

# PERANCANGAN ANIMATING ANIMASI 2D “CAKRAWALA” SEBAGAI MEDIA INFORMASI GANGGUAN KESEHATAN MENTAL *POSTPARTUM BLUES*

Misella Anandita Savira<sup>1</sup>, Arief Budiman<sup>2</sup> dan Tiara Radinska Deanda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Bandung, Jawa Barat, 40257, Indonesia*

[misellanandita@telkomuniversity.ac.id](mailto:misellanandita@telkomuniversity.ac.id) [ariefiink@telkomuniversity.ac.id](mailto:ariefiink@telkomuniversity.ac.id) [tiaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:tiaradinska@telkomuniversity.ac.id)

## **Abstrak**

*Postpartum Blues* merupakan tahap pertama dalam gangguan kesehatan mental wanita pasca melahirkan yang memicu terjadinya perasaan tak nyaman bagi sang ibu akibat pengaruh perubahan *mood*, hormon, lingkungan, dan bisa juga bayi yang dilahirkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan animasi, khususnya di tahap *animating* sebagai media informasi mengenai gangguan mental pada wanita setelah melahirkan tepatnya pada tahap *Postpartum blues*, agar dapat meminimalisir kemungkinan terburuk yang akan terjadi akibat gangguan mental ini. Sehingga dengan animasi yang dikemas dengan teknik yang tepat diharapkan bisa menjadi sarana informasi untuk disebarluaskan ke ranah masyarakat umum demi menumbuhkan rasa simpati. Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kajian pustaka. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif yang diusulkan oleh Moleong, dengan pengolahan data dilakukan secara berkelanjutan hingga mencapai kejenuhan. Penelitian ini akan berupa pemahaman tentang penggarapan animasi 2D dengan teknik *frame-to-frame* dan *motion graphic* yang mengaplikasikan 12 prinsip Animasi. Penggarapan ini diharapkan dapat berguna untuk penyampaian pesan *awareness* di setiap tekniknya.

**Kata kunci:** Animasi, *Animate*, Mental, Depresi Pasca Melahirkan, Hamil, *Postpartum*, *Baby Blues*

## **Abstract**

*Postpartum Blues* is the initial stage of mental health disturbances experienced by women after childbirth, which often triggers emotional discomfort due to mood swings, hormonal changes, environmental factors, or even issues related to the newborn. This study aims to explore the design of animation—particularly at the *animating* stage—as an informative medium to raise awareness about postpartum mental disorders, specifically *Postpartum Blues*, in order to minimize potential negative impacts. By utilizing proper animation techniques, the final output is expected to serve as an informative tool that can be shared with the general public to foster greater empathy. This research adopts a descriptive

*qualitative method. Data were collected through interviews, observation, and literature review. The data were analyzed using the qualitative approach proposed by Moleong, with data processing carried out continuously until data saturation was achieved. This study provides insights into the development of 2D animation using frame-by-frame and motion graphic techniques, applying the 12 principles of animation. The resulting animation is expected to be effective in delivering awareness messages through each of its techniques.*

**Keywords:** animation, animate, mental, postpartum depression, pregnancy, postpartum, and baby blues.

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada saat wanita hamil, melahirkan, dan setelah melahirkan dibutuhkan banyak perhatian dan kepedulian dari lingkungan sekitar, khususnya keluarga. Mengingat banyak kesulitan yang dihadapi sang ibu, sehingga adanya resiko terjangkau gangguan mental pasca melahirkan. Postpartum itu sendiri adalah peristiwa atau kondisi dimana organ reproduksi wanita kembali ke keadaan tidak hamil setelah melahirkan, yang berlangsung kurang lebih 6 minggu atau 42 hari (Farrer, 2001). Menurut "*Diagnostic and statistical Manual of Mental Disorder*" (American Psychiatric Association, 2000) mengenai petunjuk resmi untuk pengkajian dan diagnosis penyakit psikiatri, "Gangguan mental pasca melahirkan diantaranya adalah *Postpartum Blues, Postpartum Depression, dan Postpartum Psychosis*. Gejala-gejala yang muncul akibat gangguan mental tersebut memicu terjadinya delusi yang berujung kekerasan terhadap diri sang ibu dan bayi, sehingga membutuhkan pertolongan dari tenaga profesional". (Olds, 2000; Pillitteri, 2003; Lynn & Piere, 2007, Dalam Machmudah, 2015).

Akar masalah timbul pada tahap pertama gangguan mental pasca melahirkan yakni *Postpartum Blues*. Pada penelitian "13 faktor pencetus terjadinya *Postpartum Depresi*" oleh Beck, 2001, salah satunya terdapat faktor Ibu yang merasa rendah diri. Kondisi ini tentunya memerlukan dukungan, terutama keluarga, karena salah satu faktor penting yang memengaruhi *Postpartum Blues*

adalah dukungan yang cukup, khususnya dari suami dan keluarga. (Rini dan Kumala, 2017: 101). Sehingga, Akar permasalahan kekerasan yang muncul dari keberlanjutan gangguan kesehatan mental ibu postnatal merupakan hal yang seharusnya menjadi sorotan untuk mencegah masalah terkait terjadi.

