

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

Sophie Aisya Cahyadin<sup>1</sup>, Arief Budiman<sup>2</sup>, Tiara Radinska Deanda<sup>3</sup>

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Bandung, Jawa Barat, 40257, Indonesia*

sophieaisya@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, ariefiink@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
tiaradinska@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Gangguan Psikologis pada Ibu pasca melahirkan Postpartum Blues merupakan hal yang awam terjadi pada ibu pasca melahirkan, didorong dengan berbagai faktor seperti adaptasi kehidupan baru sebagai ibu hingga perubahan hormon pasca melahirkan. Namun, bila tidak ditangani, kondisi tersebut dapat berkembang menjadi Depresi Pasca Melahirkan dan dalam kondisi terburuk menjadi Psikosis Pasca Melahirkan. Postpartum blues terjadi karena beberapa macam faktor, salah satunya yaitu kurangnya dukungan dari lingkaran sosial ibu seperti dari suami dan keluarga, juga ketidaksiapan menghadapi adaptasi ke kehidupan sebagai orang tua. Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi bagi perempuan berusia 18-27 tahun yang memiliki rencana untuk memiliki anak, berbasis dari data yang telah dianalisis untuk dijadikan sebuah acuan dalam perancangan Background dalam film Animasi 2D. Animasi 2D memiliki kemampuan untuk menciptakan visual yang imajinatif dan dapat menghibur sekaligus memberikan informasi kepada khalayak mengenai gejala dan dampak postpartum blues. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pengumpulan data metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti sebagai background artist dalam perancangan background yang dapat mendukung visual animasi 2D bertemakan Postpartum blues.

**Kata Kunci:** Postpartum Blues, Animasi 2D, Background Artist

## Abstract

*Postpartum blues is a common condition experienced by mothers after childbirth, triggered by various factors such as adapting to a new life as a mother and hormonal changes after giving birth. However, if left untreated, this condition can worsen, and develop into Postpartum Depression, and in severe cases, Postpartum Psychosis. Postpartum blues may be caused by several factors, including a lack of support from the mother's social circle, such as from husband and family, as well as unpreparedness in adapting into the role of motherhood. Therefore, there is a need for an informational medium targeted towards women aged 18-27 who are planning to have children, based on analyzed data to serve as a reference in designing background for a 2D animated film. 2D animation has the ability to create imaginative visuals that are both entertaining and informative, helping the audience to understand the symptoms and impacts of postpartum blues. This study uses a qualitative research method, with data collection through observation, interviews, and literature study. It is expected that this research will assist the researcher, as a background artist, in designing background visuals that support 2D animation themed around postpartum blues.*

**Keywords:** Postpartum Blues, 2D Animation, Background Artist.

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Masa pasca melahirkan atau postpartum pada seorang ibu merupakan periode yang berlangsung hingga 6 sampai 8 minggu, pada periode ini sangat penting untuk menjaga kondisi kesehatan dan kesejahteraan ibu dan bayi (Lopez-Gonzalez, dkk. 2022). Periode ini penting karena ibu melalui perubahan fisik dan psikologis signifikan yang dapat menyebabkan kerentanan munculnya berbagai gejala gangguan, terutama gangguan psikologis (Kemenkes, 2022). Gangguan psikologis pada ibu pasca melahirkan yang paling awam yaitu Postpartum Blues atau lebih dikenal dengan Baby Blues (Kemenkes, 2023). Baby blues syndrome adalah gangguan psikologis pasca melahirkan dengan gejala yang dialami berbentuk seperti sering menangis, kecemasan, insomnia, dan kelelahan, biasanya gejala muncul pada minggu pertama pasca melahirkan dan hanya berlangsung hingga dua minggu (Cleveland, 2022). Depresi pasca melahirkan merupakan gangguan emosional dengan gejala sering menangis, merasa tidak berharga, kecemasan, dan ketidakmampuan membangun ikatan dengan bayi. Kondisi ini dapat terjadi dalam kurun satu tahun pasca melahirkan, bila ditangani dapat berkembang menjadi kondisi lebih ekstrim, yaitu Psikosis pasca melahirkan (Carlson, dkk; 2024). Kasus Postpartum blues yang terjadi pada perempuan pasca melahirkan berkisar 50-70%, Depresi Pasca Melahirkan menimpa 34% perempuan pasca melahirkan, dan dari 1% ibu pasca melahirkan terkena Psikosis Pasca Melahirkan dari 1000 kelahiran di Indonesia (Kemenkes, 2023).

