

# PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D “CAKRAWALA” SEBAGAI MEDIA INFORMASI FENOMENA POSTPARTUM BLUES

Mutiara Hanifah<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, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi Visual No 1, Terusan Buah Batu, Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[mutiarahanifah@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:mutiarahanifah@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [ariefiink@telkomuniversity.ac.id](mailto:ariefiink@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,  
[tiaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:tiaradinska@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>



**Abstrak:** *Postpartum blues* atau *baby blues* adalah gangguan mental pasca melahirkan yang jika tidak ditangani dapat berkembang menjadi depresi *postpartum* atau bahkan psikosis *postpartum*. Kedua kondisi ini berbahaya karena berisiko memicu gangguan mental berat, kekerasan, bahkan membahayakan nyawa ibu maupun bayi. Tingginya angka kasus fenomena ini di Indonesia disebabkan oleh kurangnya edukasi dan kesadaran masyarakat, serta minimnya dukungan dari lingkungan sekitar terhadap ibu pasca melahirkan. Fenomena ini mendorong pembuatan *storyboard* untuk film animasi 2D informatif berjudul *Cakrawala* yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama calon ibu, mengenai *postpartum blues*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif untuk merancang *storyboard* sebagai acuan produksi animasi informatif yang mengangkat isu kesehatan mental ibu pasca melahirkan. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang mudah dipahami dan mampu menumbuhkan empati masyarakat terhadap perjuangan ibu pasca persalinan.

**Kata kunci:** Storyboard, Postpartum Blues, Gangguan Mental Pasca Melahirkan, Animasi 2D, Kesehatan Mental Ibu

**Abstract:** *Postpartum blues, also known as baby blues, is a postnatal mental disorder that, if left untreated, can develop into postpartum depression or even postpartum psychosis. Both conditions are dangerous as they may lead to severe mental disturbances, violence, or even self-harm and infanticide. The high rate of postpartum blues cases in Indonesia is caused by limited education, low public awareness, and insufficient support from the surrounding environment for mothers after childbirth.*

*This concern leads to the design of a storyboard for an informative 2D animated film titled Cakrawala, which aims to raise public awareness, especially among expectant mothers, about postpartum blues. Data was collected through literature studies,*

*interviews, and observations. The collected data were then analyzed using a descriptive approach to design a storyboard as a reference for producing an informative animation that addresses maternal mental health issues after childbirth. The outcome of this design is expected to serve as an educational medium that is easy to understand and able to foster public empathy for the struggles of mothers after giving birth.*

**Keywords:** *Storyboard, Postpartum Blues, Postnatal Mental Disorder, 2D Animation, Maternal Mental Health*

## **PENDAHULUAN**

Postpartum blues atau baby blues adalah gangguan mental pada ibu pasca melahirkan, yang ditandai dengan perasaan cemas berlebih, mudah menangis, kelelahan, dan perubahan suasana hati yang tidak stabil. Jika tidak ditangani, kondisi ini dapat berkembang menjadi depresi postpartum bahkan psikosis postpartum yang dapat mengancam keselamatan ibu dan bayi (Brody, 2011). Di Indonesia, fenomena ini masih belum mendapatkan perhatian serius. Hal ini didukung oleh data BKKBN (2024) yang menyatakan bahwa 57% ibu Indonesia mengalami postpartum blues, menjadikan Indonesia negara tertinggi di Asia dengan kasus postpartum blues terbanyak.

Faktor eksternal juga sangat berpengaruh terhadap kondisi mental ibu pasca melahirkan, seperti dukungan pasangan dan keluarga (Purwati, 2020). Selain itu, pengetahuan sang ibu sebelum melahirkan juga berpengaruh kepada terjadinya postpartum blues (Wulansari, 2017). Sayangnya, edukasi mengenai fenomena masih sangat minim, sehingga masyarakat umum, termasuk ibu muda, masih kurang memahami kondisi ini secara menyeluruh, sedangkan kesiapan ibu adalah faktor terpenting dalam mengatasi stres pasca persalinan (Ningrum dalam Purwati, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukannya media informasi mengenai fenomena yang bisa menjangkau masyarakat luas.

Salah satu pendekatan media informasi yang dianggap efektif adalah animasi, yang memiliki potensi menyampaikan emosi dan pesan moral secara visual dengan lebih kuat (Mayer, 2009). Selain itu, belum banyak penggunaan media animasi yang mengangkat isu postpartum blues di Indonesia, padahal animasi dinilai menjangkau audiens yang lebih luas dengan cara yang tidak dapat dilakukan film live action (Selby, 2013).

