

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DALAM PENCEGAHAN PENDERITA DEPRESI PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

MOTION GRAPHIC DESIGN AS PREVENTION OF DEPRESSION IN ADOLESCENT PATIENTS IN BANDUNG CITY

Muhammad Alfian Khoirudin¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn.²

²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

alfankhoirudin@gmail.com ¹, zenramdhan@gmail.com ²

Abstrak

Masa remaja dan dewasa muda menghadirkan banyak kesempatan untuk bertemu orang baru, mengunjungi tempat-tempat baru dan menemukan arahan dalam perjalanan hidupnya, namun usia ini merupakan masa perubahan fisik dan emosional yang cepat dan intens, sehingga rentan menderita depresi. Depresi pada remaja dapat menyebabkan perilaku negative bahkan berujung pada keinginan bunuh diri. Depresi merupakan gangguan mental yang dapat disembuhkan, namun diskriminasi dari lingkungan sekitar penderita justru menambah beban penderita. Kurangnya pengetahuan dan informasi lingkungan sekitar terhadap gejala dan penanganan penderita depresi menjadi salah satu alasan diskriminasi kepada penderita, oleh karena itu penulis ingin membuat perancangan media informatif sebagai upaya pencegahan diskriminasi pada remaja penderita depresi. Metode yang digunakan yakni kualitatif dengan melalui proses studi literatur, observasi, wawancara, dan analisis untuk mendapatkan konsep dasar dalam perancangan. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan dapat mengedukasi lingkungan sekitar penderita mengenai gejala dan penanganan depresi

Kata Kunci : Animasi, Motion Graphic, Depresi, Diskriminasi.

Abstract

Adolescents and young adults present many opportunities to meet new people, visit new places and find direction in life, but this age is a period of rapid and intense physical and emotional changes, making them vulnerable to depression. Depression in adolescents can lead to negative behavior and even lead to suicidal ideation. Depression is a mental disorder that can be cured, but discrimination from the environment around the patient actually adds to the burden of the patient. Lack of knowledge and environmental information about the symptoms and treatment of depression sufferers to be one reason discrimination to patients, therefore the authors want to make informative media design as an effort to prevent discrimination in adolescents suffering from depression. The method used is qualitative with the process of literature study, observation, interview, and analysis to get the basic concept in design. The end result of this design is expected to educate the environment around the patient about the symptoms and treatment of depression

Keyword : animation, motion graphic, depression, discrimination

1. Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dalam melaksanakan seluruh kegiatannya, manusia tidak bisa terlepas dari interaksi antara satu individu dengan individu lainnya. Perbedaan pendapat dan proses dalam melaksanakan tujuan di berbagai kegiatan kerap memicu berbagai masalah yang mengganggu kesehatan mental individu.

Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013, menunjukkan bahwa jumlah penderita gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan adalah sebesar 6% untuk usia 15 tahun ke atas (37.728 orang dari 703.946 orang dari subyek yang dianalisis).

Masa remaja dan dewasa muda menghadirkan banyak kesempatan - untuk bertemu orang baru, namun usia ini juga bisa menjadi masa stres. Lisa Wolff dalam bukunya yang berjudul *Teen Depression Viewpoint* menyebutkan bahwa masa remaja adalah masa perubahan fisik dan emosional yang cepat dan intens, sehingga masa remaja rentan menderita depresi.

Sayangnya penderita depresi masih sering mendapatkan diskriminasi oleh lingkungan sekitar sehingga memperburuk kondisi kesehatan mental penderita. Namun sebenarnya hal ini dilandasi oleh ketidaktahuan lingkungan sekitar mengenai gejala, ciri ciri dan cara penanganan penderita depresi, sehingga masyarakat lebih sering mendiskriminasi daripada membantu.

Oleh karena itu diperlukan sebuah perancangan media informatif yang baik mengenai penanganan pada penderita depresi usia remaja. Oleh karena itu penulis memilih *motion graphic* yang memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi secara sederhana dan mudah dipahami,

2. Landasan Pemikiran

2.1 Depresi

Depresi adalah salah satu gangguan kesehatan mental yang masuk kedalam penggolongan gangguan suasana perasaan (gangguan afektif / mood), perubahan yang terjadi pada kelompok gangguan suasana perasaan ini disertai dengan suatu perubahan pada keseluruhan aktivitas serta perubahan suasana hati yang cepat.

2.2 Indikator Depresi

Menurut Lissa dalam bukunya yang berjudul *Teen Depression Viewpoint* menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan depresi apabila kesedihan seseorang berlanjut diluar masa berkabung, dalam artian seseorang mengalami kesedihan karena tragedi atau penyebab lain namun tetap merasa sedih yang berkelanjutan, namun selain itu perubahan mood atau sifat secara tiba-tiba namun tak dapat dijelaskan juga dapat menjadi indikator seseorang mengalami depresi.