Gangguan Psikologis tersebut dapat terjadi disebabkan oleh beberapa faktor; faktor internal seperti perubahan hormon drastis pasca melahirkan, pengaruh genetik, dan riwayat gangguan psikologis; faktor eksternal seperti kurangnya dukungan dari lingkaran sosial ibu seperti dari suami dan keluarga, perubahan fisik yang drastis, tekanan sosial, dan pengalaman selama melahirkan (Wulansari, dkk. 2017). Kebanyakan ibu menginginkan perhatian dan bantuan pada masa pasca melahirkan, namun merasa bersalah untuk meminta bantuan untuk kebutuhannya sendiri, karena orang lain berfokus dalam merawat bayinya

(World Health Organization, 2022). Kesiapan fisik dan psikologis seorang calon ibu, memiliki hubungan dengan terjadinya postpartum blues (Wahyuni, dkk; 2025). Oleh karena itu, perlu upaya untuk menyebarkan gejala, dampak, dan upaya penanganan Postpartum Blues kepada perempuan yang berencana memiliki anak di masa depan, agar mengetahui informasi tersebut dan dapat menghadapi fenomena tersebut dengan penanganan dan bantuan yang sesuai.

Animasi merupakan media multimedia secara visual dan auditori dengan bersamaan, sehingga memiliki potensi untuk menyampaikan informasi secara efektif (Mayer, 2002). Media animasi juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan dengan memberikan tontonan dalam bentuk suara dan gambar yang menghibur dan mudah dipahami (Aira, dkk; 2025). Pada perancangan animasi, salah satu komponen visual animasi yang penting yaitu Background. Background Artist merupakan seniman yang merancang lukisan yang akan digunakan sebagai latar di animasi (White, 2006). Background merupakan elemen visual penting pada animasi, karena memenuhi hampir 90% layar saat adegan berlangsung, juga berfungsi sebagai latar dimana adegan berlangsung dan memberikan konteks visual tempat, mood/emosi, dan suasana adegan (White, 2006). Background designer perlu menguasai teknik ilustrasi dan memegang konsep-konsep dasar dalam ilustrasi untuk merancang background yang dibutuhkan dalam animasi mengenai postpartum blues.

## **Landasan Teori**

### **Postpartum**

Postpartum (Masa Nifas/Puerperium) merupakan masa dimana seorang ibu telah mengeluarkan bayi dan plasenta dari organ rahim, masa ini merupakan proses pemulihan dari persalinan hingga organ-organ kandungan kembali seperti pra hamil, masa ini berlangsung sekitar 6 hingga 8 minggu (Suherni, dkk, dalam Nababan, 2021). Pada masa postpartum, ibu dapat mengalami perubahan psikologis, fisik, dan emosi, hal tersebut dapat membuat ibu mengalami

perubahan mood ekstrim dari sering menangis karena sedih, lekas marah, hingga cepat menjadi senang (Suherni, dkk., dalam Nababan, 2021)

Terdapat beberapa macam gangguan *postpartum* dari yang ringan hingga parah. *Postpartum Blues* atau yang lebih dikenal *Baby Blues* adalah suatu sindrom gangguan psikologis ringan yang dapat terjadi dari hari pertama dan dapat berlangsung hingga dua minggu pasca melahirkan (Wulansari, dkk. 2017). *Baby blues* menimbulkan gejala seperti kesedihan, sering menangis, kelelahan, mudah tersinggung, kecemasan, insomnia, penurunan fokus, perasaan yang labil, hingga enggan berinteraksi dengan bayi (Balaram & Marwaha, 2024). Meskipun *Postpartum blues* merupakan gangguan psikologis ringan, gangguan ini harus ditangani segera agar tidak berkembang menjadi gangguan psikologis lebih lanjut seperti depresi pasca melahirkan dan psikosis pasca melahirkan.

*Postpartum Depression* dapat didiagnosa pada pasien bila pasien mengalami *baby blues* lebih dari dua minggu (Balaram & Marwaha, 2024). Dapat berlangsung dalam satu tahun pasca melahirkan, dengan gejala yang muncul seperti kesedihan yang terus menerus, merasa harga diri rendah, kecemasan, kesulitan untuk menjalin tali hubungan dengan sang bayi, dan merasa pasrah dan tidak berharga (Carlson, dkk. 2024). *Postpartum* psikosis memiliki gejala kebingungan akut, kehilangan kontak dengan realita, paranoia, pola pikir yang tidak teratur, dan juga halusinasi. Biasanya terjadi pada ibu dengan riwayat penyakit bipolar, skizofrenia, dan psikosis pada diri sendiri atau dari keluarga (Raza, 2023).

