

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan mental yang baik adalah kondisi ketika batin kita berada dalam keadaan tenang dan tentram, sehingga memungkinkan kita untuk menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain di sekitar. Kesehatan mental atau jiwa menurut undang - undang nomor 18 tahun 2014 tentang kesehatan jiwa merupakan kondisi dimana seseorang individu dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual dan sosial sehingga individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya. Seseorang yang bermental sehat dapat menggunakan kemampuan atau potensi dirinya secara maksimal dalam menghadapi tantangan hidup, serta menjalin hubungan positif dengan orang lain. Sebaliknya, orang yang kesehatan mentalnya terganggu akan mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berpikir, serta kendali emosi yang pada akhirnya bisa mengarah pada perilaku buruk.

Prof. Dr. Musthafa Fahmi dalam bukunya menjelaskan pengertian kesehatan jiwa (mental) ada dua, yaitu: pertama, kesehatan jiwa adalah bebas dari gejala-gejala penyakit jiwa dan gangguan kejiwaan. Kedua, kesehatan jiwa adalah dengan cara aktif, luas, lengkap tidak terbatas, ia berhubungan dengan kemampuan orang yang menyesuaikan diri dengan dirinya sendiri dan dengan masyarakat lingkungannya, hal itu membawanya kepada kehidupan yang sunyi dari kegoncangan, penuh vitalitas (Musthafa Fahmi, 1977:20).

Penyakit mental dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dapat merusak interaksi atau hubungan dengan orang lain, namun juga dapat menurunkan prestasi di sekolah dan produktivitas kerja. Terdapat beberapa jenis masalah kesehatan mental, salah satunya adalah depresi.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2017a) menyatakan bahwa depresi dan kecemasan merupakan gangguan jiwa umum yang prevalensinya paling tinggi. Lebih dari 200 juta orang di seluruh dunia (3,6% dari populasi) menderita kecemasan. Sementara itu jumlah penderita depresi sebanyak 322 juta orang di seluruh dunia (4,4% dari populasi) dan hampir separuhnya berasal dari wilayah Asia Tenggara dan Pasifik Barat. Depresi merupakan kontributor utama kematian akibat bunuh diri, yang mendekati 800.000 kejadian bunuh diri setiap tahunnya. Ketika depresi ini bertahan dan bertemu dengan faktor biologis, psikologis dan sosial lainnya, hal ini dapat berujung kepada bunuh diri. (<https://www.who.int/news-room/>)

Indonesia merupakan negara dengan masyarakat yang kurang peduli terhadap kesehatan mental dan masih berfokus pada kesehatan fisik, hal ini dikemukakan oleh Ketua Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI), Dr Eka Viora, mengatakan, di Indonesia terdapat sekitar 15,6 juta penduduk yang mengalami depresi. Sayangnya hanya 8% yang mencari pengobatan ke profesional. (<https://health.detik.com/>)

Dalam catatan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2018, prevalensi gangguan emosional

pada penduduk berusia 15 tahun ke atas, meningkat dari 6% di tahun 2013 menjadi 9,8% di tahun 2018. Prevalensi penderita depresi di tahun 2018 sebesar 6,1%. Riset Kesehatan Dasar tahun 2013 menunjukkan bahwa prevalensi bunuh diri pada penduduk berusia 15 tahun ke atas (N=722.329) sebesar 0,8% pada perempuan dan 0,6% pada laki-laki. Sementara itu prevalensi gangguan jiwa berat, skizofrenia meningkat dari 1,7% di tahun 2013 menjadi 7% di tahun 2018. Melalui pemantauan Aplikasi Keluarga Sehat pada tahun 2015, sebanyak 15,8% keluarga mempunyai penderita gangguan jiwa berat (Juniman, 2028). Jumlah tersebut belum diperhitungkan dari keseluruhan penduduk Indonesia karena pada tahun 2018 baru tercatat 13 juta keluarga. (<https://www.litbang.kemkes.go.id/hasil-utama-riskesdas-2018>)

Persoalan kesehatan jiwa pada level individual dan keluarga yang paling sering dijumpai adalah bunuh diri dan kekerasan domestik. Benny Prawira Siau, koordinator *Into The Light Indonesia*, komunitas orang muda untuk advokasi bunuh diri dan kesehatan jiwa, menyatakan bahwa pada periode 1990 – 2016, jumlah kematian akibat bunuh diri sebesar 8.580 jiwa. (<https://himpsi.or.id/web/content/2735>)

Di Indonesia, seperti yang dituturkan Benny Prawira Siau, setidaknya ada 3 pemicu bunuh diri, yaitu kesepian, perundungan, dan kekerasan seksual. Fakta ini sesuai dengan temuan Badan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2014), yang menunjukkan bahwa banyak kanak-kanak dan orang muda melakukan tindakan bunuh diri sebagai akibat kekerasan fisik, kekerasan seksual, dan perundungan *offline* maupun *online*.

Kondisi pandemi Covid-19 juga cukup mempengaruhi kondisi kesehatan mental masyarakat Indonesia, banyak hal-hal yang berubah dalam kehidupan sehari-hari dan rasa takut serta cemas berdiam diri di rumah serta rasa khawatir yang berlebihan terhadap virus Covid-19 menyebabkan angka kasus gangguan kesehatan mental dan depresi mengalami peningkatan. Hal ini senada seperti yang dikatakan oleh Pelaksana Tugas (Plt) Dirjen P2P Kemenkes, Maxi Rein Rondonuwu, yang menyatakan kasus gangguan kesehatan mental dan depresi mengalami peningkatan hingga 6,5 % di Indonesia, penyebabnya sebagian besar masalah keterbatasan sosial karena terlalu lama diam di rumah dan karena kehilangan pekerjaan dan mereka yang mengalami gangguan kesehatan mental dan depresi tersebut mulai usia 15-50 tahun. (<https://www.republika.co.id/berita>)

Banyaknya jumlah orang yang terdampak depresi dan bunuh diri ini merupakan kondisi yang memprihatinkan. Namun, yang jauh lebih memprihatinkan daripada ini semua adalah respons dalam menanggapi mereka yang berhadapan dengan depresi dan pemikiran bunuh diri. Kita belum terbiasa untuk membicarakan mengenai perasaan orang lain ketika perilakunya berubah dari kebiasaan sehari-hari. Semua bentuk stigma bunuh diri ini menyebar luas, yang seringkali dimulai dari pemberitaan yang kurang tepat dari media massa dan konten media sosial yang tersebar luas di masyarakat. Stigma ini dimulai mengenai pemaparan kondisi pribadi seseorang yang bunuh diri dengan berbasis asumsi dan oversimplikasi, lalu diperparah dengan komentar masyarakat yang kurang mengindahkan kondisi-kondisi tersebut.