Hurlock (1989) membagi era perkembangan manusia yang pada rentang umur 18-40 tahun disebut dengan masa dewasa dini. Dimana pada era ini terjadi penyesuaian diri terhadap perubahan fisik, psikologis, maupun tekanan dan harapan yang timbul. Hal ini menjadikan landasan dalam pemilihan target audiens, dimana perempuan dalam era dewasa dini dinilai dapat dan perlu menerima informasi mengenai gangguan *postpartum blues*.

Akibat adanya kasus-kasus tindak kekerasan yang menjadi ujung dari rantai permasalahan ini, maka informasi mengenai bahaya gejala *postpartum blues* perlu disebarkan sedini mungkin. Informasi terkait perlu dikemas dalam sebuah media. Dimana pada perancangan ini, dipilih media Animasi dalam menyebarkan pemahaman mengenai informasinya. Pemilihan penggunaan media animasi didasarkan oleh tingkat keefektifannya yang dinilai baik, sesuai dengan pernyataan Afif, T (2021). Dari penyebaran informasi, akan hadir rasa simpati dan kepedulian dari keluarga beserta orang-orang sekitar sang ibu. Sementara dari sisi sang ibu, informasi menjadi pengingat diri bahwa selain dari dukungan luar, pentingnya dukungan dari diri sendiri.

## **LANDASAN TEORI**

### **1.2. *Postpartum***

Menurut Ambarwati (2010: 1 dalam Nababan, 2021) Masa nifas (*Postpartum/Puerperium*) yaitu masa pulih kembali, mulai dari si ibu persalinan selesai sampai alat-alat kandungan kembali seperti pra hamil, berkisar sekitar 6-8 minggu. Pada masa ini sang ibu akan merasa lebih sensitif dari sebelumnya. Perubahan suasana hati seperti mudah menangis, cepat marah, sering merasa

sedih, atau tiba-tiba beralih menjadi gembira adalah tanda dari emosi yang tidak stabil. (Suherni, dkk. 2009 : 85 dalam Nababan, 2021).

### **1.3. *Postpartum Blues***

*Postpartum Blues* yang sering disebut sebagai gangguan sindrom *mood*, merupakan kondisi di mana hampir semua ibu yang baru melahirkan mengalami berbagai perasaan negatif atau perubahan suasana hati setelah kelahiran bayi mereka. (Stewart & Vigod, 2016; Gale & Harlow, 2003 dalam Manurung, 2018). Menurut Sulistyawati (2009: 90, dalam Nababan, 2021) Karakteristik *Postpartum Blues* meliputi menangis, merasa letih karena melahirkan, gelisah, perubahan alam perasaan, menarik diri, serta reaksi negatif terhadap bayi dan keluarga.

### **1.4. Masa Dewasa Dini**

Pada buku "Psikologi Perkembangan" (1989), Elizabeth Hurlock membagi era perkembangan manusia yang pada rentang umur 18-40 tahun disebut dengan masa dewasa dini. Dimana pada era ini terjadi penyesuaian diri terhadap perubahan fisik, psikologis, maupun tekanan dan harapan yang timbul akibat perubahan tersebut. Sehingga manusia dalam era ini dinilai akan menghadapi hal-hal baru yang dinilai lebih serius jika dibandingkan dalam masa anak-anak dan remaja.

### **1.5. Antropologi Manusia**

Antropologi merupakan ilmu yang mempelajari kebudayaan dengan tujuan menyusun deskripsi yang berguna mengenai manusia dan perilakunya, serta memahami keberagaman manusia secara menyeluruh. (William, A.1999 dalam Zulaihah, S. 2021).

### **1.6. Multimedia**

Suyanto dalam Gunawan (2024) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video, dengan kata lain multimedia dapat

diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.

### 1.7. Media Informasi

Media adalah sarana penyampaian informasi atau pesan kepada penerima, dan sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam penggunaannya. (Fassa, N., Aryani, D. I., & Wianto, E. 2023). Informasi merupakan pemberitahuan atau berita mengenai suatu hal. Ketika digabungkan, media informasi menjadi alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menginformasikan suatu pihak tentang berita tertentu. (Afif, T. 2025.)

### 1.8. Animasi

Williams dalam bukunya "The Animator's Survival Kit (2001)" memaparkan bahwa Animasi sebagai seni untuk "menghidupkan" gambar agar tampak memiliki jiwa dan karakter.