Karena itu, diciptakan animasi 2D berjudul Cakrawala yang mengangkat topik postpartum blues. Dalam proses pra-produksi animasi, dibutuhkan perancangan storyboard yang baik dan teratur agar pesan moral dapat tersampaikan dengan menarik (Glebas, 2009) dan efektif kepada khalayak sasaran. Storyboard yang dibuat berkisah tentang seorang ibu muda yang menceritakan pengalamannya menderita postpartum blues kepada adik iparnya, melalui lukisan cakrawala, garis dimana laut dan langit bertemu.

Proses pembuatan storyboard terdiri dari 3 tahap, yaitu pembuatan thumbnail, rough pass, dan clean up (Winder, 2011). Namun dalam penciptaan storyboard produksi film kecil, storyboard biasanya hanya mementingkan peletakan karakter, kamera, dan latar belakang dalam visualisasi narasi. (Paez, 2013) Storyboard ini kemudian menjadi tumpuan dalam proses produksi animasi. Berdasarkan uraian diatas, perancang mengambil judul Perancangan Storyboard Animasi 2D Cakrawala sebagai Media Informasi Fenomena Postpartum Blues.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan perancang adalah metode kualitatif, karena dinilai paling sesuai untuk menggali data lebih dalam (Sugiyono, 2013) berupa pengalaman subjektif dan personal dari penderita postpartum blues. Metode ini juga efektif digunakan karena topik

berhadapan dengan topik sosial yang kompleks dan jamak, sekaligus menyajikan secara langsung hubungan antara peneliti dan responden (Afif, 2021) Fokus penelitian adalah perasaan dan pengalaman penderita postpartum blues, untuk dijadikan landasan perancangan storyboard untuk film animasi 2D Cakrawala. Pengumpulan data menggunakan pendekatan berupa wawancara semi terstruktur, observasi lapangan, dan studi pustaka terhadap korban postpartum blues sebagai objek penelitian, ahli seperti terapis dan psikolog, serta responden perempuan Indonesia berusia 18-27 tahun sebagai khalayak sasaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk menemukan pola dalam kisah dan pengalaman tiap narasumber, yang kemudian diolah ke dalam bentuk narasi pada naskah dan visual pada storyboard. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi yang relevan, akurat, dan mampu membangun empati.

#### **DATA DAN ANALISIS DATA**

Gangguan psikologis postpartum dibagi menjadi tiga kategori, yaitu postpartum blues, depresi postpartum, dan psikosis postpartum (Walsh dalam Setiawati, 2020). Gejala yang muncul bervariasi dari perasaan sedih dan mudah menangis hingga delusi dan halusinasi. Faktor penyebabnya bisa meliputi perubahan hormon, tekanan sosial, kelelahan fisik, serta kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Selain itu, kematangan dan kesiapan ibu adalah faktor utama supaya ibu tidak mengalami stress yang berlanjut pada baby blues syndrome, karena ibu yang memiliki kematangan dan kesiapan akan berhasil mengatasi stres setelah persalinan. (Ningrum dalam Purwati, 2020).

Hasil pencarian data melalui wawancara dan observasi terhadap ibu penderita postpartum blues dan sekitarnya juga menunjukkan bahwa

kebanyakan tidak mendapatkan edukasi mengenai fenomena, tidak mendapatkan dukungan emosional, dan tidak merasa perlu mencari bantuan. Seluruh narasumber juga mengatakan bahwa mereka pulih setelah mulai mencari bantuan dan dukungan sekitar, dan bahwa untuk mencegah terjadinya postpartum blues, edukasi harus diberikan sebelum mempunyai anak atau bahkan sebelum menikah.

Selain itu, dilakukan pula analisis data khalayak sasaran. Sebagai kalangan dewasa awal dimana individu menikah, berkarir, dan memulai keluarga (Hurlock, 1974), dilakukan wawancara singkat yang berujung pada kesimpulan bahwa kalangan tersebut berpendapat bahwa media audio visual seperti animasi lebih dapat menjangkau dan menarik audiens dalam topik yang berat, daripada media cetak maupun media digital.

Karena animasi 2D dipilih menjadi media yang efektif, dibutuhkanlah rancangan storyboard yang mementingkan elemen visual agar narasi film dapat tersampaikan dengan baik dan menarik.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Storyboard**

Penelitian ini menghasilkan perancangan storyboard untuk animasi 2D berjudul Cakrawala sebagai media yang meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai isu postpartum blues, terutama bagi kalangan perempuan 18-27 tahun.

