunya adalah orang tua yang kurang memiliki banyak waktu untuk anaknya seperti orang tua yang bekerja dengan intensitas lebih banyak diluar dari pada di dalam rumah, tentunya hal ini merupakan sebuah tantangan bagi mereka yang memiliki anak (Candra, 2018) karena pada masa ini orang tua mengharapkan anaknya untuk bisa belajar banyak hal (Rahman et al., 2020).

Tantangan di atas memicu munculnya sebuah aplikasi yaitu PrimaKu, aplikasi ini dirancang untuk membantu orang tua yang kurang memiliki banyak waktu bersama-sama dirumah. PrimaKu merupakan salah satu aplikasi yang diterbitkan langsung oleh Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) dalam memudahkan orang tua untuk mengawasi pertumbuhan serta perkembangan anak secara berkala dan berkelanjutan (Sitompul et al., 2022) sekalipun memiliki pengasuh di rumah, orang tua dapat memberikan sebuah arahan dengan aplikasi yang tentunya dapat diakses secara mudah oleh pengasuhnya. Dengan aplikasi cerdas, orang tua akan terbantu dalam memahami berbagai potensi dan bakat yang dimiliki oleh anak (Ginting et al., 2021). Aplikasi massa tentunya tidak lepas dari visual dan *experience* yang dibuat sebaik mungkin untuk penggunaanya. Dengan mengkaji menggunakan teori visual *storytelling*, aplikasi PrimaKu akan terlihat bagaimana mereka menceritakan alur ceritanya (Saadah et al., 2022). *Storytelling* memainkan peran penting dalam inovasi bisnis dan sosial. *Storytelling* menghubungkan individu satu sama lain dan membantu mereka memahami ide dan emosi yang diterapkan. *Storytelling* juga dapat mendorong individu untuk membuat keputusan. Dari perspektif pengambilan

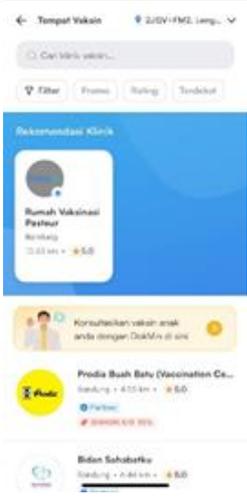
keputusan, *Storytelling* berfungsi sebagai *touchpoint* yang membuat keputusan lebih mudah ditentukan oleh pengguna (Mariani et al., 2022). Analisis ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana *storytelling* yang digunakan oleh “PrimaKu” dalam aplikasinya. Analisis ini juga dilakukan untuk memberikan referensi sebagai pemicu kebaruan dalam konten dan animasi yang dapat menarik *audiens*. Dan dengan analisis ini kita dapat mengetahui seberapa pengaruh gaya *storytelling* pada aplikasi PrimaKu.

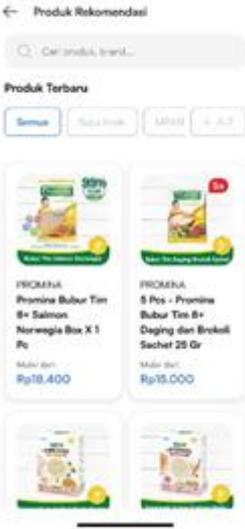
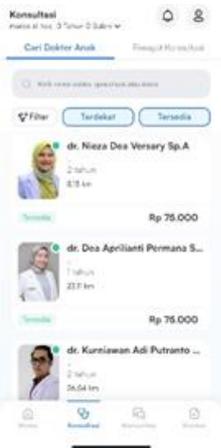
## PEMBAHASAN

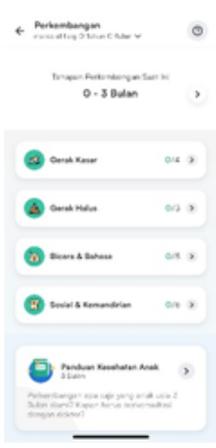
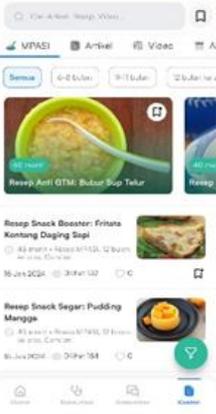
### Pemaparan fitur dalam PrimaKu