#### **A. Faktor *Postpartum Blues***

Munculnya gangguan psikologis tersebut didorong oleh beberapa faktor, faktor utama yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah perubahan hormon yang terjadi pasca melahirkan dan kurangnya dukungan sosial terutama dari suami. Perubahan drastis hormon progesteron dan prolaktin telah lama menjadi teori utama penyebab terjadinya perubahan mood pasca melahirkan, seperti yang terjadi pada fase siklus menstruasi pada perempuan (Balaram & Marwaha, 2024).

## **Desain Komunikasi Visual**

Desain secara istilah memiliki arti proses menciptakan suatu objek baru, juga kata desain bisa merujuk pada hasil akhir suatu proses kreatif. Komunikasi visual merupakan proses penyampaian informasi kepada pihak lain, menggunakan media yang terbaca secara visual, untuk mencapai suatu kesamaan, kesatuan pemikiran antara pengirim dan penerima (Anggraini, 2014). Untuk menunjang desain, diperlukan penggunaan elemen-elemen yang dapat mengkomunikasikan pesan secara visual, elemen-elemen tersebut yaitu (Cenadi,1999):

### **Desain dan Symbolisme**

Simbol telah digunakan oleh manusia prasejarah untuk mencatat di batu dan dinding gua. Simbol dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi tanpa menggunakan kata-kata dan dapat dipahami oleh banyak orang, bahkan bukan pengguna bahasa yang sama.

### **Desain dan Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan bidang dari seni yang menciptakan gambar yang tidak dapat ditangkap oleh kamera, untuk kegunaan visualisasi informasi suatu pesan dan menjelaskan informasi detail. Ilustrasi bersifat imajinatif dan biasanya membawa emosi karena memiliki sifat yang lebih hidup dibanding fotografi, dan harus menimbulkan respon atau emosi yang diharapkan dari khalayak.

### **Teori Semiotika**

Semiotika merupakan analisis terhadap hal apapun yang dapat mewakili hal lain. Menurut Roland Barthes, seorang kritik literatur dan semiolog, dimana tanda-tanda yang tampak sederhana, tetapi memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan makna ideologis atau konotatif dan juga mempertahankan nilai-nilai dominan dalam masyarakat, dengan tanda (sign) merupakan kombinasi dari penanda (signifier) dan petanda (signified) (Griffin, 2012: 332). Terdapat dua makna pada tanda atau gambar; Pertama, makna denotasi merupakan makna objektif pada tanda atau gambar, yang tidak memerlukan kode terpisah untuk menafsirkan elemen dasarnya; Kedua, makna konotasi merupakan makna

tambahan yang mencakup interpretasi budaya, estetika, dan ideologi (Barthes, 1977).

### **Teori Media Informasi**

Media berasal dari bahasa Latin “medius” yang memiliki arti medium, secara harfiah memiliki arti perantara atau pengirim pesan. Media menurut ahmad rohani, merupakan segala hal yang di indera dan berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi belajar mengajar (Fadilah, dkk; 2023). Sedangkan, informasi adalah suatu pemberitahuan atau berita mengenai sesuatu. Sehingga media informasi merupakan alat yang dipakai untuk menyalurkan berita atau informasi kepada suatu pihak. (Utomo, Afif, Sumarlin, 2025)

### **Teori Multimedia**

Multimedia merupakan kombinasi elemen-elemen dari teks, audio, animasi, dan video yang disampaikan kepada khalayak melalui komputer atau media elektronik lainnya. Rangkaian elemen-elemen yang merangsang indrawi secara visual dan auditori seperti animasi dengan visual memukau dan suara yang menarik, dapat menggugah pikiran orang menjadi terpesona (Vaughan, 2011).

### **Animasi**

Animasi merupakan sebuah bentuk ekspresi seni dengan metode penggambaran rangkaian gambar yang berkelanjutan lalu memproyeksikan gambar-gambar tersebut ke layar dengan kecepatan konstan (Thomas & Johnston, 1981). Gerakan pada animasi merupakan sebuah ilusi yang diciptakan melalui gambar-gambar dalam urutan waktu, memungkinkan manusia untuk melihat serangkaian gambar diam sebagai gerakan yang berkelanjutan saat diproyeksikan dengan cepat. (Williams, 2001).