### 1.9. Animasi *Frame by Frame*

Animasi *frame by frame* adalah Teknik animasi dasar yang menggunakan *frame* atau bingkai yang diisi dengan gambar manual yang kemudian dilanjut *frame* lain dengan gambar gerakan berbeda yang diurutkan untuk menciptakan ilusi gerakan. Satu *frame* akan mewakili posisi gerakan objek yang berbeda dari *frame* sebelumnya, kemudian *frame-frame* yang sudah diurutkan ini akan diputar secara cepat sehingga mata manusia akan mengalami ilusi gerakan yang mulus (Williams, 2001).

### 1.10. Animasi *Motion Graphic*

Motion graphics adalah seni dan teknik menciptakan elemen visual bergerak, seperti teks, grafik, ilustrasi, dan objek lainnya, dalam video atau media digital. Ini melibatkan penggunaan desain grafis dan animasi untuk menciptakan elemen visual yang bergerak, seringkali digunakan dalam tujuan komunikasi, pemasaran, hiburan, atau pendidikan. (Cahyadi, 2023).

### 1.11. Elemen Animasi

#### a. Ekspresi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), pengertian ekspresi adalah proses pengungkapan yang memperlihatkan sebuah maksud, gagasan, maupun tujuan.

#### b. Gestur

Blair (1994) juga memaparkan bahwa gestur, manner, dan perilaku merupakan bahasa animasi yang berbicara emosi yang mengungkapkan 'karakter' dari apa yang kita gambar.

#### c. Akting

Hal ini perlu diperhatikan karena seorang animator memiliki tanggungjawab dalam menghidupkan karakter yang mampu bercerita dan menggerakkan penonton (Kundert-Gibbs, 2009).

#### d. Balance

Menurut Drs. Arfiad Arsad Hakim (1984), dalam desain keseimbangan adalah suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga menghasilkan kesan stabil.

#### e. Weight

Tony White (2009) menambahkan bahwa berat mendefinisikan karakter, personality, dan gravitasi pada adegan yang dirancang dengan ilusi dalam animasi.

#### f. Perspektif

Perspektif membantu memberikan dimensi dan kedalaman pada gambar dengan cara memahami bagaimana objek tampak dalam hubungan jarak mereka dari pengamat (Wells, 2009).

### 1.12. Prinsip Animasi

Dalam merancang animasi yang mengandung nilai komunikasi dan tampak logis dengan dunia nyata, terdapat sejumlah prinsip penting yang harus

diperhatikan. Berikut prinsip-prinsip animasi yang dipaparkan oleh Richard Williams (2001): *Squash and stretch, Anticipation, Staging, straight ahead and pose to pose, follow trough and overlapping action, slow in-slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal.*

### **1.13. Pipeline Animating**

Menurut Richard William dalam bukunya *The Animator's Survival Kit* (2001) menyebutkan tahapan-tahapan dalam memproduksi animasi khususnya pada tahapan animating, yaitu diantaranya: *Rough animation/keyframe, breakdowns and in-betweens, timing and spacing, serta final clean up and polishing.*

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Data Khalayak Sasaran**

Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga BKKBN, yakni Nopian Andusti memaparkan bahwa, terdapat sekitar 57 persen ibu di Indonesia mengalami gejala *baby blues* atau *postpartum blues* dan menjadikan Indonesia sebagai peringkat tertinggi negara terjangkit resiko *baby blues* di Asia. Dimana perhitungan tepatnya terdapat 50-70% tingkat *postpartum blues* dan 22,4% tingkat *postpartum depression*. 50 sampai 60%-nya akibat pengalaman pada anak pertama dan 50% akibat riwayat gangguan *mood*, hal ini disampaikan oleh Mursidin dan Ernawati (2017). Dari beberapa data khalayak audiens yang telah dikumpulkan adalah target audiens wanita dengan umur 18-34 tahun memiliki gangguan *mood* yang lebih parah dibandingkan ibu dengan usia lebih dari 50 tahun Rohmawati, W. 2023). Ditambah lagi ada kemungkinan wanita dengan rentang umur tersebut beresiko terkena *postpartum blues*. Hal ini selaras dengan pembahasan Hurlock (1989) yang menjabarkan era dewasa dini dimulai dari umur 18-40, dimana dalam era ini terjadi penyesuaian diri terhadap perubahan fisik, psikologis, maupun tekanan dan harapan yang timbul akibat perubahan tersebut.

Selain itu, melahirkan pada usia 20 tahun menyebabkan kurangnya kedewasaan dalam berpikir sehingga memicu kurangnya kesiapan secara mentar dalam mengurus anak dan rumah tangga (Mastuti, 2016 dalam Haryati, F. & Hutasuht, R, 2024). Sehingga berdasarkan pernyataan di atas, perancang memilih media animasi sebagai media penyampaian informasi mengenai *postpartum blues*. Hal ini didukung data dari BPS tahun 2012, bahwa 91,68 persen penduduk yang berusia 10 tahun ke atas lebih menyukai menonton televisi dan hanya 17,66 persen penduduk yang menyukai membaca surat kabar, buku dan majalah. Maka dibutuhkan media lain yang mengandung unsur visual.