Menyadari tentang kondisi yang terjadi, dibutuhkan informasi media edukasi yang cepat dan mudah diakses, perancang terinspirasi untuk membuat sebuah cerita tentang depresi dan mengangkatnya menjadi film animasi pendek. Dengan harapan pesan yang dimaksud dapat lebih maksimal diterima oleh masyarakat, membuat masyarakat lebih peduli bahwa kesehatan mental juga sama pentingnya dengan kesehatan fisik, mulai mengurangi stigma-stigma kurang baik di masyarakat tentang kesehatan mental dan juga diharapkan dapat memahami kondisi dari penyakit depresi serta gejala hingga penanganan yang bisa dilakukan oleh masyarakat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep film animasi 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi ?
2. Bagaimana merancang film animasi 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi ?

C. Tujuan

1. Membuat konsep film animasi pendek 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi.
2. Merancang film animasi 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perancang

- a. Membangkitkan dan mengembangkan ide, gagasan, kreativitas dalam merancang film pendek animasi 3D.
- b. Mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah di lingkungan dalam kampus maupun luar kampus.
- c. Memiliki portofolio karya yang bermanfaat untuk digunakan perancang masuk ke industri animasi.
- d. Meningkatkan *skill* konseptual, teknis dan pemecahan masalah dalam merancang film animasi.
- e. Serta guna memenuhi salah satu persyaratan kelulusan strata satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Akademik

- a. Sebagai bahan referensi, acuan, dan evaluasi mahasiswa lain yang akan mengerjakan tugas akhir dengan tema, objek atau media yang serupa.
- b. Sebagai bahan diskusi antar mahasiswa yang memiliki minat dan konsentrasi animasi.

3. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai media penyampaian pesan dan edukasi agar masyarakat lebih peduli tentang depresi dan kesehatan mental dengan harapan mengurangi stigma-stigma yang kurang baik di masyarakat
- b. Sebagai konten hiburan gratis di layanan video *online*.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebuah karya ilmiah di dalamnya terdapat studi kepustakaan sebagai syarat utama di awal penulisan, ditujukan untuk penegasan dan batasan-batasan terhadap karya ilmiah yang akan ditulis. Maka dalam pembahasan karya ilmiah ini akan didukung studi kepustakaan serupa yang telah ada sebelumnya untuk mempermudah penulisan dalam menguraikan variabel, memberikan batasan-batasan dalam penulisan, mempercepat analisis data, dan meningkatkan kepercayaan pembaca karena apa yang dituliskan pada karya ilmiah ini sudah sesuai dengan teori dan referensi dari penulis sebelumnya.

Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia berjudul *Analisis Video Animasi Film Pendek "Moriendo" Karya Andrey Pratama* ditulis oleh Yana Erlyana menganalisis konten seperti *style*, *motion style*, *environment*, dan karakter dari film *Moriendo* karya Andrey Pratama. Di pembahasan *style* penulis menjelaskan karakter dan gaya visual animasi 3D yaitu model *lowpoly* untuk mendapatkan kesan lipatan kertas pada karakter dan *environment* dan penggunaan tekstur *hand-painted* mampu menambah sisi artistik dan penyampaian pesan dari film animasi. Jurnal tersebut membantu

perancang untuk menentukan *style* animasi dari gaya visual animasi 3D yang serupa.



Gambar 1.1 Karakter Moriendo

(Sumber : <https://animation.binus.ac.id/2012/11/19/the-making-of-moriendo/>)

Andrey Pratama dalam artikel *The Making of Moriendo* menjelaskan bahwa tahap compositing menjadi tahap penting karena dia dapat memberikan “rasa” ke dalam hasil render mentah agar lebih memberikan kesan artistik. *Style* dan karakteristik dari film animasi *Moriendo* sangat membantu perancang dalam menentukan *style* dan karakter visual sebagai referensi perancangan film animasi pendek 3D, *mood* warna dan suasana *environment* yang divisualkan juga menambah referensi perancang dalam merancang film animasi pendek 3D.

Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra berjudul *Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Kesadaran Depresi Bagi Mahasiswa* karya Niko Tandra merancang film pendek berdurasi 12 menit dengan genre drama, hasil dari perancangan ini adalah film yang mengajak penonton mengenali gejala depresi dan memberi gambaran akan cara mendukung orang terdekatnya yang sedang menderita gangguan depresi. Jurnal

karya Niko Tandra ini membantu perancang bagaimana menyampaikan pesan edukasi tentang kesehatan mental dalam media visual kepada penonton.

Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra berjudul *Perancangan Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Depresi Dalam Relasi Sosial Bagi Remaja* karya Jonathan Sebastian Magono merancang film animasi 2D dengan pendekatan infografis. Animasinya berjudul Sahabat Peduli Depresi, berbentuk informasi dalam animasi 2D yang mengangkat tentang kesehatan mental, gangguan depresi, dan peran remaja dalam mengatasi gangguan mental depresi. Jurnal ini membantu perancang dalam menambah referensi untuk merancang bagaimana teknik visual yang memiliki pesan agar tersampaikan ke penonton dengan baik.

Perancangan Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret berjudul *Pembuatan Film Pendek Untuk Pendidikan Karakter Anak Berbasis Animasi 3D* karya Saka Setyo Atmojo yaitu merancang film pendek animasi 3D dengan menggunakan *software* Blender 3D. Pada perancangan tersebut Saka Setyo Atmojo menjelaskan dan merancang teknik *rigging* untuk menggerakkan karakter utamanya dengan jelas dan rinci. Perancangan teknik *rigging* tersebut membantu perancang dalam membuat teknik *rigging* yang serupa untuk menggerakkan karakter.