### **Background Artist**

Background merupakan aspek yang tidak bergerak dan berfungsi untuk memberikan informasi lokasi dan latar dimana adegan karakter berlangsung juga menentukan suasana dan mood dalam suatu adegan, dapat menggunakan media tradisional atau digital (White, 2006). Background pada animasi merupakan aspek

penting karena memenuhi hampir 90% layar pada adegan yang berlangsung, karya background dapat memberikan penonton pengalaman sinematik yang superior karena kualitas background mencerminkan pula kualitas keseluruhan animasi (White, 2006). Background memiliki beberapa aspek diantaranya komposisi yang digunakan untuk menciptakan kombinasi tata letak yang harmoni pada suatu adegan dengan menempatkan aspek figur, bentuk, garis, dan objek dalam susunan yang spesifik (Rutkowski, 2023). Meliputi komposisi golden ratio, fibonacci spiral, dan rule of thirds; Layout merupakan hirarki visual yang menggabungkan foreground, midground, dan background, terciptalah hirarki visual yang kuat, untuk menuntun perhatian penonton pada poin spesifik pada adegan/layar (Fowler, 2002); Perspektif pada gambar datar bertujuan untuk memberikan dimensi pada objek yang digambar dan juga memberikan sugesti dekat atau jauh, untuk menyuguhkan sensasi ruang pada gambar (Norling, 1999) Terdapat perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang; Warna merupakan pantulan cahaya yang mengenai suatu objek (Molica, 2018), meliputi aspek hue, value, dan saturasi. Warna memiliki pengaruh pada kondisi psikologi manusia, contohnya kuning dapat menyimbolkan kebahagiaan, harapan, dan optimisme. Juga terdapat skema warna, yang merupakan gabungan warna yang memiliki hubungan di color wheel, contohnya skema *analogous* dan *monochromatic* (Molica, 2018); Pencahayaan memiliki beberapa macam sumber cahaya, contohnya direct sunlight, overcast light, dan indoor electric light (Gurney, 2010).

### **Landasan Perancangan**

Pada perancangan *background* penulis melalui tiga tahap. Pra-produksi untuk menciptakan rancangan tata ruang *background* sesuai dengan *storyboard* yang ada; Tahap produksi, penulis merancang *background* sesuai dengan kebutuhan adegan, dengan tahapan perancangan sketsa, memberikan warna dasar, lalu finalisasi gambar.

### **Teori Khalayak**

Khalayak sasaran untuk perancangan background animasi ini ditujukan kepada perempuan berusia 18-27 tahun, yang memiliki rencana untuk menikah

dan memiliki anak. Rentang usia tersebut termasuk ke tahap kelompok dewasa awal. Rentang dewasa awal adalah dari usia 18 hingga 40 tahun, ditandai dengan kesadaran diri untuk beradaptasi dengan ekspektasi sosial dan peran baru. Periode dewasa awal memiliki karakteristik untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi sosial baru, dengan ekspektasi untuk memainkan peran baru seperti menjadi seorang pasangan, orang tua, dan memberi nafkah. (Hurlock, 1968: 530).

### **Kerangka Teori**

*Postpartum blues* adalah gangguan psikologis yang umum dialami oleh ibu pasca melahirkan, ditandai dengan perubahan emosi ekstrim akibat perubahan hormon, fisik, dan kurangnya dukungan emosional. Tanpa penanganan tepat, kondisi ini dapat berkembang menjadi depresi atau psikosis pasca melahirkan. Untuk meningkatkan kesadaran khalayak sasaran, dibutuhkan media informasi yang efektif. Animasi 2D dipilih karena mampu menyampaikan emosi melalui gerak dan visual. Perancangan karya ini dilandasi teori DKV, multimedia, semiotika, psikologi warna, serta teori-teori perancangan *background*, yang berperan penting dalam menyampaikan informasi secara emosional dan informatif melalui animasi 2D “Cakrawala”

### **Asumsi**

Perancangan *background* animasi 2D “Cakrawala” diasumsikan memerlukan pemahaman tentang gejala, faktor, dan penanganan *postpartum blues*, serta teori DKV, semiotika, multimedia, dan perancangan *background*, agar informasi yang disampaikan sesuai dengan teori dan mudah dipahami oleh khalayak sasaran.

### **Data dan Analisis Data**

#### **Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih karena berfokus pada eksplorasi dan memahami makna suatu fenomena yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2018). Dengan metode pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi.