### **Data Hasil Observasi**

Setelah melakukan observasi dengan subjek penelitian seorang ibu yang pernah mengalami *postpartum blues*, anak perempuan umur 3 tahun, seorang ayah yang memiliki anak perempuan, serta target audiens, didapatkan bahwa pada setiap karakter memiliki detail-detail tingkah laku, gestur, dan ekspresi yang diberikan, baik ketika sedang sendiri maupun sedang saling berinteraksi. Hal ini diakibatkan salah satunya dari pengalaman hidup yang membentuk *personality* mereka. Seperti karakter ibu korban *postpartum blues* yang sensitif dan mudah menangis, ayah yang lemah lembut dan menyenangkan, anak umur 3 tahun yang aktif dan ceria, serta wanita muda era dewasa dini yang serba ingin tahu.

### **Data Hasil Wawancara**

#### **a. Ahli**

Setelah mewawancarai 3 narasumber ahli secara langsung yang diantaranya merupakan Psikolog (27 Desember 2024, 15.00-16.00 WIB), Konselor (13 Desember 2024, 17.30-18.30 WIB), serta dosen sekaligus konselor (23 Desember 2024, 11.00-11.40 WIB), didapatkan informasi bahwa *Baby Blues* adalah kondisi emosional yang sering dialami oleh ibu pasca melahirkan, sebagai respons alami terhadap perubahan fisik dan psikologis setelah persalinan.

Kondisi ini ditandai dengan perasaan sedih, cemas, lelah, mudah menangis, serta *overthinking*, yang umumnya berlangsung dari minggu hingga 3 bulan. *Baby Blues* dipicu oleh faktor internal seperti perubahan hormon dan faktor eksternal seperti tekanan sosial, kurangnya dukungan keluarga, dan harapan yang terlalu tinggi. Komunikasi yang buruk dan hubungan yang tidak harmonis juga memperburuk kondisi ini.

Pada beberapa kasus, penderita merasa tertekan hingga memiliki keinginan untuk menyakiti bayi, sementara lingkungan sekitar sering memberikan komentar negatif, terutama dari orang-orang dengan hubungan yang tidak baik. *Baby Blues* lebih sering dialami oleh ibu dengan usia 22-30 tahun, terutama pada kelahiran pertama, namun bisa juga terjadi pada kelahiran berikutnya. Edukasi tentang kondisi ini lebih banyak diterima oleh mereka yang terpelajar, sementara mereka yang tidak teredukasi cenderung berasal dari kalangan menengah ke bawah. Untuk mengatasi *Baby Blues*, penting bagi ibu untuk membangun pola hidup sehat, menerima emosi diri, dan mendapatkan dukungan dan komunikasi yang baik dari pasangan serta keluarga. Jika gejala berlanjut, sebaiknya segera berkonsultasi dengan psikolog.

#### **b. Korban *postpartum blues***

Telah dilakukan wawancara terhadap 7 narasumber yang merupakan penderita *Baby Blues* pada waktu dan tempat yang berbeda, yakni *offline* maupun *online*, diantaranya ada Bella (22 November 2024), Dorra (9 Desember 2024), Keken (12 Desember 2024), Fitria (13 Desember 2024), Shinta (14 Desember 2024), Lulu (14 Desember 2024), dan Nadiyah (18 Desember 2024). Dari wawancara terkait didapatkan, Pengalaman *Baby Blues* dialami oleh ibu berusia 23–31 tahun, terutama pada anak pertama, dengan jarak pernikahan ke persalinan berkisar 8 bulan hingga 11 tahun. Gejalanya meliputi kelelahan fisik dan mental, sulit tidur, emosi tidak stabil, mudah menangis, dan respons pasif terhadap bayi. Faktor internal mencakup perubahan fisik, gaya hidup, kurangnya

pengalaman, dan kesulitan beradaptasi, sementara faktor eksternal meliputi masalah pemberian ASI, tekanan sosial, ekspektasi tinggi, serta komentar negatif dari lingkungan terdekat. Selain itu, kurangnya edukasi pranikah membuat banyak ibu mencari informasi pengasuhan dari media sosial setelah melahirkan.

Mengatasi *Baby Blues* dilakukan dengan mencari ketenangan melalui istirahat cukup, dukungan suami dan keluarga, serta hiburan seperti jalan-jalan dan menonton. Dukungan pasangan menjadi kunci pemulihan melalui perhatian, komunikasi, serta tindakan membantu pekerjaan rumah. Pengalaman ini mengajarkan pentingnya kesiapan mental, edukasi pranikah, dan komunikasi matang sebelum memiliki anak agar ibu mampu menghadapi tantangan dengan lebih sabar dan ikhlas, sambil menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik.