2.3 Animasi

Secara bahasa Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Selain itu kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Animasi merupakan kegiatan menggambar pada suatu media secara runtut dan berbeda satu sama lain sehingga ketika diputar dalam satu waktu akan menimbulkan ilusi pergerakan objek layaknya cara kerja *flipping book* (White,2012:4).

2.4 Infografis

Lankow dalam bukunya yang berjudul *Infographic* (2002:16) menjelaskan bahwa penyajian informasi secara visual telah populer untuk keperluan editorial pada akhir 1930-an dan awal 1940-an. Konsep infografis mengacu pada data dan ide pengembangan visual yang mengkomunikasikan informasi kompleks dalam bentuk teks dan gambar (Sherin,2011:130). Lankow menjelaskan bahwa format pokok yang dapat menjadi wahana untuk komunikasi infografis terbagi menjadi 3 bagian yaitu statis, interaktif, dan bergerak.

2.5 Motion Graphic

Motion graphic atau grafis bergerak adalah salah satu wahana atau media dalam infografis. *Motion graphic* menyajikan informasi dalam bentuk gerakan animasi. Menurut Lankow (2002:74) Keistimewaan *motion graphic* adalah kemampuannya untuk menarik pengguna atau *audience* dengan cara yang berbeda daripada infografis statis atau infografis interaktif, pengguna atau *audience* dapat melihat dengan mendapatkan informasi yang disajikan secara linier dan tidak perlu secara aktif memilih informasi mana yang akan mereka simak seperti infografis statis. Selain itu kemampuan *motion graphic* dalam menarik pemirsa secara emosional melalui musik sambil mendapatkan informasi melalui suara latar belakang dan citra atau objek yang bergerak.

3. Data dan Analisis

3.1 Data

3.1.1 Data dan Objek Penelitian

Menurut Aries dalam Yosep (2007), depresi adalah salah satu bentuk gangguan jiwa pada alam perasaan (afektif, mood) yang ditandai kemurungan, kesedihan, kelesuan, kehilangan gairah hidup, tidak ada semangat, dan merasa tidak berdaya, perasaan bersalah atau berdosa, tidak berguna dan putus asa.

Sedangkan menurut dr. Aditya Hafria Vanani melalui percakapan pesan singkat yang dilakukan oleh penulis, menjelaskan bahwa depresi adalah salah satu gangguan kejiwaan yang terjadi sedikitnya selama 2 minggu atau lebih yang mempengaruhi pola pikir, perasaan, suasana hati, dan cara menghadapi aktivitas sehari-hari, mengalami kesedihan yang berkepanjangan, putus harapan, tidak punya motivasi untuk beraktivitas, kehilangan ketertarikan pada hal-hal yang disukai dan menyalahkan diri sendiri.

Dari kedua penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa depresi adalah salah satu gangguan kesehatan mental yang terjadi sedikitnya selama dua minggu atau lebih yang mempengaruhi pola pikir, perasaan, suasana hati (mood) dan cara menghadapi aktivitas sehari-hari. Perbedaan utama depresi dan stress adalah durasi berlangsungnya kesedihan yang dialami oleh penderita, umumnya stress hanya berlangsung selama beberapa hari saja namun depresi dapat berlangsung selama 2 minggu atau lebih. Ketika mengalami depresi kita akan merasa sedih berkepanjangan, putus harapan, tidak punya motivasi untuk beraktivitas, kehilangan ketertarikan pada hal-hal yang dulunya menghibur, dan menyalahkan diri sendiri.

3.1.2 Data Karya Sejenis



Judul : Bahaya anak terpapar pornografi
 Jenis : *motion graphic*, media informatif
 Genre : edukasi
 Pembuat : kementerian sosial Republik Indonesia



Judul : *Alto Adventure*
 Jenis : *Side scrolling* Android Games
 Genre : fantasi, petualangan
 Developer : Snowman



Judul : Why Age- Should We End Aging Forever
 Jenis : *motion graphic*, media informatif
 Genre : edukasi
 Pembuat : kurzgesagt

3.2 Analisis

3.2.1 Analisis Objek Penelitian

Depresi adalah perasaan sedih yang terjadi selama dua minggu atau lebih serta mempengaruhi pola pikir, perasaan, suasana hati, dan cara menghadapi aktivitas sehari-hari, mengalami kesedihan yang berkepanjangan, putus harapan, tidak punya motivasi untuk beraktivitas, kehilangan ketertarikan pada hal-hal yang disukai dan menyalahkan diri sendiri.