Perancangan Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret berjudul *Perancangan Film Animasi Untuk Menunjang Kampanye Bergerak Bersama Menjadi Masyarakat Produktif* karya Whisnu Dewanto, membahas tentang perancangan film animasi pendek untuk mengajak masyarakat dan penonton

agar lebih produktif dalam setiap hal dalam kehidupan, dalam bab V visualisasi karya, penulis menjelaskan perancangan dan deskripsi karya utama dan karya pendukung sangat rinci, hal tersebut membantu sekaligus menjadi referensi perancang untuk merancang karya utama yang sama yaitu film animasi pendek 3D.

Perbedaan perancangan-perancangan di atas dengan film animasi 3D yang akan dibuat perancang adalah perancang mengkisahkan latar belakang cerita dari seorang penyintas penderita depresi dan membagikan kisahnya melalui film pendek animasi 3D, dengan begitu kisah ini lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari penonton dan harapannya kisah dalam film ini menjadikan penonton lebih peduli terhadap kesehatan mental.

F. Landasan Teori

1. Pengertian Film

Film merupakan media komunikasi ataupun sekedar hiburan saja bagi setiap orang di manapun dan kapanpun, terlebih lagi sekarang banyak penyedia layanan *streaming online* yang menyediakan film-film dari berbagai negara dengan *genre* serta berbagai macam teknik pembuatannya. Pengertian film ini lebih diperjelas dalam KBBI dan UU 8/1992.

Film secara harfiah berupa rangkaian gambar hidup (bergerak), sering disebut juga *movie*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau

untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Definisi film menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan atau lainnya.

2. Pengertian Animasi

Animasi di Indonesia sering dikenal dengan sebutan “kartun” oleh masyarakat umum, yaitu film maupun serial yang karakter-karakternya sering bertingkah lucu penuh komedi dan menjadi hiburan bagi banyak anak-anak. Dulu di TV kita sering menyaksikan “kartun” atau animasi apalagi di hari-hari libur, namun banyak stasiun TV sekarang ini mengurangi jumlah jam tayang animasi dan lebih banyak konten-konten yang kurang baik ditonton bagi usia anak-anak. Di sisi lain, animasi juga bisa menjadi media belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Walaupun animasi identik dengan tontonan anak-anak, tidak menutup kemungkinan juga bahwa kalangan remaja sampai dewasa juga menyukai animasi. Dalam KBBI, animasi atau “kartun” ini dijelaskan secara jelas dan lengkap.

Kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin, *animationem* (*nomina animatio*) yang berarti memberi jiwa atau menghidupkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi adalah film dari rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak bergerak.

Pengertian dari KBBI kemudian melahirkan dua istilah lain tentang animasi, diantaranya :

- a. Animasi abstrak, yang merupakan prinsip estetika dimana animasi dipandang sebagai karya yang berisi garis, bentuk dan warna abstrak yang dimanipulasi oleh animator.
- b. Animasi naturalistik adalah prinsip dalam pembuatan film animasi yang menganggap animasi sebagai tiruan film atau video, para tokoh dalam film kartun harus mencerminkan kehidupan nyata dengan penggambaran seperti dalam kamera.

Dalam industri perfilman sekarang ini, animasi sudah menjadi salah satu kategori dalam perfilman itu sendiri, tidak hanya sekedar identik dengan “kartun” yang secara umum kita ketahui hanya untuk penonton usia anak-anak. Dalam istilah perfilman kategori animasi dikenal dengan *animated film* atau film animasi, kategori ini menjadi lebih luas tidak sekedar hanya untuk anak-anak, juga untuk segmentasi penonton dewasa.

Alberto Mielgo, seorang sutradara asal Spanyol-Amerika, dalam karya film animasi pendeknya yang berjudul *The Windshield Wiper*, dikategorikan sebagai animasi untuk segmentasi dewasa. Dalam pidatonya

di acara penerimaan penghargaan *Oscar Winner 2022 Best Animated Short Film*, beliau mengatakan bahwa animasi untuk orang dewasa adalah fakta, dan kita sebut itu sinema, beliau merasa terhormat dan mengatakan bahwa ini adalah sebuah permulaan apa yang bisa animasi lakukan. Menjadi bukti bahwa animasi menjadi lebih luas dari segi pengertian, segmentasi dan pasarnya.



Gambar 1.2 Poster *The Windshield Wiper*
(Sumber : <https://www.thewindshieldwiper.com/>)

Film animasi juga dibagi dalam kategori film animasi pendek atau *animated short film* dan film animasi panjang atau *animated feature film*. Dalam panduan aturan yang dikeluarkan *Oscar Academy Award*, dijelaskan bahwa, film animasi didefinisikan sebagai film yang gerakan dan penampilan karakternya dibuat dengan menggunakan teknik *frame-by-frame*, dan biasanya termasuk dalam salah satu dari dua bidang umum animasi : naratif atau abstrak.

Beberapa teknik film animasi termasuk dan tidak terbatas untuk animasi yang digambar tangan, animasi komputer, *stopmotion*, *clay animation*, *pixilation*, *cutout animation*, *camera multiple pass imagery*, *kaleidoscopic effects frame-by-frame*.

Dalam buku *The Illusion of Life Disney Animation*, Frank Thomas dan Ollie Johnston menjelaskan bahwa ada 12 prinsip animasi yang sering dipakai, yaitu :

- a. *Squash and Stretch* (mengerut dan merenggang)
- b. *Anticipation* (antisipasi)
- c. *Staging* (penempatan)
- d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (aksi bergerak dengan pastidan posisi pose pertama ke pose kedua, dst)
- e. *Follow Through and Overlapping Action* (Mengikuti dan gerakan menyambung)
- f. *Slow-In and Slow-Out* (makin lambat pada bagian awal dan makin lambat pada bagian akhir)
- g. *Arcs* (gerak melingkar)
- h. *Secondary Action* (gerakan pembantu)
- i. *Timing* (menghitung gerakan dalam waktu)
- j. *Exaggeration* (eksagerasi atau melebih-lebihkan gerakan)
- k. *Solid Drawing* (gambar kokoh)
- l. *Appeal* (kesan yang diciptakan)

Di dalam dunia animasi, animasi juga memiliki berbagai jenis, dari yang paling tradisional buatan tangan sampai dengan bantuan teknologi.