### c. Target Audiens

Wawancara terhadap 5 target audiens berupa perempuan dewasa dini telah dilakukan pada tempat dan waktu yang berbeda. Beberapa diantaranya ada, Shofia (21 tahun), Shafira (21 tahun), Inara (21 tahun), Allysa (24 tahun), dan Kalin (18 tahun). Wawancara ini mendapatkan, Narasumber memahami pentingnya edukasi pranikah dan sering memperoleh informasi dari media sosial, orang tua, serta lingkungan sekitarnya. Meskipun sudah memikirkan gambaran *long-term relationship* bersama pasangan, seperti pengaturan keuangan dan pola asuh anak, narasumber merasa diskusi bersama pasangan diperlukan untuk membangun hubungan yang sehat.


Terkait *Baby Blues*, narasumber mengetahui bahwa kondisi ini terjadi karena ibu harus beradaptasi dengan peran barunya setelah melahirkan, yang sering menimbulkan perasaan sedih, rendah diri, dan kelelahan mental. Dukungan dari suami, keluarga, dan orang-orang terdekat dianggap penting untuk membantu ibu mengatasi kondisi ini serta mencegah stres berkepanjangan.

Dalam preferensi hiburan, narasumber menyukai film animasi, terutama

full atau short animation, dengan genre *fantasy*, *slice of life*, dan *Western*. Ia menghargai animasi yang memiliki konsep visual menarik, seperti Ruang Waktu Datar, dan menyukai unsur hiburan yang ringan namun tetap dapat menyampaikan nilai edukatif. Meskipun demikian, narasumber lebih mengutamakan sisi hiburan dibandingkan pesan mendalam yang disampaikan secara simbolis.

**Analisis Karya Sejenis**

Tabel 1 Analisis Karya Sejenis

Raya And The Last Dragon (2021)	Contretemps (2021)	Hair Love (2019)
		
<p>Pada awal kisah Raya, diceritakan terlebih dahulu latar belakang dunia Kumandra yang masih tentram bersama para naga sampai Druun datang dan memecah-belah bangsa Kumandra. Back story dikemas dalam bentuk motion animation yang memanfaatkan konsep <i>shadow puppet animation</i> atau sejenis dengan wayang. Penerapan teori <i>parallax</i> juga digunakan pada <i>sequence</i> ini yang</p>	<p>Animasi Contretemps menggambarkan gangguan OCD melalui visual yang memungkinkan audiens merasakan apa yang dialami penderitanya. Ekspresi karakter yang kuat digambarkan dengan jelas pada animasi ini. Bagaimana karakter yang cemas, cenderung mengerutkan alisnya, karakter yang takut cenderung menutup mata kuat-kuat, dan lain sebagainya. Selain itu gestur yang diberikan juga kuat</p>	<p>Animasi berjudul ‘Hair Love’ bercerita tentang hubungan antara ayah Afrika-Amerika, dimana sang ayah yang berusaha menggantikan peran ibu dalam menata rambut anak, diakibatkan sang istri sedang sakit. Pada animasi ini ditampilkan bagaimana animator menerapkan tingkah laku sang ayah ketika berinteraksi dengan anak, begitu pula juga sang anak. Gestur-gestur yang ditampilkan tampak khas</p>

<p>mana akan memberikan kesan <i>depth</i> antar aset sehingga tampak memiliki volume, persis seperti bagaimana ‘wayang’ dimainkan. Hal ini menjadi data karya sejenis bagi perancang dalam merancang animasi <i>motion</i> serupa.</p>	<p>dalam merepresentasikan apa yang hanya dirasakan oleh sang karakter. Hal ini menjadikannya relevan dalam menyampaikan emosi secara visual</p>	<p>dan realistis mesti dibungkus dengan prinsip <i>exaggeration</i>. Sehingga dapat meyakinkan kedekatan antar ayah dan anak. Dimana dalam hal ini relevan dengan animasi “CAKRAWALA” yang dirancang, sehingga gestur, tingkah laku, serta interaksi antar ayah dan anak perempuan ini menjadi data referensi karya sejenis bagi perancang.</p>
---	--	---

## PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Gagasan besar dari jalan cerita animasi “Cakrawala” ini adalah penginformasian dari bagaimana seorang ibu merasakan, melalui, dan selamat dari gangguan *postpartum blues* yang dibantu dengan *support* dari keluarga, khususnya suami, dengan pendekatan bercerita yang diharapkan bisa terhubung dengan audiens lebih dekat lagi. Melalui animasi “Cakrawala” ini penulis memiliki tujuan untuk memberikan *awareness* dan hiburan lewat visual yang menarik. Dibantu dengan *guide* dari *storyboard*, penulis sebagai *animator* memvisualisasikan cerita ini lewat gerakan perancangan *animating*.

### Konsep Kreatif

Perancangan *animate* animasi “Cakrawala” ini dibuat berdasarkan hasil data observasi, wawancara, dan studi pustaka yang diarahkan juga dengan *shotlist* dan *storyboard* dari awal hingga akhir. Dengan landasan tersebut, *animate* per-karakter maupun objek-nya akan disesuaikan sehingga menciptakan gerakan yang realistis, logis, dan sesuai data.