PrimaKu adalah aplikasi *mobile* yang dikelola langsung oleh Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) untuk membangun anak sehat di Indonesia (Sitompul et al., 2022). Aplikasi ini memiliki 10 fungsi utama yang disediakan untuk para pengguna PrimaKu sebagaimana tercantum pada table 1 di bawah:

Tabel 1. Pemaparan fitur

No	Fitur	Gambar	Deskripsi
1.	<i>Booking</i> Vaksin		<i>Booking</i> vaksin pada aplikasi PrimaKu adalah untuk memudahkan orang tua dalam melakukan reservasi jadwal imunisasi anak. Fitur ini memungkinkan orang tua untuk mencari dan memilih klinik atau rumah sakit yang menyediakan layanan imunisasi, serta memilih jadwal dan waktu imunisasi yang diinginkan.

<p>2.</p>	<p>Produk Rekomendasi</p>		<p>Produk Rekomendasi pada aplikasi PrimaKu berfungsi untuk memberikan rekomendasi produk-produk yang dibutuhkan oleh anak sesuai dengan usianya. Fitur ini menggunakan algoritma <i>machine learning</i> untuk memprediksi kebutuhan anak berdasarkan data pertumbuhan, perkembangan, dan kesehatan anak yang telah direkam oleh orang tua di aplikasi PrimaKu.</p>
<p>3.</p>	<p>Grafik Pertumbuhan</p>		<p>Grafik pertumbuhan pada aplikasi PrimaKu berfungsi untuk <i>monitoring</i> pertumbuhan anak, seperti tinggi badan, berat badan, lingkaran dada, dan lingkaran kepala. Data pertumbuhan tersebut akan ditampilkan dalam bentuk grafik, sehingga orang tua dapat dengan mudah melihat perkembangan anak dari waktu ke waktu.</p>
<p>4.</p>	<p>Konsultasi</p>		<p>Konsultasi pada aplikasi PrimaKu memungkinkan orang tua untuk berkonsultasi dengan dokter anak secara <i>online</i>. Fitur ini dapat digunakan untuk berkonsultasi tentang berbagai hal terkait tumbuh kembang dan kesehatan anak, seperti masalah kesehatan anak, nutrisi anak dan imunisasi anak.</p>

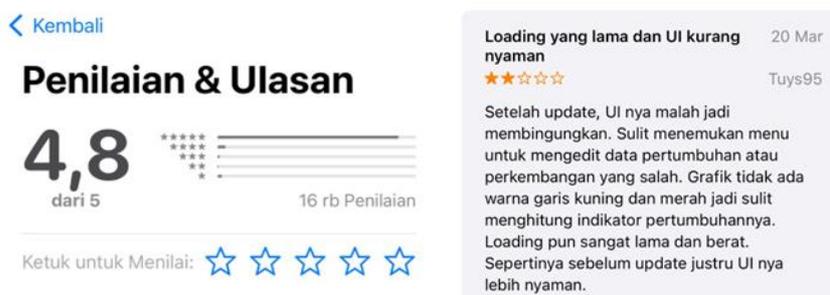
5.	Perkembangan		<p>Perkembangan pada aplikasi PrimaKu berfungsi untuk membantu orang tua dalam menilai perkembangan anak, seperti motorik kasar, halus, serta bahasa, kognitif, dan sosial emosional. Fitur ini menyediakan kuesioner perkembangan yang dapat diisi oleh orang tua. Hasil kuesioner tersebut akan dibandingkan dengan standar perkembangan anak sesuai usianya.</p>
6.	Imunisasi		<p>Fitur ini memungkinkan orang tua untuk mencatat jadwal imunisasi anak sesuai dengan rekomendasi dari IDAI. Jadwal imunisasi ini akan ditampilkan dalam bentuk tabel, sehingga orang tua dapat dengan mudah melihat jadwal imunisasi yang tersisa, lalu menjadi pengingat imunisasi kepada orang tua, sehingga orang tua tidak akan lupa untuk membawa anaknya ke dokter untuk imunisasi. Pengingat imunisasi ini dapat diatur sesuai dengan kebutuhan orang tua.</p>
7.	Resep MPASI		<p>Fungsi fitur resep MPASI pada aplikasi PrimaKu adalah untuk membantu orang tua dalam menyiapkan makanan pendamping ASI (MPASI) untuk anak mereka. Fitur ini menyediakan berbagai resep MPASI yang memenuhi kebutuhan gizi anak sesuai dengan usianya.</p>