(<https://animasistudio.com/jenis-jenis-animasi-dan-pengertiannya/>)

a. Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah animasi yang dibuat secara individual dalam bentuk bingkai per bingkai. Saat di satukan, akan menciptakan gambar yang berurutan atau gambar yang menciptakan ilusi. Animasi tradisional ini juga kadang disebut dengan istilah *Cell (Celluloid Animation)*.



Gambar 1.3 Cell Animation

(Sumber : <https://conceptartempire.com/cel-animation/>)

b. Animasi Dua Dimensi (2D)

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri dan kanan. Contoh animasi 2D ada di serial kartun semasa kecil seperti kartun *Tom & Jerry*, *Scooby Doo*, atau *Spongebob Squarepants*. Salah satu animasi 2D hasil karya anak bangsa yang terbaru adalah *Si Juki The Movie* yang terinspirasi dari komik populer asal Indonesia.



Gambar 1.4 Tom & Jerry

(Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Tom_and_Jerry)

c. Animasi Tiga Dimensi (3D)

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah *software* untuk mengolah dan membuat animasi, animator mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan. Proses membuat animasi 3D umumnya dapat dibagi ke tiga tahap, yaitu *modeling*, *layout and animation*, dan *rendering*. *Modeling* adalah proses pembuatan objek 3D dalam suatu adegan di komputer. *Layout and animation* yaitu proses memposisikan objek dan membuat objek 3D bergerak. Kemudian proses selanjutnya adalah *rendering*, yaitu mengolah semua data di proses sebelumnya ke dalam suatu hasil akhir. Untuk animasi 3D, semua proses dilakukan di komputer. Beberapa contoh animasi 3D yang terkenal, adalah *Toy Story*, *Up*, dan *Coco*, dan untuk animasi 3D buatan Indonesia seperti *Adit Sopo Jarwo*, *Kiko*, dan *Knight Kris*.



Gambar 1.5 Adit Sopo Jarwo

(Sumber : <https://mdentertainment.com/sinetrons/adit-sopo-jarwo>)

d. *Motion Graphic*

Motion graphic adalah animasi yang bisa dibuat dalam bentuk 2D atau 3D dengan tetap memanfaatkan teknologi komputer. Hanya saja, tekniknya melibatkan banyak unsur DKV termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi dan videografi.



Gambar 1.6 Motion Graphic

(Sumber : <https://res.cloudinary.com/>)

e. *Stop Motion*

Stop motion adalah animasi yang memanfaatkan teknik fotografi, yang mana animator akan memotret objek fisik per *frame* secara

berurutan. Sehingga, saat ia digabungkan menjadi satu, akan menghasilkan ilusi yang seolah-olah bergerak. Dimana, objek digeser sedikit demi sedikit agar bisa menciptakan gerakan. Gerakannya dapat menggunakan figur boneka, siluet bahkan aksi manusia langsung yang kemudian diubah jadi animasi.



Gambar 1.7 Stop Motion Animation
(Sumber : <https://funtech.co.uk/latest/stop-motion>)

3. Pengertian Perancangan

Perancangan dapat dideskripsikan yaitu kegiatan mengumpulkan, menyatukan beberapa bagian-bagian yang terpisah dan berbeda-beda dari satu bentuk menjadi bentuk baru yang memiliki nilai dan fungsi baru, dengan melalui beberapa tahapan dan proses. Deskripsi ini senada dengan penjelasan menurut para ahli.

Pengertian kata “rancang” diambil dari hasil terjemahan kata *design* dalam Bahasa Inggris yang artinya pendesainan atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan bisa disebut konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal. Sedangkan pelaksanaan atau pembuatan desain berikutnya disebut visualisasi desain (Sanyoto, 2006 : 61).

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005 : 39).

Perancangan juga harus memiliki tujuan *problem solving* dari suatu masalah, sesuai dengan pengertian dari ahli.

Perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah (Susanto, 2004 : 51).

4. Media Edukasi

Perancang mendeskripsikan media edukasi sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat dengan tujuan pengajaran. Deskripsi ini serupa dengan pengertian media edukasi yang dikutip dari sebuah artikel.

Media edukasi adalah alat bantu yang berfungsi dalam menjelaskan sebagian ataupun keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media edukasi bisa berupa materi pembelajaran, soal latihan, video, permainan dan lain lain. Sesuai dengan definisinya media edukasi berfungsi sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi yang umumnya sulit dijelaskan oleh tenaga pengajar. ([https:// balimobi.com/blog/media-edukasi-berbasis-android.html](https://balimobi.com/blog/media-edukasi-berbasis-android.html))

5. Pengertian Depresi

Depresi adalah gangguan *mood* atau suasana hati. Menurut Holmes (1997) simptom utama gangguan depresi adalah masalah yang berhubungan

dengan *mood*. Kata “*mood*” menggambarkan emosi seseorang, serangkaian perasaan yang menggambarkan kenyamanan atau ketidaknyamanan emosi. Ditandai juga dengan perasaan sedih yang mendalam dan kehilangan minat terhadap hal-hal yang disukai. Kondisi ini kemudian dapat menyebabkan berbagai masalah emosional dan fisik hingga menurunkan kinerja pengidapnya. Seseorang dinyatakan mengalami depresi jika sudah 2 minggu merasa sedih, putus harapan, atau merasa tidak berharga, dengan diagnosa oleh tenaga profesional.

Menurut P2PTM Kemenkes RI (Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular Kementerian Kesehatan Republik Indonesia), depresi merupakan sebuah penyakit yang ditandai dengan rasa sedih yang berkepanjangan dan kehilangan minat terhadap kegiatan-kegiatan yang biasanya kita lakukan dengan senang hati.

Depresi yang dibiarkan berlarut membebani pikiran dan dapat mengganggu sistem kekebalan tubuh. Apabila kita berada dalam emosi yang negatif seperti rasa sedih, benci, iri, putus asa, kecemasan, dan kurang bersyukur dengan nikmat yang ada, maka sistem kekebalan kita menjadi lemah. (Lubis, 2016 : 3-4).