Dalam perancangan ini diperlukan pengimplementasian 12 prinsip animasi yang pernah dipaparkan oleh Williams (2001), hal ini dilakukan demi

menciptakan gerakan animasi yang dinamis, harmonis, dan menghibur. Dengan menggunakan teknik animasi *frame-to-frame* pada *sequence real life*, karakter-karakter *real life* akan bergerak lebih realistis, sedangkan *motion graphics* pada *sequence* dongeng, karakter akan bergerak lebih sederhana demi mengarahkan fokus audiens pada aset visual serta narasi yang dipaparkan pada *voice over*.

### **Konsep Media**

Media yang digunakan dalam perancangan animating animasi "Cakrawala" ini menggunakan Clip Studio Paint EX untuk perancangan animasi *frame-to-frame* dan Adobe After Effect 2023 untuk perancangan animasi *motion*. Animasi berbentuk 2D dengan rasio kanvas 1920x1080 dengan DPI 350-600 dan 24 *frame rate per-second* (FPS) yang diekspor dengan format MP4. Video animasi berdurasi 11 menit dan akan ditayangkan pada *platform* YouTube dan Instagram.

### **Konsep Visual**

Konsep visual dari animasi "Cakrawala" mengambil konsep animasi *slice-of-life* dan drama sederhana dengan *style* semi-realis yang pada karakternya memiliki *line-art* yang berwarna senada lebih tua dengan *base color*. Sedangkan pada *background* memakai *style* yang serupa, yakni semi-realis dengan suasana hangat dan dingin menyesuaikan *shot guide* yang sudah dibuat pada *storyboard*. Sementara dalam penganimasian, *animator* banyak menggunakan data observasi dan referensi karya sejenis. Hal ini dilakukan agar pergerakan animasi terlihat realistis.

### **Proses Animating Frame to Frame**

Proses ini dimulai dari tahap *rough animating* dimana perancang membaginya menjadi dua *batch* demi memudahkan proses pengerjaan, yakni *rough 1* dan *rough 2*, yang mana didalamnya juga terbagi menjadi beberapa tahap yakni *gesturing*, *key posing*, *timing*, dan *in between*. Setelah melewati tahap *rough* pertama, dilanjut tahap *clean sketch* yang berupa penggambaran lengkap desain karakter atau objek yang dianimasikan, yakni sudah termasuk dengan rambut,

mata, hidung, mulut, baju, dan lain sebagainya yang tidak ada pada tahap *rough animating 1* yang masih berbentuk *shape*. Pada tahap *clean sketch* ditambahkan juga *keypose* dan *in-between* pada detail-detail yang menyusul tersebut.

Setelah *rough* selesai, dimulai tahap *clean up animating* adalah tahap dimana gambar-gambar pada *frame* mulai ditimpa dengan garis yang lebih rapi dan teratur, yang mana nantinya akan menjadi tahap final garis pada aset visual yang akan disajikan pada video animasi. Kemudian dilanjut tahap *coloring*, dimana pada bagian *clean up*, *coloring line art* dilakukan pada *layer* kosong yang telah di-masking pada *layer lineart* dengan teknik *fill in* menggunakan *bucket tools* di seluruh *layer* dengan warna yang telah disediakan menyesuaikan warna objek. Setelah melakukan *coloring line art*, dilanjutkan dengan *coloring* objek dengan metode yang sama.


### Proses Animating Motion

Perancang memulainya dari tahap compositing dengan importing aset yang sudah digabung atau terikat dalam satu file psd, kemudian mulai di-drag menuju timeline yang nantinya per-aset mulai terpisah dan tersortir dengan sendirinya, sesuai dengan petunjuk pada *storyboard* sebelum dilakukannya *motion animating*. Setelah semua ter-import, perancang mulai melakukan tahap *animating* dengan teknik yang telah dipaparkan Krasner (2008), yakni diantaranya ada pemberian *keyframe* pada aset di bagian *timeline* rotasi, *opacity*, posisi, dan scale menyesuaikan petunjuk *storyboard*. Setelah itu dilakukan juga pengaturan dari *camera movement* dengan dimulai dari pengaktifan 3D *layer* disetiap asetnya, serta pengaktifan *effect* kamera yang disambungkan (*di-parent*) pada *null layer*, sebelum nantinya mulai diberikan *keyframe* kemudian pergerakan posisi pada titik-titik tertentu dalam *shot*. Menggunakan teori *parallax* (Janisch, 2021), pergerakan kamera pada setiap *shot*-nya akan terlihat bervolume dan berjarak di setiap asetnya. Hal ini menunjukkan terdapat ruang antar gambar.

### Hasil Perancangan







Hasil akhir animasi 2D “CAKRAWALA” menghasilkan animasi 11 menit. Yang terdapat dua kegiatan utama dalam part *real life*, yakni mengobrol dan bermain. Sementara pada bagian dongeng berupa pertemuan, kejadian, dan resolusi.