8.	Artikel		<p>Artikel pada aplikasi PrimaKu adalah untuk memberikan informasi dan edukasi kepada orang tua tentang tumbuh kembang dan kesehatan anak. Artikel-artikel tersebut ditulis oleh para dokter dan ahli kesehatan lainnya, sehingga informasi yang disajikan terpercaya dan akurat.</p>
9.	Komunitas		<p>Fitur komunitas pada aplikasi PrimaKu berfungsi untuk memberikan wadah bagi para orang tua untuk saling bertukar pendapat dan informasi tentang tumbuh kembang dan kesehatan anak. Fitur ini dapat digunakan untuk berbagi pendapat, informasi serta mencari dukungan, membuat jaringan, <i>thread</i> diskusi, dan ruang tanya.</p>
10	Diari Diabetes		<p>Fitur diari diabetes pada aplikasi PrimaKu berfungsi untuk membantu orang tua dalam memantau kesehatan anak yang menderita diabetes tipe satu. Fitur ini memungkinkan orang tua untuk mencatat berbagai data terkait kondisi diabetes anak, seperti kadar gula darah, obat-obatan yang dikonsumsi, makanan dan minuman yang dikonsumsi, aktivitas fisik yang dilakukan, dan gejala yang dirasakan.</p>

Telah di paparkan pada table 1, bahwa semua fitur yang ada pada aplikasi memiliki kegunaan yang berbeda-beda, dengan kebebasan pengguna untuk memilih fitur yang akan digunakan sesuai keinginan dan kebutuhan.

### **Pemaparan Visual *Storytelling* pada Primaku**

Aplikasi PrimaKu akan di paparkan menggunakan teori tiga babak, yang terdiri dari babak awal, tengah dan akhir, Teori 3 babak merupakan struktur cerita paling sederhana, teori ini mengadaptasi filosofi hidup bahwa dalam kehidupan selalu ada awal, tengah dan akhir (Oscario et.al 2019) yang bertujuan untuk membuat pengguna aplikasi tidak mengalami kebingungan dalam menggunakan aplikasi PrimaKu (Bagus Amorta et al., 2022). Tercatat 16 ribu pengguna yang memberikan penilaian terhadap aplikasi PrimaKu, disamping *rating* yang bagus, terdapat saran atau keluhan yang harus dipertimbangkan oleh pengelola PrimaKu (lihat gambar 1).



Gambar 1. Ulasan aplikasi  
(sumber: Aplikasi PrimaKu)

#### 1. Babak Awal

Pada babak awal setelah pengguna mengunduh aplikasi PrimaKu, akan diperlihatkan dengan sebuah laman pendaftaran pengguna baru (lihat gambar 2).



