

PERANCANGAN ANIMASI UNTUK PENDERITA GANGGUAN KECEMASAN DI MAKASSAR



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

**AFDAL ANAS
2021310411**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN ANIMASI UNTUK PENDERITA GANGGUAN
KECEMASAN DI MAKASSAR**

Diajukan oleh:

Afdal Anas

Nim:2021310411

Telah dipertahankan pada tanggal 09 Januari 2023
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Tim Penguji

Pembimbing utama

Penguji Ahli


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn


Dr. ISD. Sumbo Tinarbuko, M.Sn

Ketua Tim Penguji


Dr. Fortunata Tyasrinesu, S.S., M.Si.

Pertanggung jawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 24 Januari 2023

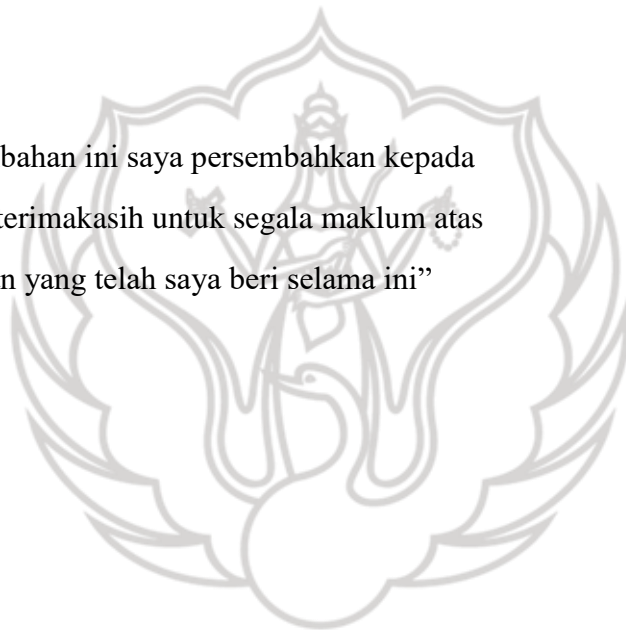
Direktur



Dr. Fortunata Tyasrinesu, S.S., M.Si.

NIP. 19721023 200212 2001

“Halaman persembahan ini saya persembahkan kepada
2 orang tua saya, terimakasih untuk segala maklum atas
Jutaan kekecewaan yang telah saya beri selama ini”



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afdal Anas
Nim : 2021310411
Program Studi : Seni Program Magister
Minat utama : Desain komunikasi visual
Judul : Perancangan animasi untuk penderita gangguan
kecemasan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan pengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Selain itu tidak ada bagian dari tesis yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik.

Jika pernyataan ini terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Instirtut Seni Indonesia Yogyakarta, berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

Yogyakarta

.....2022

Afdal Anas

Penulis

ABSTRAK

Beberapa tahun terakhir ini jumlah penderita gangguan kecemasan terus mengalami peningkatan, Hal ini dibuktikan dari data yang diungkapkan oleh Kemenkes bahwa di Indonesia penderita gangguan kecemasan mengalami peningkatan sebanyak 6.8 % jumlah ini terus meningkat dari tahun ke tahun, dan dari data tersebut Kemenkes menyebutkan, setidaknya ada lebih dari 1193 kasus bunuh diri di Indonesia sepanjang tahun 2021 kemarin. Hal inilah yang mendorong penulis dalam menciptakan media komunikasi visual berupa animasi, dan akan digunakan sebagai pemberi dukungan sosial kepada penderita gangguan kecemasan. Dukungan sosial dalam perancangan ini berfungsi sebagai pemberi semangat kepada para penderita gangguan kecemasan.

Perancangan animasi ini menggunakan 3 dari 12 prinsip animasi .Walt Disney, untuk menciptakan gerak animasi yang lebih natural. Sementara itu dalam pembuatan cerita perancangan animasi ini akan menggunakan teori – teori psikologi tentang penanganan gangguan kecemasan. Teori – teori psikologi yang penulis masukkan dalam perancangan ini adalah teori psikoanalisis, teori *structural family therapy* dan juga teori *trasional emotive behaviour therapy* selain itu slogan kampanye dalam perancangan ini juga akan memakai teori *mneumonic device* dalam membuat sebuah *tageline* yang menarik.

Animasi dalam perancangan menggunakan metode *design thinking* dari *Stanford design school*, dengan 5 tahapan yang ada didalamnya yaitu, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototyping* dan terakhir adalah *testing*. Ke 5 tahapan ini digunakan penulis untuk menciptakan karya desain yang memiliki sisi fungsionalitas yang bagus dan tepat sasaran.