Depresi bisa lebih dari sekedar keadaan sedih atau tertekan. Seseorang yang mengidap gangguan dalam tahap berat dapat menimbulkan berbagai gejala yang berbeda-beda. Beberapa gejala dapat memengaruhi suasana hati, tetapi juga dapat terjadi pada beberapa bagian tubuh. Gejalanya juga mungkin saja menjadi akut atau hilang dan tumbuh. Berikut ini beberapa

gejala yang dikutip dari artikel *halodoc.com* yang dapat timbul saat mengidap depresi :

- a. Selalu merasa bersalah.
- b. Merasa putus asa, rendah diri, dan tidak berharga.
- c. Selalu merasa cemas dan khawatir yang berlebihan.
- d. Suasana hati buruk atau sedih berkelanjutan.
- e. Mudah marah atau sensitif.
- f. Mudah menangis.
- g. Sulit berkonsentrasi, berpikir, dan mengambil keputusan.
- h. Tidak tertarik dan tidak memiliki motivasi terhadap segala hal.
- i. Timbul pikiran untuk menyakiti diri sendiri atau bunuh diri.
- j. Selalu merasa kelelahan dan hilang tenaga.
- k. Gerakan tubuh dan bicara yang lebih lambat dari biasanya.
- l. Gangguan tidur.
- m. Perubahan berat badan dan selera makan.

Tidak semua orang yang mengalami depresi mengalami setiap gejala di atas. Beberapa orang hanya mengalami beberapa gejala sementara yang lain mungkin mengalami banyak gejala. Tingkat keparahan dan frekuensi gejala dan berapa lama gejala bertahan dapat bervariasi tergantung pada individu dan penyakitnya. (<https://www.halodoc.com/kesehatan/depresi>)

Depresi umumnya terjadi pada dewasa awal di rentang usia 20–30an, meski semua rentang usia juga memiliki risiko tersendiri. Beberapa faktor yang dapat memicu terjadinya depresi, antara lain :

- a. Memiliki riwayat gangguan kesehatan mental pada keluarga.
- b. Menyalahgunakan alkohol atau obat terlarang.
- c. Memiliki ciri kepribadian tertentu, seperti rendah diri, terlalu keras dalam menilai diri sendiri, pesimis, atau terlalu bergantung kepada orang lain.
- d. Mengidap penyakit kronis atau serius, seperti gangguan hormon tiroid, cedera kepala, HIV/AIDS, diabetes, kanker, stroke, nyeri kronis, atau penyakit jantung.
- e. Mengonsumsi obat-obatan tertentu, seperti beberapa obat tekanan darah tinggi atau obat tidur.
- f. Mengalami kejadian traumatik, seperti kekerasan seksual, kematian, kehilangan orang yang dicintai, atau masalah keuangan.

Mengutip dari *alodokter.com*, Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menangani depresi adalah dengan menjalani psikoterapi dan juga mengonsumsi obat-obatan antidepresan sesuai resep dokter. (<https://www.alodokter.com/psikoterapi-untuk-mengatasi-gangguan-kesehatan-mental>)

Peran psikoterapi dan konseling dalam penanganan depresi merupakan salah satu langkah penanganan depresi yang utama dan cukup efektif. Melalui terapi ini, dokter dan psikolog bisa membantu pasien yang depresi untuk berpikir lebih jernih, positif, serta dapat mencari cara bertahan hidup dengan depresi (*coping system*). Melalui psikoterapi dan konseling, dokter juga bisa mengarahkan pasien untuk mencari *support system*,

misalnya dengan memotivasi pasien untuk berbicara secara terbuka dengan keluarga, teman, atau grup suportif yang terdiri dari para penderita atau penyintas depresi.

Kembali bahwa faktor emosi berkaitan dengan depresi. Seorang psikolog di tahun 1970an bernama Paul Eckman mengidentifikasi enam emosi dasar yang dialami manusia di semua budaya. Enam emosi tersebut ialah bahagia, sedih, jijik, takut, terkejut, dan marah. Emosi dasar ini disebut juga sebagai emosi primer. Keenam emosi dasar manusia ini memiliki dampak penting terhadap perilaku manusia.

a. Bahagia

Keadaan emosi yang menyenangkan yang ditandai dengan perasaan puas, gembira, dan sejahtera. Bahagia merupakan emosi yang paling diperjuangkan oleh semua orang. Diekspresikan melalui ekspresi wajah tersenyum, bahasa tubuh santai, dan nada suara ceria dan menyenangkan.

b. Sedih

Disebut sebagai keadaan emosi sementara yang ditandai dengan perasaan kecewa, sedih, putus asa, tidak tertarik dan suasana hati yang lemah. Beberapa kasus orang dapat mengalami periode kesedihan yang berkepanjangan dan parah hingga berubah menjadi depresi. Kesedihan dapat diungkapkan dengan berbagai cara seperti menangis, suasana hati yang sedih, lseu, berdiam diri, dan menarik diri dari orang lain.

c. Takut

Emosi yang dapat memainkan peran penting dalam keberlangsungan hidup. Ketika kita menghadapi semacam bahaya dan merasakan ketakutan, kita akan mengalami respon yang dikenal sebagai melawan atau lari. Diekspresikan melalui wajah seperti melebarkan mata dan menarik dagu, bahasa tubuh upaya untuk bersembunyi atau menghindari dari ancaman, dan reaksi fisiologis seperti pernapasan yang cepat dan jantung yang berdebar.

d. Jijik

Kebersihan yang buruk, infeksi, darah, pembusukan dan kematian dapat memicu respon jijik. Orang-orang juga bisa mengalami jijik secara moral ketika mengamati perilaku orang lain yang tidak menyenangkan, tidak bermoral, atau jahat. Rasa jijik diekspresikan dengan cara seperti bahasa tubuh yang memalingkan dari objek yang dianggap jijik, reaksi fisik seperti muntah, ekspresi wajah seperti mengerutkan hidung dan mengerutkan bibir atas.

e. Marah

Marah menjadi emosi yang sangat kuat yang ditandai dengan perasaan benci, frustrasi, dan permusuhan terhadap orang lain. Ketika menghadapi ancaman yang menimbulkan emosi marah, kita akan cenderung menangkis bahaya dan melindungi diri sendiri. Diekspresikan dengan ekspresi wajah seperti cemberut atau melotot, bahasa tubuh, nada suara seperti berbicara dengan kasar atau berteriak,

respon fisiologis seperti berkeringat atau memerah, dan perilaku agresif seperti memukul, menendang, atau melempar benda.