Banyak gejala serta cara untuk menanggulangi depresi ringan, salah satu cara yang dapat dilakukan ialah bercerita kepada orang lain. Peran orang terdekat penderita sangat penting dalam proses penyembuhan, dengan memberikan penanganan tepat maka tidak akan ada lagi diskriminasi yang dapat menimbulkan anggapan bahwa penderita depresi adalah orang lemah, berlebihan, serta kalimat diskriminatif lainnya.

Hal-hal yang dapat dilakukan oleh lingkungan sekitar untuk dapat membantu penderita terlepas dari gejala depresi ini yaitu dengan mendengar aktif dan menerima segala cerita yang diberikan oleh penderita tanpa adanya nasihat nasihat yang diskriminatif, dengan begitu penderita akan merasa terdukung dan bersemangat untuk beraktivitas, sehingga proses penyembuhan yang dilakukan oleh penderita jauh lebih cepat.

3.2.2 Analisis Data Karya Sejenis

Dari analisis pada tiga karya sejenis di atas, didapatkan bahwa pewarnaan yang tidak terlalu terang dapat memberikan kesan yang lembut. Selain itu, pemilihan warna harus disesuaikan dengan kebutuhan narasi dan informasi yang ingin disampaikan kemudian untuk menekankan fokus pada penonton, penggunaan warna di sekitar area layar diberikan kesan warna yang lebih gelap.

Pada penyusunan latar belakang menggunakan lapisan-lapisan (*layer*) yang ditumpuk sehingga secara otomatis pergerakan kamera akan menunjukkan dimensi dan kedalaman pada latar belakang. Pada detail object yang ditampilkan harus disesuaikan dengan kebutuhan, serta harus ada kaitannya dengan informasi atau narasi yang disampaikan. Perpindahan antar *scene* menggunakan barang-barang yang melibatkan karakter utama, hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan dinamis dan berhubungan antar satu *shoot* ke *shoot* yang lain.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Landasan pemikiran untuk perancangan *motion graphic* ini adalah jumlah penderita depresi yang masih sangat banyak di Indonesia, selain itu kurangnya pengetahuan masyarakat dalam menyikapi penderita depresi semakin menambah beban yang diterima oleh penderita itu sendiri.

Dengan perancangan *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai cara menyikapi penderita depresi dengan baik untuk menghindari diskriminasi, sehingga penderita dapat merasa terbantu dengan orang-orang di sekitarnya dan dapat pulih dengan cepat.

4.2 Perancangan

4.2.1 Pra Produksi

Dalam proses pra-produksi *motion graphic* ini memiliki beberapa konsep yaitu

1. Konsep pesan

Pesan yang disampaikan pada animasi *motion graphic* ini adalah informasi mengenai jenis-jenis depresi secara umum, dampak yang akan ditimbulkan ketika memberikan diskriminasi, serta hal-hal yang seharusnya dilakukan untuk mendukung kesembuhan penderita.

2. Konsep kreatif

Agar pesan yang disampaikan pada *motion graphic* ini tepat untuk khalayak sasaran maka perlu adanya penyesuaian dalam penyajian konten. Sasaran utama media informasi ini adalah remaja usia 15-20 tahun di kota Bandung, oleh karena itu segala konten visual harus disesuaikan dengan gaya perkotaan yang cenderung ingin sesuatu yang mudah, cepat, modern, dan minimalis. Selain itu, penggunaan warna juga berpengaruh terhadap kesan yang ditimbulkan dalam penyampaian informasi, oleh karena itu penggunaan warna akan disesuaikan dengan urgensi atau kebutuhan tiap informasi yang akan disampaikan.

3. Konsep media

Penerapan *motion graphic* sebagai media informasi ini akan dipublikasikan pada Youtube sebagai platform utama kemudian akan dibagikan secara massif di berbagai media sosial dengan meminta kerjasama dari berbagai akun yang memiliki dampak besar dalam perkembangan psikologi, harapannya adalah dampak yang dihasilkan dari video ini tidak hanya terbatas di kota Bandung saja, tetapi di seluruh daerah di Indonesia

4. Konsep visual

Konsep visual yang menjadi bagian penting dalam proses perancangan ini yaitu jenis huruf, warna, background, dan gesture. Dalam penggunaan jenis huruf akan menggunakan jenis huruf *Sans Serif* untuk menciptakan kesan tegas dan memperhatikan kesan modern dan bersih. Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan beberapa macam skema warna untuk mendukung informasi yang disampaikan yaitu nuansa sedih yang ditunjukkan dengan warna warna gelap, warna tajam untuk menekankan urgensi pada pesan, serta warna terang dan lembut untuk nuansa yang tenang.

