

PEMBUATAN *STORYBOARD* DALAM PERANCANGAN ANIMASI 3D BERJUDUL “RYAN” TENTANG DAMPAK *GAMING DISORDER*

Maula Ihdalfarhi Auliansyah Adithama, Zaini Ramdhan, S.Sn, M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

maulaihdfarhi@gmail.com zinramdhan@gmail.com

Abstrak

Bermain *Video Game* merupakan salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang bagi anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, baik dimainkan secara serius ataupun sekedar hiburan saja. Ketika bermain game kita akan merasa terhibur, senang, bahkan dapat menambah pengetahuan karena sebuah game biasanya dibuat dengan memasukan unsur ilmu, pengetahuan, dan fenomena yang ada di dunia seperti peristiwa sejarah. Namun segala sesuatu yang memiliki sisi positif pasti memiliki sisi negatifnya juga ketika tidak digunakan secara tidak benar, dalam video game kasusnya bermain hingga hilangnya control diri dalam diri seseorang di bulan Juni 2018 kemarin WHO (*World Health Organization*) menamakan dengan *Gaming Disorder*. *Gaming Disorder* merupakan merupakan kelainan psikis dimana penderitanya mengalami kecanduan akan suatu game, dengan memprioritaskan bermain game dibandingkan dengan kehidupan nyata dan aktivitas sehari-hari meskipun nanti penderita akan mengalami konsekuensi negatifnya. Konsekuensi negative tersebut salah satunya berdampak pada kesehatan yang menurun pada diri seorang pemain yang isunya baik di luar negeri maupun di Indonesia sudah terdapat beberapa orang yang meninggal akibat adiksi bermain game (*Gaming Disorder*) ini. Berdasarkan hal tersebut perancang akan membuat naskah dan *storyboard* yang nantinya dijadikan dalam bentuk media animasi 3D mengenai hal ini. Dengan menerapkan unsur *story structure* dan *visual literacy* sebagai landasan teori berdasarkan data yang sudah diperoleh dengan metode studi literatur, observasi media, dan wawancara kepada psikolog klinis dan psikolog anak, remaja.

Kata Kunci : *Gaming Disorder*, Kesehatan, Remaja, *Storyboard*

Abstract

Playing Video Games is one of the activities to fill free time for children, adolescents, to adults, whether played seriously or just entertainment. When playing games we will feel entertained, happy, even able to add knowledge because a game is usually made by including elements of science, knowledge, and phenomena that exist in the world such as historical events. But everything that has a positive side must have a negative side also when not used incorrectly, in the video game the case plays until the loss of self control in a person in June 2018 WHO (World Health Organization) named Gaming Disorder. Gaming Disorder is a psychological disorder in which the sufferer experiences an addiction to a game, prioritizing playing games compared to real life and daily activities even though later the sufferer will experience negative consequences. One of the negative consequences of this is that it has an impact on health which is declining in a player whose issues both abroad and in Indonesia there are already a number of people who have died due to gaming disorder. Based on this, the designer will make a script and storyboard which

will be used as a 3D animation media on this matter. By applying the elements of story structure and visual literacy as the theoretical foundation based on data that has been obtained by the method of literature study, media observation, and interviews with clinical psychologists and child psychologists, adolescents.

Keywords: Gaming Disorder, Health, Youth, Storyboards

1. Pendahuluan

Dalam kesehariannya hidupnya manusia memiliki dua aspek kesehatan yang mendukung kehidupan dia secara individu, aspek kesehatan fisik dan aspek kesehatan jiwa. Aspek kesehatan fisik merupakan segala hal yang dapat dirasakan dengan pasti oleh kita, berkaitan dengan fisik seseorang baik secara kasat mata ataupun tidak. Seperti cideranya seorang atlet, atau terkena infeksi bakteri, serangan jantung, dan hal lainnya yang dapat diketahui dengan jelas penyebabnya. Berbeda dengan hal itu aspek kesehatan jiwa lebih kompleks, lebih sulit untuk diamati secara langsung karena ini berkaitan dengan kepribadian, sifat, watak, karakter dan kondisi psikis seseorang baik ketika dipengaruhi oleh lingkungan sekitar maupun tidak. Dalam situasi tertentu. Seseorang bisa saja mengalami gangguan mental, gangguan mental ini biasa disebut *Mental Disorder*/ Kelainan Mental. *Mental Disorder* merupakan gangguan mental yang ditandai dengan sindrom gangguan klinis yang signifikan pada suatu individu meliputi emosi, perilaku yang mencerminkan disfungsi dalam proses psikologis, biologis, atau sosial (Maisei, 2013).