Hasil akhir dari perancangan ini berupa 3 rangkaian animasi, yang dalam setiap animasi tersebut berisi pesan dukungan kepada penderita gangguan kecemasan. 3 rangkaian animasi ini disatukan dalam satu konsep desain yaitu melepas kekang, konsep ini menitikberatkan pada ajakan kepada penderita gangguan kecemasan untuk melepas segala kekang yang menghlanginya melakukan sesuatu yang baru.

Kata kunci : Gangguan kecemasan, dukungan sosial, animasi

ABSTRACT

In recent years, the number of people with anxiety disorders has continued to increase, this is evidenced from data revealed by the Ministry of Health that in Indonesia sufferers of anxiety disorders have increased by 6.8%. This number continues to increase from year to year, and from this data the Ministry of Health said, there were at least more than 1193 suicides in Indonesia throughout 2021. This is what encourages the author to create a visual communication medium in the form of animation, and will be used as a social support provider for people with anxiety disorders. Social support in this design serves as an encouragement to people with anxiety disorders.

The design of this animation uses 3 of the 12 principles of animation. Walt Disney, to create more natural animated motion. Meanwhile, in the making of the design story. This animation will use psychological theories about the handling of anxiety disorders. The psychological theories that the author included in this design are the psychoanalytic theory of Sigmund Freud, the theory of structural family therapy and also the trational theory of emotive behaviour therapy of (Willis, 2013). In addition, the campaign slogan in this design will also use the Mneumonic Device theory in making an attractive tageline.

Animation in design uses the design thinking method from Stanford design school, with 5 stages in it, namely, emphasize, define, ideate, prototyping and finally testing. These 5 stages are used by the author to create design works that have good functionality and are right on target.

The final result of this design is in the form of 3 series of animations, each of which contains a message of support to people with anxiety disorders. These 3 series of animations are united in one design concept, namely removing the bridle, this concept focuses on the invitation to people with anxiety disorders to remove all the bridles that prevent them from doing something new.

Keywords : Anxiety disorders, social support, animation

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah swt, karena berkat limpahan rahmat dan hidayahnya telah memberi kemampuan dan kekuatan bagi penulis, untuk menyelesaikan tesis yang berjudul “Perancangan animasi untuk penderita gangguan kecemasan. Dalam pembuatan tesis ini tidak sedikit hambatan yang telah dialami oleh penulis, tetapi berkat dukungan dari keluarga dan orang tua maka perancangan dan penulis tesis ini bisa terselesaikan dengan baik. Kedepannya penulis berharap perancangan ini bisa menjadi satu penggerak bagi penderita gangguan kecemasan untuk bisa melepas segala kecemasan yang ada dalam dirinya. Meskipun demikian penulis tentu paham, dalam perancangan ini ada berbagai macam kekurangan, olehnya itu penulis berharap ada kritik dan saran yang membangun, guna menyempurnakan perancangan ini kedepan. Penulis juga menyampaikan ucapan – ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada penulis, untuk terus berusaha dan berdoa, sehingga mendapatkan kelancaran dalam segala kesempatan.
2. Kedua orang tua penulis yang senantiasa selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan studi s2 penulis
3. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, Msn, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dalam penulisan Tesis, sehingga dalam proses penulisan Tesis dapat berlangsung secara baik dan benar.

5. Seluruh dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia, terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama proses belajar mengajar saat sedang berlangsung dalam perkuliahan.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih, semoga Tesis ini dapat berguna bagi kita semua, dan memberikan banyak manfaat bagi setiap orang yang membutuhkan ilmu pengetahuan serta bahan-bahan informasi.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Penulis



Afdal anas

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman pengesahan.....	i
Halaman pernyataan.....	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Pendahuluan.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
BAB II KONSEP PERANCANGAN.....	5
A. Kajian sumber perancangan.....	5
A. Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan <i>anxiety disorder</i> oleh Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Kadek Ayu Satyasumaya Narpaduhita2, pada tahun 2019.....	6
B. Perancangan cerita dan karakter animasi dengan tema <i>obsesive compulsive disorder</i> oleh Dewangga & Kurnianto pada tahun 2017	7
C. Video edukasi animasi 2 dimensi mengenai bahaya merkuri terhadap masyarakat Kabupaten Lombok Tengah sebagai dampak penambangan emas ilegal oleh I Made Marthana Yusa	