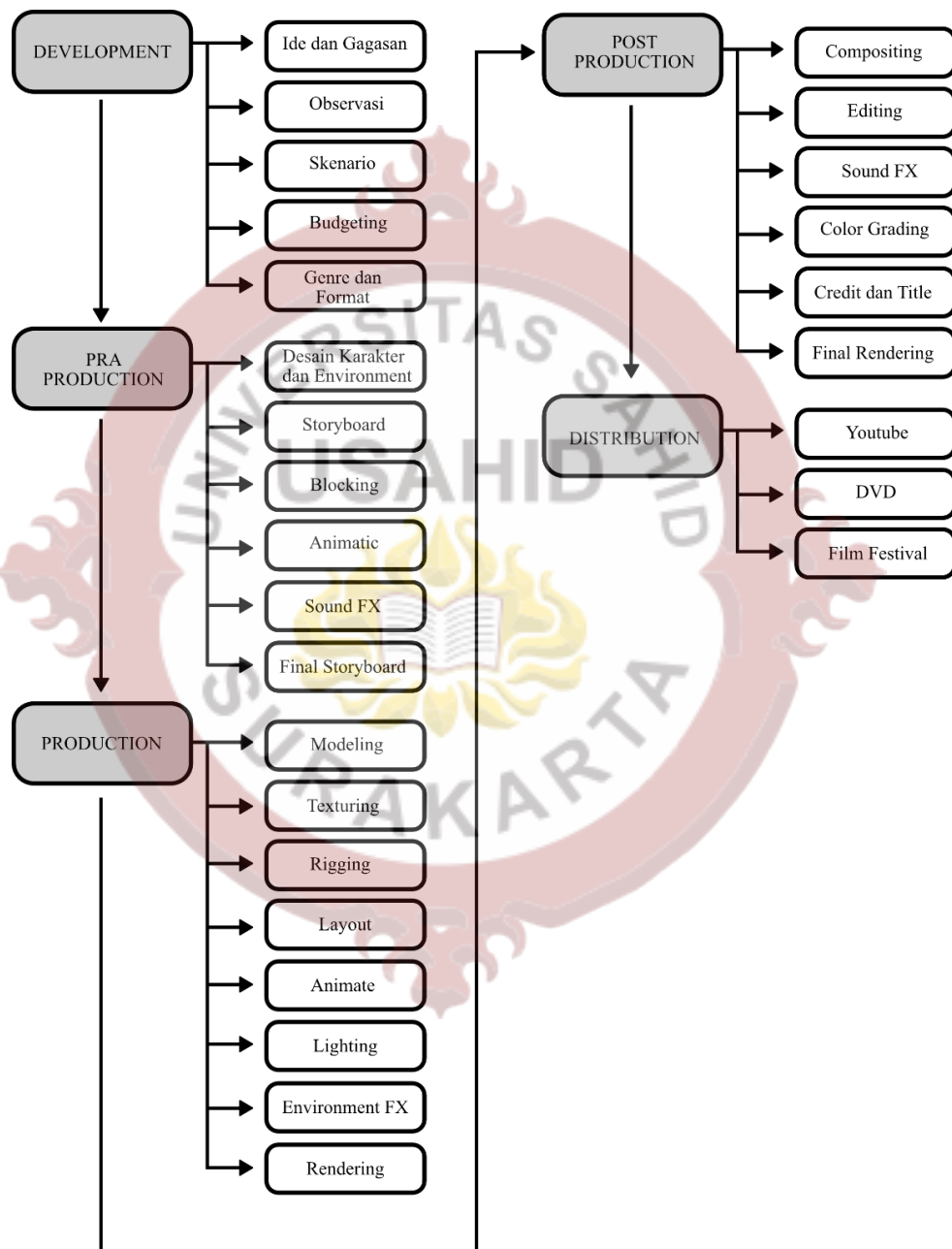
f. Terkejut

Merupakan bentuk dari emosi yang singkat dan ditandai dengan respon kejutan fisiologis saat mengalami sesuatu yang tidak terduga, emosi ini sering kali ditandai dengan ekspresi wajah seperti mengangkat alis, melebarkan mata dan membuka mulut, reaksi fisik seperti melompat mundur, reaksi verbal seperti berteriak, menjerit, atau terengah-engah.



G. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu alur kerja atau *workflow* dari proses pembuatan animasi tiga dimensi, mengutip dari *dreamfarmstudios.com*



Gambar 1.8 Pengembangan *Workflow* Produksi Animasi Dreamfarm Studio
(Sumber : Akhromul Hakim, 2022)

1. *Development*

Development atau pengembangan menjadi tahap pertama sebelum memulai proses produksi animasi 3D. Di tahap ini segala bentuk ide atau gagasan ditentukan, *storyline* dan skenario dibuat, penentuan *genre* dan format, sampai *budgeting*.

a. Ide dan Gagasan

Ide menjadi bahan bakar utama dari sebuah alur cerita sebelum nanti dikembangkan menjadi sebuah skenario yang siap diproduksi. Menurut KBBI, ide adalah rancangan yang tersusun di pikiran. Terbentuknya ide menjadi gagasan dasar yang nantinya akan dikembangkan atau diwujudkan sebagai acuan pemikiran kedepannya.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data untuk membantu mewujudkan sebuah ide dan gagasan utama, yaitu dengan cara membaca skripsi, tugas akhir, jurnal, artikel, sosial media atau wawancara dengan narasumber. Observasi juga dilakukan seperti menonton film dan animasi pendek karya orang lain untuk menambah referensi dan ide maupun gaya animasi.

c. Skenario

Pembuatan naskah/alur cerita animasi. Skenario merupakan bentuk pengembangan dari ide & konsep yang telah menjadi cerita utuh dan siap untuk eksekusi ke tahap selanjutnya. Skenario yang menarik

akan menentukan keberhasilan dari film animasi yang dibuat. Maka dari itu, skenario haruslah jelas dan imajinatif.