Gaming Disorder merupakan kelainan psikis dimana penderitanya mengalami kecanduan akan suatu game, dengan mendahulukan bermain game daripada kehidupan nyata dan aktivitas sehari-hari meskipun nanti penderita akan mengalami konsekuensi negatifnya. *World Health Organization (WHO)* pada bulan Juni 2018 ini telah menetapkan *Gaming Disorder* kedalam daftar "*Disorders due to addictive behavior*" atau penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. Menurut gangguan game dapat dianggap sebagai penyakit mental jika memenuhi tiga hal. Pertama, tidak dapat mengontrol keinginan bermain game. Menurut terapis kecanduan Paul Hokemeyer, Ph. D, ini merupakan kondisi saat seseorang tidak bisa mengendalikan keinginannya, bahkan jika tahu efek negatifnya. Kedua, naiknya prioritas untuk bermain game disbanding aktivitas lain sehingga mengalahkan kegiatan sehari-hari. Dan yang ketiga, adanya peningkatan bermain game walau sudah tahu efek negatifnya. Untuk sekarang hal ini masih rancu dan diperdebatkan oleh para ahli psikolog diluar sana apakah *gaming disorder* ini layak untuk diklasifikasikan kedalam gangguan mental, karena kita tidak bisa langsung menilai seseorang yang sangat sering bermain game sebagai pelaku kecanduan game kita harus mencari tahu terlebih dahulu apa yang meletarbelakangi mereka untuk bermain game. Oleh sebab itu untuk mendiagnosa pelaku ini diperlukan waktu yang tidak sebentar setidaknya selama 12 bulan agar dapat mengetahui apakah perilaku bermain game secara berlebihan ini mempengaruhi kehidupan nyata mereka atau tidak. Namun menurut Vladimir Poznyak M.D., Ph.D. selaku *psychiatrist* dalam organisasi WHO yang membahas tentang *addiction* mengklasifikasikan *gaming disorder* kedalam ICD-11th (*International of Statistical Classification of Diseases 11Th*) untuk kelainan mental yang disebabkan oleh kebiasaan, meskipun sekarang belum ditemukan bukti secara keilmuan. Alasan utamanya Poznyak menyadari akan dampak yang ditimbulkan pada kondisi kesehatan ketika bermain secara berlebihan ditandai dengan pola jam tidur yang berubah. Dengan berubahnya pola tidur maka akan ada gejala negative bagi kesehatan jika dilakukan dengan jangka waktu yang cukup lama. Salah satunya obesitas yang dikarenakan berkurangnya metabolisme tubuh akibat

minimnya aktivitas fisik sehingga dalam waktu panjang masa otot akan menurun. Akan sangat disayangkan jika hal ini terjadi kepada remaja dimana remaja merupakan proses penyempurnaan dari perkembangan pada tahap kanak-kanak menuju dewasa. Csikszentimihalyi & Larson menyatakan bahwa puncak perkembangan jiwa itu ditandai dengan adanya poses perubahan dari kondisi *entropy* ke kondisi *negentropy*. *Entropy* merupakan keadaan dimana kesadaran manusia masih belum tersusun rapi, kesadaran yang masih saling bertentangan, saling tidak berhubungan sehingga muncul konflik-konflik dalam diri remaja yang seringkali menimbulkan masalah tergantung pada kesadaran diri dan keadaan masyarakat dimana dia tinggal

Karenanya penulis merasa perlu adanya suatu media untuk menyampaikan tentang *disorder* (penyimpangan) pada perilaku bermain game secara berlebihan yang berpotensi menimbulkan adiksi pada remaja sehingga berdampak bagi kesehatannya, dengan merancang sebuah animasi mengenai hal ini.

Animasi berasal dari bahasa latin *animate* yang berarti membuat hidup dapat juga diartikan sebagai gambar yang bergerak. Dalam animasi kita dapat merekonstruksi kenyataan sehingga kita dapat membuat sesuatu hal yang tidak biasa/ unsur fiksi sehingga dapat menarik minat remaja untuk menonton animasi ini. Animasi yang baik tidak bisa dibuat tanpa adanya perancangan storyboard.