Gambar 2. Pendaftaran  
(sumber: Aplikasi PrimaKu)

Pada bagian ini, pengguna baru harus mengisi data yang sudah ditentukan oleh aplikasi PrimaKu, dengan menggunakan biodata serta nomor telepon yang masih aktif. Pada laman ini terdapat visualisasi keluarga yang berisi orang tua dan dua anak, karena untuk mencapai norma keluarga kecil bahagia dan sejahtera cukup dua anak saja, satu laki-laki dan satu perempuan atau satu gender yang sama (Dewi, 2016)

Pada babak awal hanya diperlihatkan satu visualisasi keluarga yang memperkuat identitas aplikasi PrimaKu serta tidak adanya objek visual lain yang mendukung. *storytelling* yang dibangun pada babak awal adalah mengenalkan bahwa aplikasi ini cocok digunakan untuk mereka yang baru membangun rumah tangga bersama buah hatinya. Visualisasi seperti ini tidak semata-mata hanya tentang aplikasi yang semakin bagus akan tetapi hal ini dapat meningkatkan minat baca dari pengguna aplikasi (Haryadi & Irawan, 2016).

## 2. Babak Tengah

Babak tengah adalah babak dimana pengguna baru telah menyelesaikan pendaftaran pada babak awal, pada babak tengah mereka diberikan pilihan untuk

mempelajari tampilan terbaru dan sedikit pengenalan tentang fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi PrimaKu.



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi  
(sumber: Aplikasi PrimaKu)

Pada laman ini PrimaKu menampilkan presepsi visual yang sama pada babak tengah, pengguna baru berhak memilih opsi yang sudah disediakan dengan keterangan yang sudah diberikan, pada babak ini pengguna disuguhkan semua fungsi yang ada pada aplikasi, aplikasi juga tidak menjelaskan satu-satu secara detail kepada pengguna baru, hanya dijelaskan secara garis besar saja, dengan presepsi visual yang berulang-ulang.

Penerapan visual storytelling yang berulang-ulang akan terkesan monoton (Hananto, 2019) membuat aplikasi PrimaKu menjadi kurang menarik dan terlihat membosankan, bisa saja unsur cerita yang di terapkan seperti menggunakan kejadian-kejadian yang akan terjadi dan bahkan yang sudah terjadi, hal ini akan meningkatkan keinginan orang tua untuk menggunakan aplikasi PrimaKu. Dan jika ingin menggunakan *storytelling* yang diulang-ulang, disarankan menggunakan juga elemen lain yang konsisten agar menjadi sebuah ciri khas dari aplikasi (Hananto, 2019).

### 3. Babak Akhir

Aplikasi PrimaKu memiliki babak akhir yaitu ketika pengguna sudah melihat dan menggunakan fungsi yang ditawarkan dari aplikasi, dan bisa dikatakan babak akhir dari aplikasi adalah melakukan login keluar.

Dalam babak akhir dari aplikasi PrimaKu, *storytelling* yang diterapkan dapat dikatakan kurang memberikan kesan kepada pengguna, karena aplikasi menggunakan *storytelling* yang kurang menarik dalam penerapannya, alangkah baiknya jika pada babak akhir aplikasi ini menggunakan cerita atau persoalan yang sedang dialami oleh pengguna lalu diarahkan oleh aplikasi untuk melakukan yang sebaiknya dilakukan oleh pengguna, seperti mengisi umur, berat badan, dan tinggi badan, lalu diberikan sebuah visual penangannya, jika belum berhasil maka diarahkan kepada para ahli yang sudah disediakan, babak akhir ini akan ditutup dengan payment untuk melakukan konsultasi.

Setelah dipaparkan menggunakan teori 3 babak terhadap aplikasi PrimaKu, muncul beberapa hal yang menjadi target pembaruan, seperti visual yang monoton, serta tidak adanya penjelasan menggunakan alur cerita yang jelas.

## KESIMPULAN

Pada saat ini memantau pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi menyenangkan untuk orang tua yang kurang memiliki banyak waktu mendampingi anaknya di masa emasnya, dengan menggunakan aplikasi PrimaKu orang tua senantiasa dapat memantau anaknya secara tidak langsung.

Berdasarkan hasil pemaparan, visual *storytelling* menjadi solusi bagi orang tua yang kurang memiliki banyak waktu untuk mendampingi anak-anaknya. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang dapat membantu orang tua memantau pertumbuhan serta perkembangan anak secara berkala dan berkelanjutan.