d. *Budgeting*

Perencanaan dan pengalokasian anggaran biaya untuk kebutuhan selama produksi animasi secara efisien dan memaksimalkan dana yang dimiliki. Setelah mencari dan meriset biaya, perancang memperkirakan biaya dalam produksi sebagai berikut :

Pekerjaan	Biaya
<i>Scoring musik</i>	Rp 500.000
<i>Concept Visual Development</i>	Rp 1.000.000
<i>Cloud Rendering</i>	Rp 1.000.000
<i>Plugin dan piranti lainnya</i>	Rp 300.000
Total	Rp 2.800.000

Tabel 1.1 Budgeting Produksi Animasi
(Sumber : Riset Akhromul Hakim 15 Maret 2022)

e. *Genre dan Format*

Genre dalam kata lain digunakan untuk mengategorikan film untuk memudahkan penonton menemukan apa yang mereka sukai dan ingin lihat. *Genre* terdiri dari empat elemen, yaitu : karakter, cerita, plot, dan setting. Contoh dari genre seperti drama, komedi, horor dan lain-lain. Format dalam film animasi seperti *.MOV* , *.MP4* dan resolusi seperti 1280x720, 1920x1080 *HD* dan *FullHD* untuk ukuran sinema.

2. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah suatu tahap yang dimulai dari suatu ide cerita, pengembangan cerita animasi, pembuatan *concept*, desain karakter, storyboard serta animatic awal untuk mengetahui timing animasi secara keseluruhan. Tahap pra-produksi animasi sarat dengan banyaknya perencanaan serta pengembangan cerita sebelum tahap pembuatan animasi benar-benar dimulai. Pengembangan cerita sendiri merupakan suatu tahap yang sangat penting, karena tanpa cerita yang baik, animasi serta visual effect yang terbaik sekalipun tidak akan bisa menutupi cacat yang dapat dihasilkan sebagai hasil dari cerita yang buruk.

a. Desain Karakter dan *Environment*

Berawal dari sketsa model objek yang meliputi gambar tampak depan, samping, dan perspektif. Untuk model karakter sketsa harus dilengkapi berbagai ekspresi wajah seperti senang, sedih, marah dan lain-lain yang bertujuan memudahkan modeling agar menjadi karakter utuh. Desain *environment* mencakup sketsa dari latar set, tempat, waktu dan suasana yang menggambarkan cerita.

b. *Storyboard*

Bentuk visual/gambar dari skenario berupa panel-panel gambar latar belakang dan *angle* dalam adegan yang akan ditampilkan. Di storyboard juga dituliskan info-info seperti *angle* kamera, *layout/staging*, durasi, timing, dialog, dan lain-lain.

c. *Blocking*

Blocking dalam tahap pra produksi dilakukan untuk mengatur letak dan interaksi antara karakter dan latar *environment*, tahap ini dilakukan dengan bantuan karakter dan set *dummy* yang dibuat cepat untuk keperluan pengaturan kamera di dalam *workspace* 3D, sehingga memudahkan untuk tahap *animatic*.

d. *Animatic*

Tahap *animatic* atau tahap dimana menganimasikan hasil dari storyboard yang sudah dibuat dan di posisikan pada tahap *blocking* sehingga menghasilkan sebuah konsep animasi yang sudah disesuaikan *timing*, *scene per scene* dan *shot per shot*.

e. *Sound FX*

Setelah tahap *animatic*, *animatic* akan disesuaikan dengan *sound fx* awal untuk memperkirakan audio dan efek audio apa yang akan dipakai, sehingga memiliki gambaran bagaimana nanti pada animasi hasil akhir.

f. *Final Animatic*

Setelah *animatic* dan pemberian audio selesai, *animatic* siap di render dan menjadi *base* atau panduan utama dari produksi animasi.

3. Produksi

Tahap produksi menjadi tahap utama dalam membuat semua kebutuhan dari aset, *modeling* karakter, *shading* dan *texturing*, *rigging*, *layout*, *animate*, *lighting*, *environment fx*, dan *rendering*. Tahap produksi dibuat sesuai dengan perencanaan pada *development* dan pra produksi.

a. *Modeling*

Pembuatan model obyek 3D dalam komputer. Model berupa karakter, tumbuhan, maupun benda mati seperti mobil, rumah dan lain-lain. Obyek model dibuat mendetail sesuai ukuran dan skala pada sketsa desain yang telah ditentukan.

b. *Texturing*

Pemberian material berupa warna atau gambar texture pada objek model untuk mendefinisikan kesan, rupa, dan jenis bahan obyek 3D sesuai objek yang diinginkan.

c. *Rigging*

Penggerakan model karakter melalui bone/tulang yang sudah dipasang sebelumnya pada saat modelling. Gerakan yang akan dibuat berpedoman pada storyboard yang sudah ditentukan.

d. *Layout*

Setelah karakter 3D dan *texturing* selesai dibuat, maka selanjutnya tahap *layout*, atau meletakkan dan mengatur posisi dari karakter dan set *environment* yang sudah disiapkan sesuai perencanaan pra produksi sebelum nantinya karakter akan di gerakan *animate*.

e. *Animate*

Animate yaitu penghidupan suasana dalam adegan dengan cara menggerakkan obyek lingkungan sekitar yang berinteraksi dengan karakter. Animate bisa berupa gerakan pada objek, karakter maupun kamera.

f. *Lighting*

Pemberian cahaya pada model untuk memperoleh kesan visual kedalaman ruang dan bayangan agar terlihat realistis dan menarik.

g. *Environment effect*

Pembuatan panorama lingkungan yang mencakup background pemandangan atau langit dan lingkungan disekitar model seperti jalan, taman, kolam dan lainnya serta efek 3D seperti api, air, dan asap.

h. *Rendering*

Proses konversi file mentah pada software pembuat 3D menjadi format video yang dapat dinikmati. Proses rendering biasanya memerlukan waktu cukup lama, tergantung pada tingkat kerumitan objek yang dirender dan *hardware* yang dimiliki.