## Data dan Analisis Objek

### Data dan Analisis Literatur

Menurut BKKBN, tingginya angka kasus *postpartum blues* di Indonesia hingga terjadi pada 50-80% ibu baru melahirkan, menempatkan Indonesia sebagai negara dengan resiko tertinggi di Asia. Gejala seperti kecemasan, gejala emosi berlebih, kelelahan, hingga merasa gagal menjadi ibu, umumnya dirasakan dalam dua minggu pasca melahirkan. *Postpartum blues* dapat berkembang menjadi *postpartum depression* hingga *postpartum psikosis* jika tidak ditangani. Faktor pemicu meliputi perubahan hormon, tekanan sosial, usia muda, dan kurangnya dukungan keluarga. Kasus ekstrim seperti yang terjadi pada ibu berinisial LN menunjukkan bahwa tanpa intervensi profesional dan dukungan emosional yang memadai, *postpartum blues* dapat membahayakan ibu dan bayi. Oleh karena itu, penyebaran informasi dan edukasi mengenai *postpartum blues* menjadi sangat penting untuk mencegah dampak jangka panjang terhadap kesehatan mental ibu dan lingkungan sekitarnya.

### Data dan Analisis Wawancara Ahli

Tabel 1 Profil dan Dokumentasi dengan narasumber

 <p><b>Nama:</b> Yunda Fitriani, S. Psi.</p> <p><b>Profesi &amp; pengalaman:</b> Konselor &amp; founder kelas ibu berdaya; menangani 3-5 klien <i>postpartum blues</i>.</p>	 <p><b>Nama:</b> Farah T. Suryawan, Dra., Psi., M.Pd</p> <p><b>Profesi &amp; pengalaman:</b> Psikolog anak, remaja, dan keluarga; pimpinan klinik Samya &amp; Adiandra; pernah menangani pasien <i>postpartum blues</i>.</p>	 <p><b>Nama:</b> Mutia Qana'a, S.Psi., M.Psi</p> <p><b>Profesi &amp; pengalaman:</b> Psikolog klinis &amp; konselor Telkom University, belum menangani pasien tapi punya perspektif profesional.</p>
--	---	---

Berdasarkan wawancara tiga narasumber ahli, *postpartum blues* adalah kondisi psikologis umum pada ibu pasca melahirkan, ditandai dengan gejala

emosional seperti mudah sedih, cemas, marah, hingga adanya keinginan untuk melukai bayi. Dapat berlangsung dari 2 minggu hingga 3 bulan. Terdapat macam-macam faktor pemicu contohnya perubahan hormon, fisik, dan riwayat gangguan psikologis. Penanganan yang disarankan mencakup mendapatkan dukungan pasangan secara fisik, emosional, spiritual, komunikasi terbuka, edukasi pranikah, mendapatkan bantuan profesional, dan memiliki motivasi untuk pulih.

#### **Data dan Analisis Wawancara Korban *postpartum blues***

Wawancara dilakukan pada 6 ibu yang pernah mengalami *postpartum blues*. Narasumber memiliki rentang usia dari 24-28 tahun dan varian pekerjaan. Dari hasil wawancara dengan korban *postpartum blues*, dapat disimpulkan bahwa pengalaman *postpartum blues* bersifat kompleks dan saling terkait, dengan gejala psikologis dan fisik yang nyata, dengan faktor pemicu yang beragam, hingga pentingnya dukungan bagi ibu dan juga pemberian informasi mengenai fenomena tersebut. Gejala dan dampak yang dialami oleh ibu akan semakin berat, tanpa adanya kesadaran diri dan dukungan sosial terutama dari pasangan. Oleh karena itu, penyampaian pengalaman ini dalam bentuk media visual seperti animasi dan aspek background yang mendukung, dapat meningkatkan kesadaran perempuan dewasa, mengenai pentingnya mengetahui gejala dan penanganan yang tepat.

#### **Data dan Analisis Wawancara Khalayak Sasar**

Wawancara khalayak sasar dilakukan pada 5 narasumber perempuan, rentang usia 21-25 tahun, dan variasi pekerjaan. Dari kelima narasumber, mayoritas merupakan perempuan dewasa awal, belum menikah, dan memiliki minat tinggi terhadap media hiburan, terutama animasi. Narasumber-narasumber memiliki tingkat pemahaman mengenai *postpartum blues* bervariasi, mulai dari sangat tepat hingga pengetahuan masih awam. Namun secara umum, semua narasumber menyadari peran menjadi ibu merupakan hal yang berat secara mental dan emosional, terutama mengenai melahirkan; menganggap penting adanya media informasi yang edukatif mengenai pranikah dan informasi gejala *postpartum blues* untuk kesiapan masa depan; menyukai media animasi sebagai

media yang menghibur juga simbolik dan bermakna; dan menunjukkan ketertarikan terhadap isu emosional, jika disampaikan melalui narasi dan visual yang menarik.