Setelah dipaparkan menggunakan teori 3 babak pada aplikasi PrimaKu disarankan untuk Aplikasi PrimaKu untuk menggunakan visual *storytelling* untuk menceritakan alur ceritanya. *Storytelling* adalah cara yang efektif untuk menyampaikan informasi dan membangun hubungan dengan khalayak sasaran. Dengan menggunakan *storytelling*, aplikasi PrimaKu dapat menarik perhatian pengguna dan membuat informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

pemaparan gaya *storytelling* pada aplikasi PrimaKu penting dilakukan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya terhadap pengguna. Analisis ini juga dapat memberikan referensi bagi pengembang aplikasi lain untuk menggunakan *storytelling* secara efektif.

## REFERENSI

- Toto Haryadi, Dimas Irawan. Penanaman Nilai Dan Moral Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual, Andharupa, Vol.02 No.01 Tahun 2016 ,
- Bagus Amorta, A., Loveian Dwi Nugroho, D., Putra Lokananta, H., & Ahmad Dahlan, U. (n.d.). Analisis Gaya Storytelling dalam Konten Animasi “Vernalta.” In *Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan* / (Vol. 5, Issue 2). <https://ejurnal.unma.ac.id/index.php/jika/>
- Candra, S. (n.d.). *PELAKSANAAN PARENTING BAGI ORANG TUA SIBUK DAN PENGARUHNYA BAGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI*.
- Ginting, E. F., Ibnutama, K., & Kusnasari, S. (2021). Aplikasi Cerdas Membantu Orang Tua Meningkatkan Kecerdasan Anak Dalam Pembelajaran Online Pandemi Covid -19 Dengan Algoritma C4.5. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(2), 147. <https://doi.org/10.30865/json.v3i2.3620>
- Hananto, B. A. (2019). IDENTITAS VISUAL DIGITAL BRAND DALAM SOSIAL MEDIA Sebuah Evaluasi Konsistensi Image dan Type Karya Mahasiswa dalam Mendesain Feed Instagram. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2).
- Haryadi, T., & Irawan, D. (2016). *PENANAMAN NILAI DAN MORAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN STORYTELLING MELALUI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL* (Vol. 02). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Mariani, A., Agna Amalia, P., Kunci, K., Storytelling, D., Pemasaran, H., & Pelanggan, K. (n.d.). DIGITAL STORYTELLING HOME OF HUMANS DI INSTAGRAM. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(1), 2022.

- Maya Dewi, D., & Kependudukan Dan Keluarga Berencana Nasional Provinsi Kepulauan Riau, B. (2016). “*BANYAK ANAK BANYAK REJEKI*” VS “*DUA ANAK CUKUP*” VIA PROGRAM KB DI KOTA BATAM. 1(1).
- Rahman, Y., Arumsari, R. Y., & Azhar, D. A. (2020). PERANCANGAN PURWARUPA KARTU BELAJAR BERTEKSTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK USIA DINI. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 5(01), 128. <https://doi.org/10.25124/demandia.v5i01.2729>
- Ruli, E., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Kristen, U., & Wacana, S. (n.d.). *TUGAS DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDIDK ANAK*.
- Saadah, N., Joko Santosa, B., Sumaningsih, R., & Yulianto, B. (n.d.). *Memberdayakan Masyarakat dalam Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak menggunakan Aplikasi Primaku*. 5(3).
- Sitompul, E. S., Simbolon, J. L., & Panggabean, H. W. A. (2022). Memantau Tumbuh Kembang Balita Masa Pandemi Covid-19 dengan Aplikasi Primaku di Wilayah Kerja Puskesmas Sitadatada. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 870–876. <https://doi.org/10.21067/jpm.v7i2.6693>
- Susilawati, S. (2020). Pembelajaran yang Menumbuhkembangkan Karakter Religius pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 14–19. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>