



Kesimpulan

Penggunaan metode stylized cukup berhasil dalam menciptakan keunikan visual dan meningkatkan daya tarik penonton. Pendekatan dengan metode stylized memungkinkan terciptanya karakter yang tidak hanya unik, tetapi juga memiliki daya tarik visual yang kuat, memudahkan penonton untuk terhubung dengan karakter dan merasakan kompleksitas mental yang dialami oleh orang dengan skizofrenia. Desain karakter *Nayla* yang menggunakan proporsi tidak realistis, warna pastel, serta ekspresi dinamis cukup berhasil menciptakan identitas visual yang kuat dan menarik perhatian.

Respon positif yang diterima setelah penayangan film di Komunitas Peduli Skizofrenia (KPSI) serta hasil survei yang menunjukkan penerimaan yang baik terhadap film ini membuktikan efektivitas pendekatan visual yang digunakan. Penayangan teaser film yang menarik lebih dari 1.800 penonton juga mencerminkan antusiasme masyarakat dan menunjukkan keberhasilan desain karakter dalam menarik perhatian serta meningkatkan ketertarikan penonton terhadap film *Nayla*.

Melalui desain karakter yang unik dan ekspresif, film *Nayla* berhasil menggambarkan pengalaman hidup yang penuh tantangan bagi orang dengan skizofrenia, sekaligus membangun hubungan emosional dengan penonton. Film ini tidak hanya menjadi karya hiburan, tetapi juga alat edukasi yang cukup efektif, dengan harapan dapat membuka ruang diskusi dan meningkatkan kesadaran mengenai isu kesehatan mental di masyarakat.

Saran

Keunikan visual yang tercipta melalui penggunaan proporsi yang tidak realistis, ekspresi wajah yang dinamis, dan palet warna yang digunakan cukup berhasil dalam menciptakan daya tarik penonton. Metode ini dapat dieksplorasi lebih lanjut dengan menambahkan elemen-elemen visual lainnya yang lebih mendalam untuk memperkaya pengalaman penonton dalam menghubungkan visual dengan tema yang diangkat. Selain itu, lebih banyak kolaborasi dengan ahli desain karakter, ahli psikologi, dan individu yang memiliki pengalaman langsung dengan gangguan mental dapat membantu dalam menciptakan desain karakter yang lebih representatif. Dengan demikian, desain karakter yang unik dan efektif dalam menggambarkan kondisi mental dapat terus dikembangkan.

Kepustakaan

- B. Tillman, "Creative Character Design Second Edition," 2019.
- D. Clarafitri Hermanudin and N. Ramadhani, "Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D 'Puyu to The Rescue' Dengan Mengadaptasi Biota Laut," 2019.
- G. Wallas, *The Art of Thought*. Solis Press, 2014.
- Jorm, *Mental Health Literacy: Public Knowledge and Beliefs about Mental Disorders*. Cambridge University Press, 2014.
- Kementerian Kesehatan, "Laporan Riskesdas 2018 Nasional," p. 221, 2018.
- K. Sullivan, G. Schumer, and K. Alexander, "Ideas for the Animated Short," 2018.
- L. Djuari, A. Karimah, and I. Sajogo, *Lebih Dekat Dengan Skizofrenia, Second Edition*. Biro Koordinasi Kedokteran Masyarakat (BKKM), Fakultas Kedokteran, Universitas Airlangga, 2021.
- S. L. Saputro, J. Samodra, and A. Sutrisno, "After You: Edukasi tentang Philophobia bagi Remaja melalui Film Animasi 2D," *JOLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, vol. 2, no. 4, pp. 447-468, Apr. 2022, doi:10.17977/um064v2i42022p447-468.
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono*. 2021.
- S. Zahnia and D. Wulan Sumekar, "Siti Zahnia & Dyah Wulan Sumekar | Kajian Epidemiologis Skizofrenia MAJORITY I Volume 5 | Nomor 4 | Oktober 2016 | 160," 2016.