### Data dan Analisis Observasi

Tabel 2 Dokumentasi Observasi

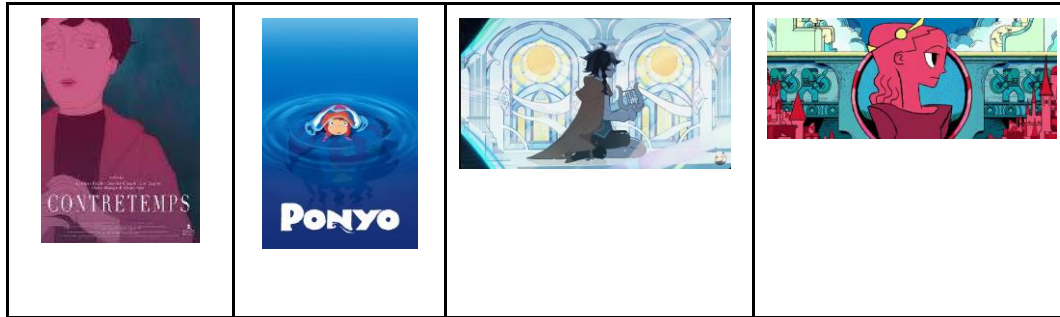
Klender, Jakarta Timur	Pondok Gede, Bekasi	Cikarang, Bekasi
		

Observasi dilakukan pada tiga lokasi di daerah Jakarta Timur dan Bekasi. Di daerah Klender, Jakarta Timur; Pondok Gede, Bekasi; dan Cikarang, Bekasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan referensi landasan perancangan *background* animasi yang berlatarkan di sebuah rumah di daerah Jakarta Timur dan Bekasi. Pada ketiga lokasi tersebut, memberikan gambaran jelas mengenai rumah-rumah keluarga yang hidup, ditinggali, dan nyaman. Rumah-rumah tersebut bukan hanya tempat tinggal, tapi juga mencerminkan rumah yang hangat, nyaman, terbuka, dan merefleksikan dinamika keluarga. Dari observasi tersebut didapatkan landasan perancangan *background* animasi bertemakan *postpartum blues* dengan latar yang berlangsung di sebuah rumah keluarga, dengan menerapkan detail rumah autentik, variasi furniture, dan tata ruang terbuka, untuk menyampaikan nuansa emosional dari kehidupan ibu yang mengalami *postpartum blues*.

### Data dan Analisis Karya Sejenis

Tabel 3 Karya Sejenis

<b><i>Contretemps</i></b> <b><i>(2021)</i></b>	<b><i>Ponyo (2008)</i></b>	<b><i>The Boy and The Whirlwind (2020)</i></b>	<b><i>The Great Promise</i></b> <b><i>(2015)</i></b>
---	----------------------------	--	---



Melalui analisis karya sejenis, penulis mengambil inspirasi penggambaran *background* dengan mengambil aspek-aspek penggambaran dari karya sejenis. Warna dan suasana diambil dari *Contretemps*, aspek perspektif dan suasana rumah dari *Ponyo*, Komposisi objek dan latar dari *The Boy and The Whirlwind*, dan layout background dari *The Great Promise*. Dari keseluruhan analisis, aspek visual seperti warna, perspektif, komposisi, dan layout merupakan aspek yang saling berketerkaitan dalam perancangan background animasi, untuk menciptakan narasi yang emosional, dan sinematik pada animasi. Warna membawa kesan nuansa emosi, perspektif menciptakan kesan ruang dan dimensi, komposisi mengatur fokus visual narasi, serta layout yang menambah hirarki cerita.

### Konsep Perancangan

#### Konsep Pesan

Perancangan animasi 2D “Cakrawala” memiliki tujuan untuk menyebarkan informasi untuk membangun empati dan kesadaran terhadap gangguan psikologis pasca melahirkan *postpartum blues*, agar tidak berkembang menjadi depresi dan psikosis pasca melahirkan bila tidak ditangani. Juga agar masyarakat, terutama target audience perempuan usia 18-27 tahun, dapat lebih menyadari gejala, dampak, dan penanganan *postpartum blues*.