dan Laksminta Rukmi pada tahun 2017.....	9
D. Perancangan video animasi infografis “cara <i>urban gardening</i> yang tepat untuk wilayah kota DKI Jakarta” oleh Nadya dan Yana Erlyana tahun 2020	10
E. Video animasi layanan masyarakat bahaya media sosial terhadap remaja oleh Didi Putra Hariyad dan Danang Tejo Kumoro pada tahun 2019.....	12
F. Kesimpulan 5 rancangan yang telah dibahas penulis	13
B. Kajian teori perancangan.....	14
A. Teori perancangan.....	15
a. Teori komunikasi	16
b. Teori animasi.....	17
- Prinsip animasi.....	17
c. Teori <i>mneumonic device</i> atau jembatan keledai	19
B. Data subjek perancangan	20
- Gangguan kecemasan.....	21
C. Konsep perwujudan.....	23
a. Menentukan slogan kampanye.....	24
b. Visualisasi perancangan	26
c. Strategi komunikasi visual perancangan.....	27
d. Media komunikasi visual perancangan	28
BAB III METODE PERANCANGAN.....	39
A. Metode perancangan	39
1. <i>Emphatize</i>	40
2. <i>Define</i>	49
3. <i>Ideate</i>	52
4. <i>Prototyping</i>	72
5. <i>Testing</i>	80

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
1. Media utama perancangan	82
2. Media Pendukung perancangan	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran.....	130
KEPUSTAKAAN	132
LAMPIRAN.....	136



DAFTAR TABEL

Tabel I (Storyline rancangan animasi pertama)	65
Tabel II (Storyline rancangan animasi Ke dua)	68
Tabel III (Storyline rancangan animasi ke tiga).....	71
Tabel IV (Tabel visual rancangan animasi pertama)	100
Tabel V (Tabel visual rancangan animasi ke dua).....	108
Tabel VI (Tabel visual rancangan animasi ke tiga)	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 (kerangka teori perancangan)	15
Gambar 2 (kerangka desain baju)	31
Gambar 3 (tata letak <i>totebag</i>).....	33
Gambar 4 (tata letak gantungan kunci)	34
Gambar 5 (tata letak desain mug)	35
Gambar 6 (tata letak <i>sticker</i>)	36
Gambar 7 (Font yang digunakan)	38
Gambar 8 (Gambar proses <i>design thinking</i>)	40
Gambar 9 (Gambar proses <i>mind mapping</i>)	47
Gambar 10 (<i>Flowchart</i>)	52
Gambar 11 (Sketsa karakter cerita 1).....	75
Gambar 12 (Sketsa karakter cerita 2).....	76
Gambar 13 (Sketsa karakter cerita 3).....	77
Gambar 14 (Sketsa desain baju).....	77
Gambar 15 (Sketsa <i>totebag</i>).....	78
Gambar 16 (Sketsa desain mug)	79
Gambar 17 (Finalisasi logo).....	84
Gambar 18 (Visualisasi karakter pertama).....	87
Gambar 19 (Visualisasi karakter ke dua).....	88
Gambar 20 (Visualisasi karakter ke tiga versi pertama)	90
Gambar 21 (Visualisasi karakter ke tiga versi ke dua)	91
Gambar 22 (Visualisasi karakter ke tiga versi balita)	92
Gambar 23 (Visualisasi karakter ke empat).....	93

Gambar 24 (Bentuk rambut karakter)	94
Gambar 25 (Set lokasi perkotaan).....	96
Gambar 26 (set lokasi kamar)	98
Gambar 27-28 (Visualisasi rancangan animasi 1)	100
Gambar 29-32(Visualisasi rancangan animasi 1)	101
Gambar 33-36 (Visualisasi rancangan animasi 1)	102
Gambar 37-40(Visualisasi rancangan animasi 1)	103
Gambar 41-43 (Visualisasi rancangan animasi 1)	104
Gambar 44-46 (Visualisasi rancangan animasi 1)	105
Gambar 47-50 (Visualisasi rancangan animasi 1)	106
Gambar 51 (Visualisasi rancangan animasi 1).....	107
Gambar 52-55 (Visualisasi rancangan animasi 2)	108
Gambar 56-59 (Visualisasi rancangan animasi 2)	109
Gambar 60-62 (Visualisasi rancangan animasi 2)	110
Gambar 63-66 (Visualisasi rancangan animasi 2)	111
Gambar 67-69 (Visualisasi rancangan animasi 2)	112
Gambar 70-72 (Visualisasi rancangan animasi 2)	113
Gambar 73-75 (Visualisasi rancangan animasi 2)	114
Gambar 76-79 (Visualisasi rancangan animasi 2)	115
Gambar 80 (Visualisasi rancangan animasi 2).....	116
Gambar 81-83 (Visualisasi rancangan animasi 3)	117
Gambar 84-86 (Visualisasi rancangan animasi 3)	118
Gambar 87-90 (Visualisasi rancangan animasi 3)	119
Gambar 91-94 (Visualisasi rancangan animasi 3)	120
Gambar 95 (Desain kaos pertama).....	123
Gambar 96 (Desain kaos ke dua)	123
Gambar 97 (Desain kaos ke tiga).....	124