4. *Post Produksi*

Post produksi menjadi tahap akhir dalam produksi animasi, tahap ini menjadi tahap sentuhan akhir agar animasi siap ditonton dan didistribusikan. Tahap ini mencakup *CompositingI, Editing, Soundfx, Grading, Credit Title, Final Rendering*. Segala bentuk perubahan teknis dalam produksi dilakukan di tahap ini.

a. *Compositing*

Proses penggabungan semua hasil rendering berupa final output yang masih teepisah menjadi satu hasil final, tahap ini juga bisa memasukkan elemen-elemen desain grafis seperti teks dll.

b. *Editing*

Tahap ini dilakukan untuk menyesuaikan footage animasi yang telah di compositing dan menyesuaikan musik dan audio yang telah dibuat di sebuah software pengolah vidio seperti premiere pro, final cut pro, dan vegas. Tahap editing juga bisa dilakukan color correction menyesuaikan mood animasi.

c. *Sound FX*

Tahap ini dilakukan oleh departemen musik seperti pemberian musik skoring dan sound effect agar terciptanya audio yang sesuai dengan suasana animasi, dan animasi pun lebih hidup dan terlihat nyata.

d. *Grading*

Tahap *grading* yaitu melakukan penyesuaian dan pengaturan terhadap *mood* warna agar suasana dan kondisi cerita dan animasi lebih hidup.

e. *Credit Title*

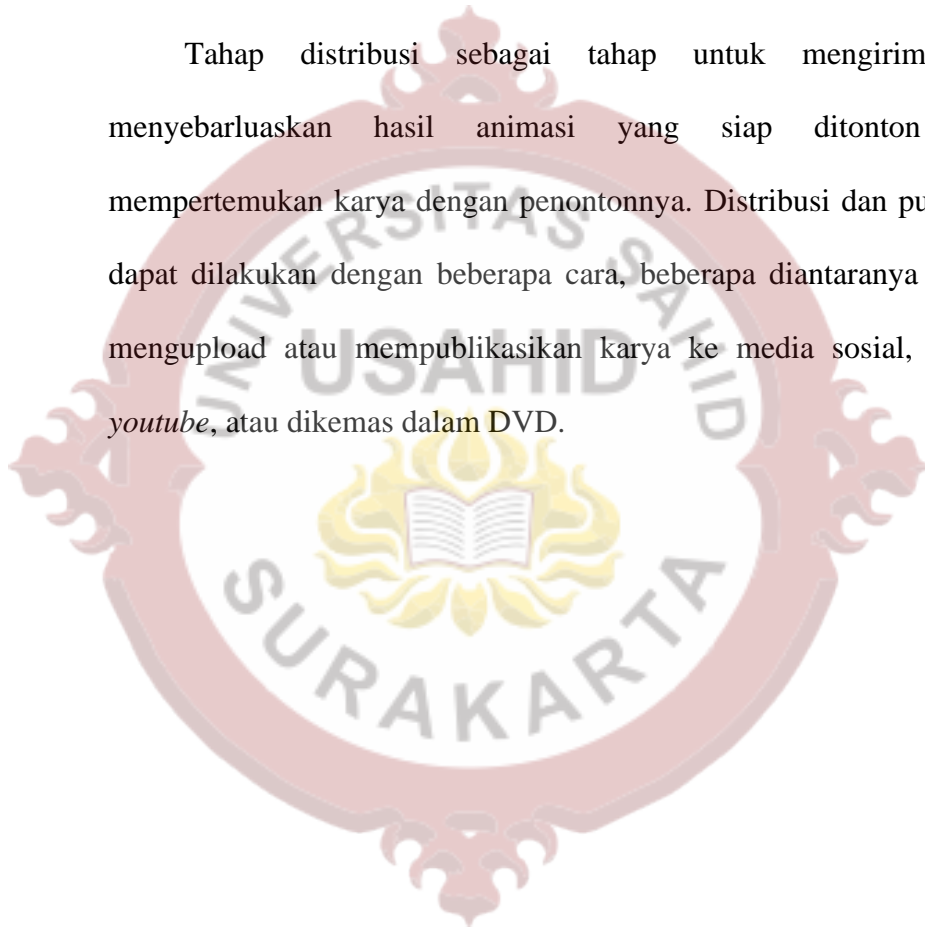
Credit dan *title* yaitu pemberian elemen teks dan tipografi di awal maupun di akhir animasi untuk menginformasikan judul, deskripsi, dan info dari perancang dan pendukungnya serta tugasnya selama produksi animasi.

f. *Final Rendering*

Final Rendering dilakukan agar semua elemen yang sudah disusun dalam tahap editing sampai credit title menjadi satu dan siap di publikasi.

g. Distribusi atau publikasi

Tahap distribusi sebagai tahap untuk mengirim atau menyebarkan hasil animasi yang siap ditonton atau mempertemukan karya dengan penontonnya. Distribusi dan publikasi dapat dilakukan dengan beberapa cara, beberapa diantaranya adalah mengupload atau mempublikasikan karya ke media sosial, seperti *youtube*, atau dikemas dalam DVD.



H. Sistematika Penulisan

Terdiri dari beberapa bab yang saling berkaitan satu dengan lainnya.

1. BAB I

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan. Manfaatnya untuk BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V adalah untuk mengetahui pembahasan yang harus dijelaskan pada bab berikutnya dan mempermudah dalam pengisian data yang diperlukan untuk membuat perancangan.

2. BAB II

Berisi informasi-informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir, seperti data wawancara dengan para narasumber dan data dari artikel dan jurnal penelitian, serta analisa SWOT. Manfaatnya untuk BAB III, BAB IV, dan BAB V adalah untuk mempermudah membuat analisa dan perancangan yang dibuat, kemudian ditentukan inti dari pembahasan yang sudah dipaparkan.

3. BAB III

Berisi tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat berupa analisa data, USP, ESP, positioning, analisa karakter, strategi kreatif, konsep teknis dan media plan. Manfaatnya untuk BAB IV dan BAB V sebagai jembatan untuk melakukan proses perancangan ke dalam sebuah media animasi dan memberikan penjelasan inti dari konsep yang telah dibuat.

4. BAB IV

Membahas mengenai perwujudan karya film animasi 3D yang dibuat dan diproduksi. Manfaatnya untuk BAB V adalah mendapatkan kesimpulan dari proses setelah melakukan perancangan.

5. BAB V

Berisi kesimpulan dan saran dari perancangan dan pembuatan karya animasi yang telah dilakukan perancang.