Tabel 4. 4 Hasil Akhir animasi *frame-to-frame*




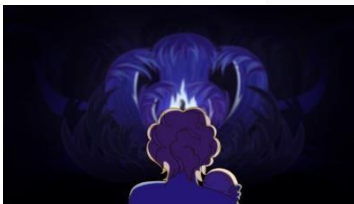
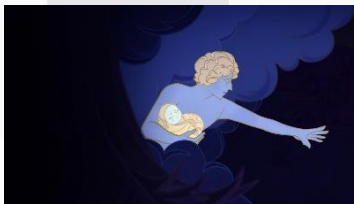

 <p>Gambar 4.141 <i>Still shot</i> mengobrol sore Sumber: Savira, 2025</p>	 <p>Gambar 4.142 <i>Still shot</i> mengobrol sore Sumber: Savira, 2025</p>	 <p>Gambar 4.143 <i>Still shot</i> mengobrol sore Sumber: Savira, 2025</p>
 <p>Gambar 4.144 <i>Still shot</i> mengobrol mendung Sumber: Savira, 2025</p>	 <p>Gambar 4.145 <i>Still shot</i> mengobrol mendung Sumber: Savira, 2025</p>	 <p>Gambar 4.146 <i>Still shot</i> mengobrol mendung Sumber: Savira, 2025</p>
 <p>Gambar 4.147 <i>Still shot</i> mengobrol malam Sumber: Savira, 2025</p>	 <p>Gambar 4.148 <i>Still shot</i> mengobrol malam Sumber: Savira, 2025</p>	 <p>Gambar 4.149 <i>Still shot</i> mengobrol malam Sumber: Savira, 2025</p>

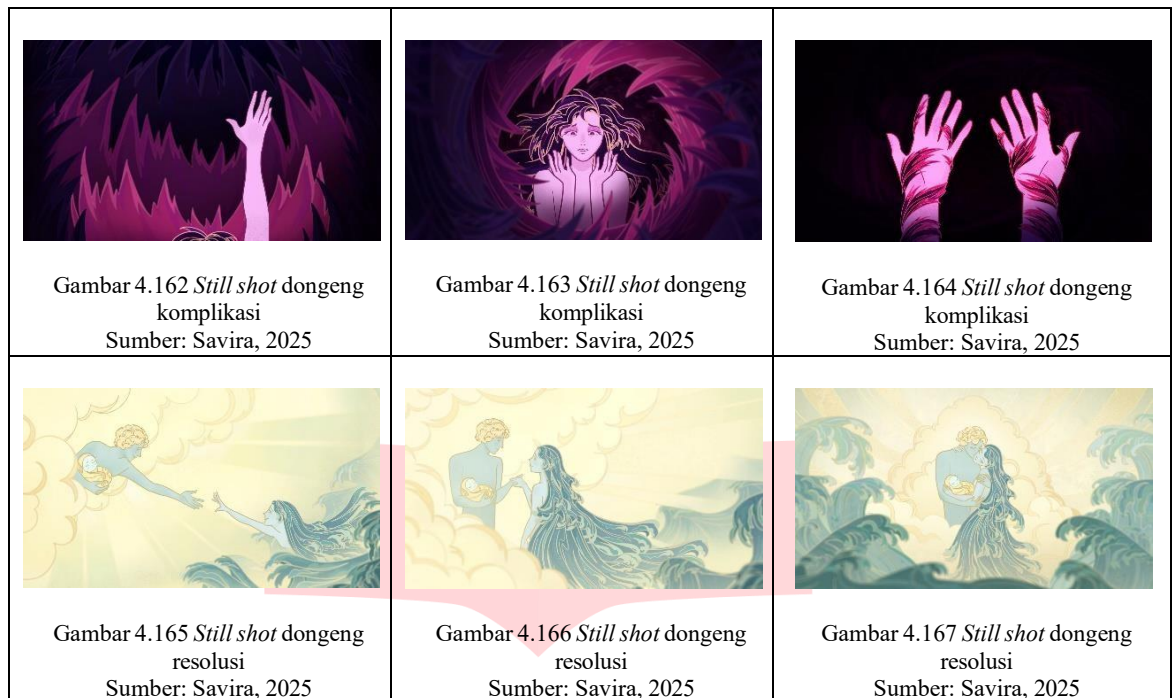
Tabel 4. 5 Hasil Akhir animasi *frame to frame*

--	--	--

		
<p>Gambar 4.150 <i>Still shot</i> bermain sore Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.151 <i>Still shot</i> bermain sore Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.152 <i>Still shot</i> bermain sore Sumber: Savira, 2025</p>
		
<p>Gambar 4.153 <i>Still shot</i> bermain mendung Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.154 <i>Still shot</i> bermain mendung Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.155 <i>Still shot</i> bermain mendung Sumber: Savira, 2025</p>