Gambar 98 (Desain mug).....	125
Gambar 99 (Desain sticker)	126
Gambar 98 (Desain gantungan kunci)	127
Gambar 98 (Desain <i>totebag</i>).....	128



BAB I

PENDAHULUAN

1. PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa kebanyakan orang pasti pernah mengalami sebuah kecemasan. Hal itu sebenarnya wajar, tetapi jika dialami secara terus menerus, kecemasan ini bisa berakibat dari timbulnya sebuah gangguan, yang dalam dunia Psikologi, disebut dengan gangguan kecemasan. Kecemasan sebenarnya memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah adanya efek kehati – hatian yang ditimbulkan, sehingga seseorang yang mengalami kecemasan cenderung tidak terburu – buru dalam melakukan sesuatu, namun jika hal tersebut terjadi secara berlebihan, maka dampak negatif yang ditimbulkan juga tidak main – main. Pendapat penulis ini kemudian didukung oleh Hubberty, yang menyatakan bahwa, *anxiety disorder* adalah suatu reaksi yang lumrah dimiliki oleh setiap manusia, namun dalam beberapa kasus, gangguan kecemasan akan sangat merugikan jika berlangsung terus menerus (Nuraisyiah et al., 2019). Salah satu resiko terburuk tersebut, adalah adanya dorongan untuk melakukan bunuh diri.

Penjelasan - penjelasan yang diungkapkan Nuraisyiah kemudian disimpulkan oleh penulis bahwa, seseorang dengan gangguan kecemasan, cenderung tidak siap dalam menghadapi masalah baru yang datang kepadanya. Akibatnya segala aktifitas dari penderita gangguan kecemasan akan terganggu. Dampak lain yang akan dialami oleh para penderita gangguan kecemasan adalah berkurangnya kemampuan penderita gangguan kecemasan, dalam memperoleh informasi. Pendapat penulis ini didasarkan dari pendapat Nelson dan Harwood, yang menyatakan bahwa, kecemasan memiliki dampak negatif, terlebih ada pada cara seseorang dalam mengelola informasi, dan hal ini bisa cukup mempengaruhi, cara seorang pelajar di Sekolah dalam menyerap pelajaran (Nelson dan Harwood, 2011).

Dari penjelasan yang telah penulis sebutkan di atas, telah memberi bukti bahwa, gangguan kecemasan adalah sebuah gangguan yang keberadaannya, menjadi sangat mengganggu dalam kehidupan sehari – hari. Ironisnya beberapa tahun terakhir ini, termasuk di zaman Covid-19 ini, jumlah orang – orang dengan gangguan kecemasan, cenderung mengalami peningkatan. Pendapat penulis ini didasarkan pada data yang diungkapkan oleh Kementerian Kesehatan bahwa, penderita gangguan kecemasan (*Anxiety Disorder*) di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 6.8 % (Merdeka.Com, 2021). Jumlah ini terus meningkat dari tahun ke tahun, dan dari data tersebut Kemenkes menyebutkan, setidaknya ada lebih 1193 kasus bunuh diri di Indonesia sepanjang tahun 2021 kemarin.