#### Konsep Kreatif

Animasi 2D “Cakrawala” bergenre drama dan *slice of life*, mengisahkan Arin yang mengisahkan pengalaman *postpartum blues*-nya kepada adik iparnya, Naomi, dalam bentuk dongen dengan visual metaforis. Latar cerita berada di rumah keluarga Arkan dan Arin, dengan satu anak bernama Kailani. Perancangan *background* dimulai dari observasi di rumah keluarga kelas menengah di Jakarta

Timur dan Bekasi, untuk mengumpulkan referensi visual seperti tampak depan, warna, tekstur, dan layout. Penulis menggambarkan gejala *postpartum blues* arin dengan simbolisasi gejala ombak dengan warna yang sesuai dengan emosi sedih dan marah yang dirasakan. Visualisasi tersebut berdasarkan hasil wawancara ahli dan korban *postpartum blues*. Judul “Cakrawala” merepresentasikan kasih sayang antara suami dan istri yang saling mendukung ketika menghadapi *postpartum blues*. Produksi dilakukan melalui tahap sketsa/lineart, warna dasar, hingga finalisasi berdasarkan prinsip desain *background* warna, perspektif, komposisi, dan layout.

### Konsep Media

Penulis menggunakan perangkat keras PC, iPad, dan Wacom Intuos dengan perangkat lunak Clip Studio Paint Pro, Procreate, dan Photoshop. Perangkat-perangkat tersebut memiliki fitur yang mendukung pada perancangan *background*, melalui proses sketsa/lineart, warna dasar, dan finalisasi. Animasi akan dipublikasikan melalui Youtube, dengan pengguna mencapai 2,53 miliar di seluruh dunia, dan 143 pengguna di Indonesia.

### Konsep Visual


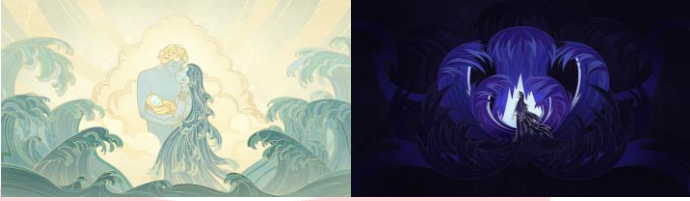
*Background* yang dirancang ada dua, dunia rumah dan dunia dongeng representasi *postpartum blues* Arin. Rumah digambarkan sebagai rumah keluarga yang hangat dan nyaman, dengan adanya halaman depan, ruang keluarga, dan dapur. Dongeng digambarkan dengan ombak dan awan yang memiliki palet warna kuat untuk mencerminkan emosi dan psikologis yang Arin rasakan.

### Hasil Perancangan

Dari proses perancangan, didapatkan hasil *background* rumah sebagai latar lokasi di animasi.

Tabel 4 Hasil Perancangan

Kategori	Hasil Perancangan
----------	-------------------

<b>Rumah</b>	
<b>Dongeng</b>	

### Kesimpulan

*Postpartum blues* merupakan gangguan psikologis yang dialami oleh perempuan pasca melahirkan, akibat perubahan hormon, fisik, kurang edukasi pranikah, dan minimnya dukungan dari lingkungan. Penanganan efektif dimulai dari menyadari gejala yang dirasakan, mendapatkan dukungan emosional, dan bantuan profesional. Wawancara pada khalayak sasaran menunjukkan bahwa perempuan dewasa awal memiliki pemahaman yang beragam tentang isu ini, sehingga dibutuhkan media informasi yang menarik dan informatif. Dalam tugas akhir ini, penulis merancang background animasi bertemakan rumah keluarga klasik Indonesia yang berlokasi di daerah sekitar daerah Jakarta Timur dan Bekasi, dan visualisasi gejala emosi korban *postpartum blues*. Perancangan dilandasi oleh observasi rumah dan wawancara ahli juga korban. Perancangan *background* menerapkan prinsip-prinsip perancangan untuk menghasilkan karya visual yang kuat dan komunikatif.