Tabel 4. 6 Hasil Akhir animasi *motion*

		
<p>Gambar 4.156 <i>Still shot</i> dongeng eksposisi Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.157 <i>Still shot</i> dongeng eksposisi Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.158 <i>Still shot</i> dongeng eksposisi Sumber: Savira, 2025</p>
		
<p>Gambar 4.159 <i>Still shot</i> dongeng komplikasi Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.160 <i>Still shot</i> dongeng komplikasi Sumber: Savira, 2025</p>	<p>Gambar 4.161 <i>Still shot</i> dongeng komplikasi Sumber: Savira, 2025.</p>



## KESIMPULAN

Animasi 2D "Cakrawala" dirancang dengan cerita sederhana namun mendalam, yakni *storytelling* mengenai pengalaman *postpartum blues*, sesuai dengan hasil wawancara dan observasi kepada para ahli maupun wanita yang pernah menderita gangguan *postpartum blues*. Hasil dari metode pengumpulan data terkait menjadi landasan perancangan *animator* dalam menggerakkan karakter-karakter maupun objek di setiap *shot*-nya, agar tampak realistis, hidup, dan sesuai data. Dari analisis, didapatkan bahwa gejala *postpartum blues* dapat dikarenakan oleh berbagai hal, namun faktor yang sering dialami adalah perubahan era hidup dari masa lajang ke masa menjadi ibu yang harus mengurus anak. Berbagai tekanan yang dialami sang ibu pun beragam, yakni bisa dari kurangnya dukungan orang sekitar, *insecurity*, dan kecemasan yang berlebihan. Hal ini memunculkan gejala-gejala *postpartum blues*, seperti mudah menangis, mudah marah, ketakutan yang berlebihan, rasa kesal terhadap orang-orang

sekitar termasuk sang bayi, dan lain sebagainya. Gejala-gejala tersebut dapat diatasi dengan utamanya kemauan dari diri sang ibu itu sendiri untuk sembuh serta dibantu dengan dukungan orang sekitar dan tenaga ahli. Dari permasalahan terkait, tercipta tujuan *animator* dalam merancang animasi 2D “Cakrawala” sebagai media informasi penyebaran *awareness* mengenai gangguan *postpartum blues*.

Perancangan *animate* animasi 2D “Cakrawala” dibentuk menjadi animasi ber-genre *slice-of-life* dan drama yang menggabungkan dua jenis animasi yakni *frame-to-frame* untuk *sequence real life* dan *motion graphics* untuk *sequence dongeng*. Dengan *pipeline* produksi dimulai dari pembuatan *storyboard*, kemudian *design character* dan *background* beserta properti, perancangan *animate* akan dibuat menyesuaikan jalan cerita, karakteristik karakter, serta *mood* daripada *background*. 12 prinsip animasi menjadi pegangan *animator* dalam menciptakan *animate* yang menghibur, realistis, dan *appealing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Wahyuni, S., Murwati, M., & Supiati, S. (2014). FAKTOR INTERNAL DAN EKSTERNAL YANG MEMPENGARUHI DEPRESI POSTPARTUM, 3(2), 106-214.
- Afif, T. 2021. Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. 36
- Afif, T. 2025. Perancangan Animate Pada Film Animasi Hybrid Panatayungan Panjalu Sebagai Media Informasi Wisata Lengkong Panjalu. 4
- Afif, T. 2025. Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. 38
- Beck, C., T. (2001). Predictors of postpartum depression: An update. *Nursing Research*, 50(5), 275–285.
- Hurlock, Elizabeth B. (1989). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi 5 Jakarta: Erlangga.
- Purwati, P., & Noviyana, A. (2020). Faktor- Faktor yang Menyebabkan Kejadian Postpartum Blues. *Infokes: Jurnal Ilmiah Rekam Medis Dan Informatika Kesehatan*, 10(2), 1–4.
- Cahyaningtyas, K., N., & Yulian, V. (2023). Gambaran Kesehatan Mental pada Ibu Post Natal. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1274-1280.

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical Manual of Mental Disorder. American Psychiatric Publishing : Washington,D.C.
- Olds, S.B., London, M.L., & Ladewig, P.A.W. (2000). Maternal – newborn nursing a family and community based approach. 6th ed. New Jersey: Prentice Hall Health.
- Rini, F & Kumala, F. (2017). Buku Panduan Asuhan Nifas & Evidence Based. Practice. Yogyakarta:Deepublish, Cv Budi Utama.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka
- Moeloeng, J. (2008). Metodologi Penelitian Kualitatif. Remadja Karya
- Rohmawati, W & Qoyyimah, A.U. (2023). Pendampingan Edukasi Baby Blues Syndrome Pada Ibu Hamil. The 1st Conference Of Health And Social Humaniora Universitas Muhammadiyah Klaten
- Haryati, F., Hutasuhut, R. (2024). The Relationship between Husband's Support and Postpartum Blues in Pregnant Women at Sibuhuan General Hospital and the Permata Madina Hospital. Akademi Kebidanan Baruna Husada Sibuhuan