Melihat banyaknya jumlah penderita gangguan kecemasan yang ada di Indonesia, penulis pun berusaha membuat sebuah perancangan komunikasi visual, yang bisa memberi dukungan kepada penderita gangguan kecemasan. Penulis berusaha untuk memposisikan perancangan media komunikasi visual ini, sebagai teman atau pemberi dukungan sosial kepada penderita gangguan kecemasan. Perancangan ini akan menitikberatkan pada fungsi dari perancangan ini, yaitu memberi dukungan sosial kepada penderita gangguan kecemasan. Dukungan sosial ini penting, agar para penderita gangguan kecemasan tidak merasa sendiri dalam menghadapi kecemasannya. Menurut Jemmot dukungan sosial dapat mengurangi gangguan stress atau kecemasan dalam sistem imun tubuh (Jemmot, 1984), sementara itu menurut Glasser seseorang yang kesepian, memiliki kecenderungan untuk mengalami gangguan kecemasan lebih besar dibandingkan dengan yang mendapatkan dukungan sosial dari orang – orang sekitarnya. Dari dua penjelasan tersebut, penulis melihat bahwa dukungan sosial memiliki peran yang sangat besar dalam mengurangi efek dari gangguan kecemasan, hal ini dikarenakan dukungan sosial ini mampu membuat para penderita gangguan kecemasan merasa dipedulikan, pendapat penulis ini pun sejalan dengan Krause dan Markides, yang menyatakan bahwa dukungan sosial adalah pengalaman dari seorang individu, yang merasa sedang dipedulikan, disemangati, disayangi

dan dihargai, oleh seseorang dalam suatu sistem kelompok sosial masyarakat (Krause dan Markides, 1990).

Wujud dari kampanye memberi dukungan sosial ini, akan diterapkan pada media komunikasi visual yang akan dirancang oleh penulis. Perancangan ini akan memperhatikan bagaimana komunikasi visual yang akan dirancang, apakah bisa menjalankan fungsinya dengan sangat baik atau tidak. Media komunikasi visual yang mengangkat tentang gangguan kecemasan sangatlah jarang, walaupun menurut penulis, masalah gangguan kecemasan adalah hal yang harus menjadi perhatian. Melihat hal tersebut, penulis berusaha untuk mencoba menghadirkan media komunikasi visual, yang mengangkat tentang gangguan kecemasan, dan berusaha melakukan kampanye persuasif untuk bersama – sama memberi dukungan sosial.

Media komunikasi visual yang akan dipakai dalam perancangan ini adalah media animasi, penulis memilih animasi sebagai media komunikasi visual, dikarenakan menurut Luke, seseorang yang tidak memiliki pengetahuan awal, tentang sebuah masalah, cenderung lebih mudah memahami masalah tersebut melalui penggunaan animasi dibandingkan dengan penggunaan media komunikasi visual lainnya (Luke, 2020). Penulis memilih media animasi sebagai media komunikasi visual, tidak hanya didasari oleh satu teori itu saja, tetapi juga didasari oleh studi meta analisis yang pernah dilakukan oleh Ke,Lin, Ching, Dwyer dengan membandingkan hasil pembelajaran antara animasi dengan ilustrasi statis, dimana didapatkan bahwa siswa dengan kelompok belajar menggunakan animasi, mengalami peningkatan belajar sebanyak 62 % dibandingkan kelompok siswa yang menggunakan ilustrasi statis, yang hanya mengalami peningkatan belajar sebesar 50 % saja (Ke,Lin, Ching, Dwyer, 2006).

Beberapa penjelasan yang telah penulis sebutkan, adalah dasar awal dari perancangan ini. Penulis menyimpulkan bahwa dukungan sosial kepada penderita gangguan kecemasan, menjadi sesuatu yang penting untuk dilakukan, dan oleh karena itu maka penulis berusaha merancang media animasi, sebagai media visual yang akan digunakan.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

- a. Penderita gangguan kecemasan cenderung mendapat labeling aneh dari orang sekitarnya
- b. Masih kurangnya media komunikasi visual yang mengangkat tentang gangguan kecemasan

3. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Animasi pendek yang menarik tentang penderita gangguan kecemasan ?

4. TUJUAN PERANCANGAN

- a. Bertujuan untuk merancang animasi pendek yang menarik tentang penderita gangguan kecemasan.
- b. Perancangan ini bertujuan menyampaikan pesan ajakan kepada penderita gangguan kecemasan untuk melepas segala beban dalam pikirannya.

5. MANFAAT PERANCANGAN

A. Manfaat teoritis

Perancangan ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan baru dengan menggabungkan teori – teori non dkv dan teori – teori dkv, dalam membuat sebuah perancangan.

B. Manfaat Praktis

- Bagi penderita gangguan kecemasan, perancangan ini diharapkan mampu menjadi media pemberi dukungan sosial
- Bagi lembaga – lembaga sosial, perancangan ini diharapkan mampu menjadi referensi dalam membuat sebuah perancangan yang berkaitan dengan mental health.
- Bagi Pemerintah, perancangan ini diharapkan mampu membuka pemikiran Pemerintah untuk ikut berperan dalam mengatasi gangguan kecemasan yang terjadi di Masyarakat.