## Saran

Diharapkan perancangan karya background animasi ini dapat mencerminkan kondisi rumah klasik Indonesia, dan konsep abstrak perasaan seorang ibu korban Baby Blues. Hingga dapat dijadikan sebagai referensi konsep visual di industri animasi, untuk perancangan dengan kadar emosional yang tinggi. Penulis juga berharap, penonton atau pembaca dapat menumbuhkan rasa simpati dan dukungan terhadap perempuan korban Baby Blues, agar fenomena ini tidak terabaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aira, Shamita; Kusniasari, Ratih; Andriani, Eka (2025). *Efektivitas Media Leaflet, Video Animasi, dan Games Kartu dengan Pengetahuan dan Sikap Mengenai Hipertensi di Rengasdengklok*.
- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*.
- Backher, Hans (2008). *Dreamworlds: Production Design for Animation*.
- Balaram, Kripa & Marwaha, Raman (2024). *Postpartum Blues*. National Library of Medicine.
- Barthes, Roland (1977). *Image, Music, Text*.
- Carlson, Karen; Mughal, Saba; Azhar, Yusra; Siddiqui, Waqar (2024). *Postpartum Depression*. National Library of Medicine.
- Christin, Diana Indah Lestari & Alfi Syahri, R. (2022). *Kesehatan Mental pada Ibu Hamil dan Pasca Melahirkan*. Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan.
- Anon (2022). *Postpartum Depression*. [my.clevelandclinic.org](https://my.clevelandclinic.org).
- Creswell, J. David & Creswell, John W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Devina, Ayesha (2023). *Perasaan Tidak Enak Setelah Melahirkan (Baby Blues Syndrome)*. Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan. [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/2719/perasaan-tidak-enak-setelah-melahirkan-baby-blues-syndrome](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2719/perasaan-tidak-enak-setelah-melahirkan-baby-blues-syndrome)
- Fadilah, Aisyah; dkk (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran*.
- Fowler, Mike S. (2002). *Animation Background Layout*.
- Griffin, E. (2012). *A First Look at Communication Theory*.
- Hernandez, Mike (2024). *Artists' Master Series: Perspective & Depth*.
- Hurlock, Elizabeth (1968). *Developmental Psychology*.
- Irvana (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kejadian Depresi Postpartum di RSUD Labuang Baji Makassar*. Akademi Kebidanan Muhammadiyah Makassar.

- Kusnandar, Viva Budy (2021). *Mayoritas Perempuan Indonesia Menikah Usia 19–24 Tahun*.
- Kurtz, Devin Elle (2020). *Background Art* 101. <https://youtu.be/t4s2aIAKZ6s?si=VoAFUduSMdJtsBxa>
- Lopez-Gonzales, D. M. & Kopparapu, A. K. (2022). *Postpartum Care of the New Mother*. *National Library of Medicine*.
- Mayer, Richard. E. (2002). *Multimedia Learning*.
- Meyer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mollica, Patti (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory*.
- Nababan, Lolli (2021). *Modul Ajar Psikologi Kehamilan, Persalinan, Nifas*.
- Norling, Ernest R. (1999). *Perspective Made Easy*.
- Pratiwi, Cesa Septiana (2019). *Seperempat ibu depresi setelah melahirkan, tapi penanganannya belum optimal. Mengapa?* theconversation.com.
- Putri, Safauna Cahyani & Sudaryat, Yayat (2020). *Perancangan Environment dan Background Untuk Animasi 2D Berjudul Wedang Ronde*.
- Raza, Sehar K. & Raza, Syed (2023). *Postpartum Psychosis*. *National Library of Medicine*.
- Rutkowski, Greg (2023). *Artists' Master Series: Composition and Narrative*.
- Santrock, John (2010). *Life-Span Development (13th Edition)*.
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*.
- Utomo, Riwan Adisuryo; Afif, Riky Taufik; Sumarlin, Rilly (2025). *Perancangan Animate Pada Film Animasi Hybrid Panatayungan sebagai Media Informasi Wisata Lengkong Panjalu*.
- Vaughan, Tay (2011). *Multimedia: Making It Work*.
- Wahyuni, Sri (2014). *Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Depresi Postpartum*. *Politeknik Kesehatan Surakarta Jurusan Kebidanan*.
- Wahyuningsih, Sri (2015). *Desain Komunikasi Visual*.
- White, Tony (2006). *Animation from Pencil to Pixel*.
- Williams, Richard (2001). *The Animator's Survival Kit*.
- Wulansari, Putri Suci; Istiaji, Erdi; Ririanty, Mury (2017). *Hubungan Antara Pengetahuan Ibu Tentang Baby Blues, Proses Persalinan, dan Paritas Baby Blues di RSIA Srikandi Ibi Kabupaten Jember*.
- World Health Organization (2022). *WHO Recommendations on Maternal and Newborn Care for a Positive Postnatal Experience*. *World Health Organization Publications*.