Storyboard merupakan proses visualisasi awal sebelum produksi untuk memberikan detail sequence, scene, dan shot cerita agar memudahkan dalam tahap produksi nantinya.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Gaming Disorder

Gaming Disorder didefinisikan dalam revisi ke- 11 *International Classification of Diseases (ICD-11)* sebagai pola perilaku gangguan kontrol bermain game, yang ditandai dengan kecanduan lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan dengan melakukan aktivitas lain, meskipun nanti akan menerima dampak negatifnya. Dimasukkannya kedalam ICD-11 berdasarkan tinjauan dan bukti yang tersedia dari para ahli berbagai disiplin ilmu yang mengikuti pengembangan program untuk seseorang yang identik dengan karakteristik *gaming disorder* untuk tindakan pencegahan dan pengobatan yang relevan.

Studi menunjukan *gaming disorder* hanya mempengaruhi sebagian kecil bagi seseorang yang bermain *game*, namun ketika seseorang tersebut telah mengesampingkan kehidupan nyata/ kegiatan sehari-hari maka harus waspada terhadap setiap perubahan kesehatan fisik dan psikologis mereka serta fungsi sosial yang dikaitkan dengan pola perilaku kebiasaan bermain *game*. Menurut *World Health Organization* (2018).

2.2 Storyboard

Storyboard merupakan alat terstruktur untuk merepresentasikan naskah dan ide cerita secara *visual*. *Storyboard* dapat dibuat dengan format tiga sampai empat gambar dalam satu halaman atau bisa juga satu gambar besar tiap halamannya untuk memberikan penjelasan *visual* lebih mendetail, White (2009 : 255). Dalam *pipeline* animasi menurut Hart (2008 : 01) dalam bukunya yang berjudul *The Art of Storyboard a Filmmaker's Introduction* menjelaskan bahwa *storyboard* merupakan tahapan dalam pra-produksi paling utama yang memberikan gambaran *frame by frame, shot by shot*, secara berurutan sesuai dengan naskah yang telah dibuat agar memudahkan tim produksi dan pasca produksi. Untuk memulai membuat *storyboard* diperlukan membaca *script* berulang-ulang, membayangkan *action* dalam setiap adegan, *shot* bermula dan berakhir.

2.3 Film Making Techniques

White (2009 : 267) dalam bukunya *How to Make Animated Films* menjelaskan bahwa penggunaan teknik film yang benar atau salah dapat membuat atau menghancurkan suatu produksi animasi, karenanya prinsip-prinsip ini merupakan inti dari pembuatan film. Menurut White *Film Making Techniques* meliputi :

3. Perancangan

Animasi 3d berjudul "Ryan" ini menceritakan seorang adik, bernama Reigita yang mempunyai seorang kakak yang menderita *Gaming Disorder* bernama Ryan, dimana Rei berusaha untuk membuat kakaknya, yaitu Ryan dapat menghilangkan gangguan mental yang disebut *Gaming Disorder* yang didapat kakaknya setelah pasca traumatik kematian ayahnya.

Konsep perancangan *Storyboard* dimulai dari cerita kemudian dilanjutkan kedalam naskah baru diterjemahkan kedalam *Storyboard*, Konsep naskah memiliki *genre* drama, fantasi dengan referensi cerita mengambil dari film animasi *When Marnie Was There*.

Naskah tersebut memiliki tiga babak. Babak pertama mengenalkan dua tokoh utama kakak, beradik yaitu Ryan dan Rei. Dimana dalam pengenalan tokoh Rei menggunakan alur maju, sedangkan ketika pengenalan tokoh Ryan menggunakan alur mundur karena pengenalan Ryan diceritakan secara tidak langsung oleh Rei sendiri ketika sedang menulis dalam buku harian. Kemudian babak kedua mulai konflik disaat Ryan masih terus bermain game tidak melakukan kegiatan lain selepas ayahnya meninggal sebagai bentuk pelarian diri dari kenyataan. Rei mulai mencoba untuk membujuk Ryan untuk tidak terus bermain game dan kembali melakukan aktivitas lain. Disini masih menggunakan alur mundur dikarenakan masih dalam bagian cerita Rei saat menulis buku harian. Lalu babak ketiga kembali menggunakan alur maju dimana Rei telah usai menulis buku harian yang bercerita mengenai Ryan saat terkena *gaming disorder*. Disini Ryan mulai menjalani rehabilitasi sebagai buah hasil dari bujukan Rei.