Berdasarkan temuan ini, perancangan dilakukan dengan mengembangkan beberapa aspek utama: pesan, cerita, gaya visual, serta media penyampaian. Perancangan dimulai dengan penulisan naskah, kemudian dikembangkan menjadi storyboard yang menggunakan pendekatan naratif 3 babak, yaitu eksposisi, komplikasi, dan resolusi. Adapun

elemen storyboard yang dianalisis adalah type of shot, camera angle, dan camera movement. Sebuah storyboard adalah versi visual pertama yang dibuat untuk menceritakan narasi melalui rangkaian key drawings atau gambar inti (Bryne, 1999). Penyampaian pesan edukatif dalam storyboard difokuskan pada empat poin utama: pengalaman emosional ibu penderita postpartum blues, pentingnya dukungan dari pasangan dan keluarga, langkah-langkah pemulihan, serta urgensi edukasi dini tentang fenomena ini.

Hasil akhir berupa storyboard terdiri dari beberapa tahapan yaitu thumbnail, rough sketch, dan visual final. Proses ini menjadi dasar produksi animasi dan menunjukkan bahwa desain naratif yang kuat dan berbasis data lapangan dapat meningkatkan kualitas media informasi sekaligus efektivitas penyampaian pesan sosial.

## **Perancangan Storyboard**

### **Thumbnail**

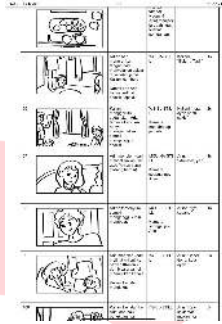
Setelah dilakukan pencarian data, dibuatlah naskah. Naskah yang sudah tetap kemudian dibuat visualisasi gambar kasarnya di thumbnail. Thumbnail adalah gambar kecil yang menggambarkan konsep cerita serta merupakan visualisasi awal (Hart, 2008)



Gambar 1 Thumbnail Animasi 2D Cakrawala  
Sumber: Dokumen Perancang, 2024

## Rough Sketch

Setelah thumbnail disetujui, dibuatlah rough sketch, yaitu gambar kasar yang menjelaskan aksi dan visualisasi dari thumbnail dengan lebih detail. Pada tahap ini, tokoh, latar belakang, dan keterangan pergerakan sudah terlihat jelas.



Gambar 2 Rough Sketch Animasi 2D Cakrawala  
Sumber: Dokumen Perancang, 2024

## Storyboard

Sebuah storyboard adalah versi visual pertama yang dibuat untuk menceritakan narasi melalui rangkaian key drawings atau gambar inti (Byrne, 1999). Storyboard dapat dikatakan siap saat visualisasi di sketsa masuk akal dan sejalan dengan narasi di naskah (White, 2009).



Gambar 2 Rough Sketch Animasi 2D Cakrawala  
Sumber: Dokumen Perancang, 2024

## **Elemen Storyboard**

### **Perspektif**

Perspektif sangat penting dalam pembuatan storyboard sebuah karya animasi karena membantu memberikan kesan kedalaman ruang, jarak, dan hubungan antar objek dalam satu frame. Pada perspektif atmosferis, terdapat perspektif 2 titik hilang dan 3 titik hilang. (Hart, 2001)

### **Type of Shot**

Umumnya, type of shot terbagi menjadi 5 yaitu extra wide shot, wide shot, long/full shot, medium shot, dan close up. (Hart, 2008) Masing-masing type of shot digunakan untuk fungsi yang berbeda pula.

### **Camera Movement**

Pergerakan kamera membantu pergerakan film. Terdapat 4 jenis pergerakan kamera yang paling umum, yaitu fixed/still shot dimana kamera diam, tracking atau panning shot yang berupa gerakan horizontal untuk menciptakan gerakan panoramik, dolly shot, dan zoom shot yang berupa pengerucutan fokus dari sudut yang lebar ke objek yang lebih kecil. (White, 2006)

### **Camera Angle**

Camera angle adalah pemilihan sudut atau posisi kamera dalam shot. Adapun macam-macam angle adalah seperti high angle (dari atas, biasanya digunakan untuk menunjukkan kekuasaan), low angle (dari bawah, biasanya digunakan untuk menunjukkan karakter yang dominan), eye level (sejajar dengan mata/penglihatan normal, biasanya digunakan untuk situasi netral), shoulder level (setinggi bahu, biasanya digunakan untuk menunjukkan hubungan atau interaksi antar karakter), hip level (setinggi pinggang, biasanya digunakan untuk menyorot tangan), knee level (setinggi lutut, untuk

menyorot kaki), ground level, dan bird's eye view (dari atas kepala) (Brine, 2020).

## KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengangkat isu postpartum blues melalui narasi dan visualisasi yang sesuai dengan realitas di Indonesia serta menyampaikan informasi edukatif dan nilai moral secara menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan storyboard untuk film animasi 2D *Cakrawala* berhasil dilakukan sebagai upaya menyampaikan informasi mengenai fenomena postpartum blues di Indonesia, dengan merepresentasikan perasaan serta pengalaman penderita postpartum blues secara emosional dan komunikatif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media visual seperti animasi 2D memiliki potensi besar dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu kesehatan mental ibu pasca melahirkan. Namun, keterbatasan dalam hal waktu dan sumber daya menghambat pengembangan lebih lanjut seperti penyusunan animatic atau produksi animasi secara utuh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan storyboard ini ke tahap animasi, serta melibatkan kolaborasi lintas bidang seperti psikologi dan kebidanan guna memperdalam isi pesan. Diharapkan hasil karya ini dapat menjadi referensi serta inspirasi untuk karya serupa yang peduli terhadap isu kesehatan mental ibu di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

Afif, R. T. (2021). *Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 32-33.

- Agari, F., & Budiman, A. (2019). Perancangan storyboard untuk film animasi "2D Lontong Cap Go Meh". *e-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 4050–4051.
- Baker, K. C. (2025). Decades after Andrea Yates killed her 5 children, her lawyer places flowers on their grave (exclusive). *People*.
- Beck, C. T. (2021). *Postpartum depression: A meta-synthesis of qualitative research*. Gavin Publishers.
- Brine, K. G. (2020). *The Art of Cinematic Storytelling*. New York: Oxford University Press.
- Brody, D. J. (2011). Postpartum psychosis: A review of clinical diagnosis and treatment. *Journal of Clinical Psychiatry*.
- Budiman, A., & Anwar, A. A. (2020). Konstruksi ikon, indek, dan simbol dalam membangun visualisasi karakter video game *Harvest Moon: Back to Nature*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(1), 1–9.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation: The art of layout and storyboarding*. Mark Byrne Production.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Focal Press. SAGE Publications.
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story: Professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. Oxford: Focal Press.
- Gonzalez, D. M. & Kopparapu, A. K. (2022). Postpartum Care of the New Mother. In *StatPearls*. Treasure Island (FL): StatPearls Publishing.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. London: Elsevier.
- Hurlock, E. B. (1974). *Developmental Psychology (4th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Johnson, K. A. (2017). *The fourth trimester: A postpartum guide to healing your body, balancing your emotions, and restoring your vitality*. Shambhala Publications.

- Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- Kusuma, R. (2019). *Karakteristik ibu yang mengalami depresi postpartum*. Jambi: Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi.
- Mayer, R. E. (2009). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Meltzer-Brody, S., Howard, L. M., Bergink, V., Vigod, S., Jones, I., Munk-Olsen, T., Honikman, S., & Milgrom, J. (2018). Postpartum psychiatric disorders. *Nature Review Disease Primers*, 4, Article 18022.
- Murti, M., Maolinda, & Lestari, L. (2023). *Deteksi dini depresi postpartum dengan menggunakan Edinburgh Postnatal Depression Scale*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(4), 961–966.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian semiotika dalam animasi 3D *Let's Eat*. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81–86.
- O'Hara, M. W., & Swain, A. M. (1996). Rates and risks of postpartum depression: A meta-analysis. Iowa: *International Review of Psychiatry*.
- Paez, S., & Jew, A. (2013) *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. Focal Press.
- Purwati, P., & Noviyana, A. (2020). *Faktor-faktor yang menyebabkan kejadian postpartum blues*. *Infokes: Jurnal Ilmiah Rekam Medis dan Informatika Kesehatan*, 10(2), 1–4
- Selby, A. (2013). *Animation*. London. Laurence King Publishing.
- Simon, M. (2007). *Storyboards: Motion in Art*. Oxford: Focal Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981) *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York. Abbeville Press.

- Utomo, R. A., Afif, R. T., & Sumarlin, R. (2025). *Perancangan animate pada film animasi hybrid Panatayungan Panjalu sebagai media informasi wisata Lengkong Panjalu*.
- Wagner, T., Thompson E. L., Gadson, A., Stark, M., Bush, K., & Raines-Milenkov, A. (2020). Postpartum education and health literacy: New moms' perspectives. *Journal of Consumer Health on the Internet*, 24(4), 346–359
- Wells, P. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Lausanne. AVA Publishing SA.
- Whitaker, H., Halas, J. (2009) *Timing for Animation* (2nd ed.). Focal Press.
- White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator*. Focal Press.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation*. Oxford: Focal Press.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit: A manual of methods, principles, and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. Faber and Faber.
- Winder, C., Miller-Zarneke, T., & Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing animation* (2nd ed.). Focal Press.
- Wisner, K. L., Parry, B. L., & Piontek, C. M. (2002). Postpartum depression. *The New England Journal of Medicine*, 347(3), 194–199.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Focal Press.
- Wulansari, P. S., Istiaji, E., & Ririanty, M. (2017). *Hubungan antara pengetahuan ibu tentang baby blues, proses persalinan, dan paritas dengan baby blues di RSIA Srikandi IBI Kabupaten Jember*. IKESMA: Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat, 13(1), 40–51