Ilustrasi *background* yang ditampilkan dalam motion graphic ini berbasis vector sehingga lebih cenderung kearah flat design namun tetap memiliki gradasi dengan menggunakan perbedaan warna gelap dan terang agar ilustrasi terkesan lebih hidup. Dalam pembuatan karakter untuk motion graphic ini sangat erat kaitannya dengan gesture karena sangat menunjukkan perasaan kesedihan yang sedang dialami oleh karakter utama.

5. Ide cerita dan premis

Berikut adalah ide cerita dan premis yang akan digunakan dalam perancangan motion graphic ini

a. Ide cerita

Menjelaskan mengenai perbedaan Antara kesedihan dengan depresi serta penjelasan mengenai gejala dan cara menyikapi gejala tersebut

b. Premis

“Banyak orang tidak mengetahui perbedaan antara sedih dan depresi sehingga tidak mengetahui gejala gejala depresi secara umum dan tidak tahu bagaimana menyikapi seseorang dengan kecenderungan depresi”.

4.2.2 Produksi

Tahapan yang dilakukan dalam produksi *motion graphic* ini adalah pembuatan ilustrasi berdasarkan storyboard yang telah dibuat sebelumnya, pembuatan *background* dan asset pendukung serta animating.

4.2.3 Pasca Produksi

Dalam tahap ini, seluruh komponen visual berupa karakter, *background*, *asset background*, atribut karakter, dan audio digabungkan menjadi satu. Dalam pembuatan *motion graphic* ini, penulis menggabungkan elemen *2d compositing* dan *3d compositing*, hal ini bertujuan untuk menciptakan ruang Antara *foreground*, *middleground*, dan *background*. Proses *compositing motion graphic* ini dilakukan dalam software *adobe after effect* dan *adobe premiere*

5. Kesimpulan

Pesan utama yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah ajakan untuk tidak mendiskriminasi penderita depresi dengan hal hal yang sebenarnya tidak kita ketahui, dengan merespon dan memberikan saran yang kita anggap benar, belum tentu dapat membantu penderita, justru dapat menambah beban dan masalah yang sedang ia alami. Dengan mengetahui depresi adalah gangguan mental yang dapat mengganggu aktifitas sehari hari, maka lingkungan sekitar dapat memberikan pertolongan yang tepat dan sesuai dengan penderita, dan menghindari diskriminasi.

6. Daftar Pustaka

- Anindito. 2004. "Perfeksionisme, Harga Diri, Dan Kecenderungan Depresi Pada Remaja Akhir". Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada
- Ann m. Kring. 2014. "Abnormal Psychology Twelfth Edition—DSM-5 Update". United States of America: Berkeley Book.
- Bandelow, Borwin. 2004. " Social Anxiety Disorder". New York : Marcel Dekker
- Beidel, Deborah. 2014. "Abnormal Psychology". USA : Pearson Education
- Cullen, Kristin.2012. "Design Elements Typography Fundamentals". Beverly: Rockport Publishers
- Graver,Amy.2012. "Grids And Page Layout". Beverly: Rockport Publishers
- Ghertner, Ed. 2010. "Layout and Composition for Animation" . Burlington: Focal Press
- Himawan Pratista, 2008. "Memahami Film". Yogyakarta: Homerian Pustaka
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation> 10:34 17-Oct-17
- <https://halosehat.com/penyakit/depresi> 03:43 05-Dec-17
- <https://halosehat.com/penyakit/depresi/ciri-ciri-depresi> 03:03 05-Dec-17
- <https://pijarpsikologi.org/> 10:15 07-Dec-17
- <https://who.int/depression/en> 02:03 06-Dec-17
- Jose RL. 2010. "Adolescent Development (Perkembangan Remaja). Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia
- Kittleson, Mark. 2005. "The Truth About Fear and Depression". USA : Book Builders LLC
- Lankow, Jason. 2002 "Infographic, The Power Of Visual Story Telling". Coloumn Five Media
- Maslim, Rusdi. 2013 "Buku Saku Diagnosis Gangguan Jiwa Rujukan Ringkas dari PPDGJ – III dan DSM – 5" . Jakarta : PT. Nuh Jaya
- Misbach Yusa, 2010. "Teknik Menulis Skenario Film Cerita". Jakarta: FFTV - IKJ
- Sherin, Aaris. 2011. "Design Elements, Color Fundamentals". Beverly: Rockport Publishers
- Simon, Mark. 2003 "Producing Independent 2D Character Animation". Burlington: Focal press
- Tom Bancroft, 2006. "Creating Character With Personality". New York: Watson – Guptill Publications
- Tom Bancroft, 2006. "Creating Character With Personality". New York: Watson – Guptill Publications
- Wolf, Lissa. 1999. "Teen Depression Viewpoint". San Diego: Lucent Books, Inc.