Berdasarkan referensi karya sejenis dan teknis pembuatan *storyboard* "*visual literacy*" yang diantaranya *screen reference, visual appeal, composition, focal point, prespective, foreground, middleground, background*, serta *film making technique* yang diantaranya *framing, transition, staging, continuity*. Perancang memfokuskan pada poin *composition* dan *framing*. Dimana komposisi yang sering digunakan adalah simetris dan *framing* yang sering digunakan adalah *medium shot* dan *close up*.

Kedua hal tersebut dipadukan untuk menyampaikan cerita yang terkandung dalam setiap dialog antar tokoh Ryan dan Rei agar memperlihatkan pergerakan emosi yang sesuai. Sedangkan pada poin lainnya seperti *screen reference* perancang menggunakan media 3840 x 2180 P, *visual*

appeal untuk penggambaran *storyboard* agar aksi pada tokoh terlihat jelas, *focal point* yang sering digunakan adalah *primary focal point*, *perspective* menggunakan *one-point perspective*, *framing* selain *medium shot* dan *close up* diantaranya menggunakan *long shot*, *full shot*, *wide shot*, *extreme close up*, dan transisi yang sering digunakan adalah *cut to*.

Perancangan konsep visual ini melalui tiga tahapan yaitu, *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*.

3.1 Naskah

SCENE 06 - INT. KAMAR RYAN - MALAM

CAST : RYAN, REI

Shot 13 - Close Up - Eye Level - Still - Cut To - 10 Sec

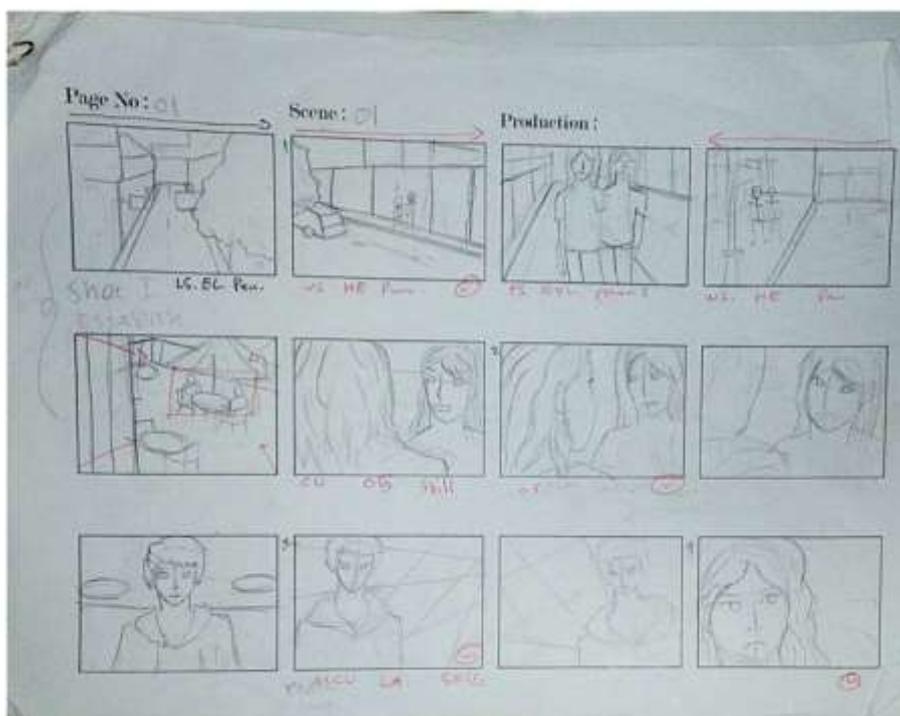
Dengan tiba-tiba ditegur seperti itu sontak Rei terkaget, raut wajahnya bingung kemudian tanpa sadar Rei menjawab dengan spontan.

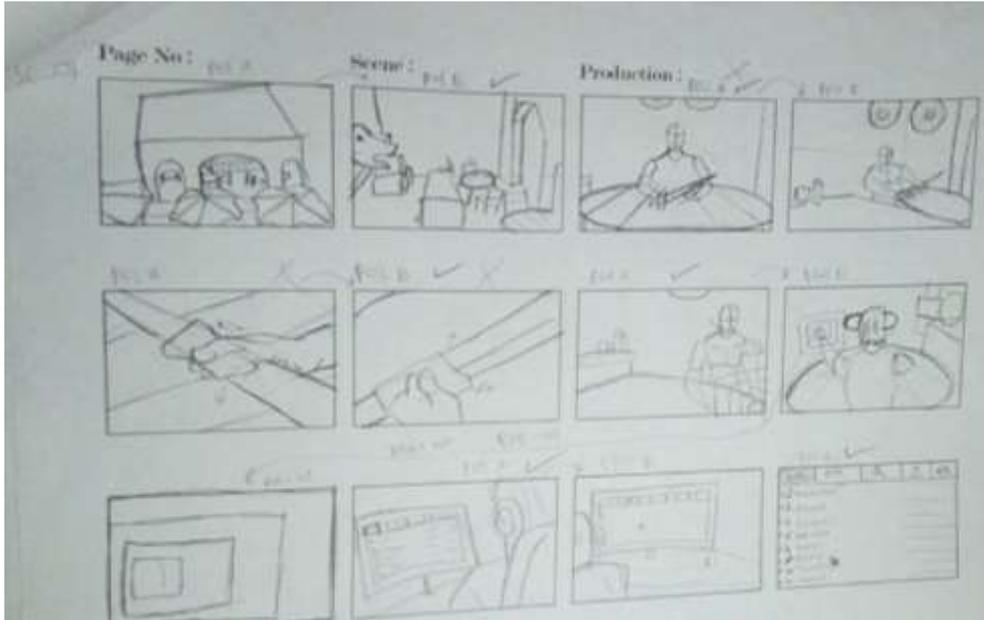
Rei

Eh.. Engga-engga. Engga ada apa-apa kak.. Cuma mau ngobrol sama kakak aja. (nada gugup)

Rasanya sudah jarang kan,, kita tidak mengobrol..(Nada membuka percakapan)

3.2 Sketsa Thumbnail





3.3 Rough Storyboard



3.4 Clean Up Storyboard



4. Kesimpulan

Dalam tugas akhir ini, perancang mengangkat fenomena *Gaming Disorder* yang baru saja ditetapkan oleh WHO di pertengahan tahun 2018 kemarin sebagai penyakit mental yang disebabkan oleh kebiasaan (*Disorders due ti addivtive behavior*). Dari melakukan analisis diatas *gaming disorder* ini terjadi karena seseorang yang tidak bisa mengontrol batasan dirinya dalam bermain, biasanya disebabkan oleh pelarian terhadap dunia nyata yang jika dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan ketergantungan.

Dari fenomena tersebut kemudian diangkat kedalam sebuah konsep untuk animasi pendek 3 dimensi, dimana perancang sendiri mengerjakan bagian storyboard. Dalam pembuatan storyboard perancang melewati beberapa tahap untuk sampai kepada storyboard yang sesuai dapat menggambarkan cerita dari fenomena tersebut. Mulai dari riset fenomena, pembuatan cerita, pembabakan, naskah, thumbnail, rough sketch, dan yang terakhir clean up storyboard. Dengan Teknik pembuata mengikuti

teori *Visual Literacy* oleh Sergio Paez dan *Film Making Techniques* oleh Tony White.

Tujuan dari perancangan ini untuk mengetahui bagaimana cara membuat storyboard dengan didukung oleh beberapa teori yang ada agar perancang nantinya mendapat soft skill dalam bidang ini dan storyboard yang perancang buat untuk keperluan konsep animasi 3 dimensi dapat tersampaikan pada khalayak sasaran.

Daftar Pustaka:

- [1] Beane, Andy. 2012. "3D Animation Essentials". Canada: John Wiley & Sons.inc
- [2] Hart, John. (2008).The Art of The Storyboard. Oxford: Elsevier.
- [3] Sarwono, Sarlito W. (2015), Psikologi Remaja. Jakarta: Rajawali Press

Sumber Lainnya:

- [1] Poznyak, Vladimir WHO. 2018 . "Gaming disorder: questions and answers". <https://www.youtube.com/>. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2018.

