

PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D FENOMENA *BURNOUT* PADA MAHASISWA DKV TELKOM UNIVERSITY

STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION OF THE BURNOUT PHENOMENON AT STUDENTS OF DKV TELKOM UNIVERSITY

Nurulita Widianti¹, Rully Sumarlin² dan Angelia Lionardi³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat
40257

nurulitawidiati@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: *Burnout* adalah kondisi kelelahan emosional, fisik, dan mental yang diakibatkan oleh stress berlebihan dan berkepanjangan. Kondisi ini dapat mengakibatkan kelelahan dan rasa tidak mampu menjalankan tanggung jawab sehingga menghambat akademik mahasiswa. Untuk itu mahasiswa perlu mengetahui fenomena *burnout* yang terjadi. Lalu, bagaimana fenomena *burnout* pada mahasiswa itu terjadi? Data terkait dikumpulkan dengan metode studi pustaka, wawancara, observasi, dan kuesioner. Pada penulisan dan pengkayaan mengenai *burnout* yang sudah ada, lebih banyak membahas mengenai *burnout* pada pekerja kantor dengan bentuk karya ilustrasi edukasi dan animasi bernarasi yang menceritakan tentang *burnout*. Oleh karena itu, penulisan ini mencoba untuk merancang *storyboard* berdasarkan data yang diperoleh untuk pembuatan animasi dari sudut pandang mahasiswa dengan genre fantasi yang menggambarkan fenomena *burnout* yang terjadi pada mahasiswa.

Kata kunci: animasi, *burnout*, kuliah, *storyboard*, stress

Abstract: *Burnout* is a condition of emotional, physical, and mental exhaustion caused by excessive and prolonged stress. This condition can lead to fatigue and a sense of inability to carry out responsibilities so that it hinders student academics. For this reason, students need to know the phenomenon of *burnout* that occurs. Then, how does the phenomenon of *burnout* in students occur? Related data were collected by using literature study, interview, observation, and questionnaire methods. In the writing and creation of existing *burnouts*, they discuss more about *burnout* for office workers in the form of educational illustrations and narrated animations that tell about *burnout*. Therefore, this paper tries to design a *storyboard* based on the data obtained for making animation from the perspective of students with the fantasy

genre which describes the burnout phenomenon that occurs in students.

Keywords: *animation, burnout, lecture, storyboard, stress.*

PENDAHULUAN

Telkom University mulai menerapkan sistem *hybrid* pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, tetapi hal tersebut tetap dilakukan dengan jumlah yang terbatas. Perubahan kondisi ini tidak membuat tugas perkuliahan berkurang. Mahasiswa tetap harus menjalankan perkuliahan sambil menyesuaikan dengan sistem-sistem perkuliahan yang baru. Tugas yang terus-menerus datang dan tidak diimbangi dengan pengelolaan stress yang baik akan berubah menjadi *burnout* yang menimbulkan kelelahan emosional, fisik, dan mental. *Burnout* ini tidak hanya menyerang kalangan pekerja saja tetapi dapat menyerang siapa saja termasuk mahasiswa (Caesaria, 2021). Hal ini dapat mempengaruhi akademik mahasiswa yang menyebabkan kurang konsentrasi, tidak tuntasnya tugas yang diberikan dosen, bahkan sampai berhenti kuliah.

Burnout adalah hilangnya motivasi yang dihasilkan dari kontak yang terlalu lama dengan stress emosional dan interpersonal kronis di tempat kerja (Leiter, 2015). Stress kronis ini menimbulkan rasa lelah fisik, mental, dan emosional karena pekerjaan yang dikerjakan (Pratiwi, 2020). Ciri-ciri dari *burnout* itu sendiri, yaitu: hilangnya semangat bekerja dan kelelahan; benci dengan pekerjaan yang digeluti; kinerja menurun; mudah marah; menarik diri dari lingkungan; dan mudah sakit (Nareza, 2020). Pada riset Kesehatan Dasar Kemenkes RI tahun 2018 dengan menggunakan alat ukur MINU untuk kelompok usia lebih dari 15 tahun angka prevalensi depresi di Indonesia 6,1 persen atau 11.315.500 orang, dan Jawa Barat 2.310.000. Dari angka tersebut, 4.526.200 orang Indonesia memiliki ide serius bunuh diri dan 1.697.325 orang melakukannya.

Animasi 2D adalah salah satu media yang potensial karena dengan cerita yang menarik dapat membuat informasi sampai kepada audiens. Kebanyakan remaja berusia 13-24 tahun lebih memilih tontonan *online* daripada televisi maka dari itu dengan menggunakan media animasi yang cukup fleksibel untuk ditayangkan baik pada televisi maupun situs video *online* dapat menjangkau kalangan mahasiswa.

Storyboard adalah pra-produksi yang pertama, alat pra-visualisasi yang didesain untuk menggambarkan *frame by frame*, rangkaian gambar *shot by shot* yang berurutan yang diadaptasi dari naskah (Hart, 2008). Fungsi dari *storyboard* adalah untuk menggambarkan naskah sebelum dianimasikan.

Dari paparan media, maka animasi dianggap media yang potensial untuk memberikan informasi mengenai *burnout* pada mahasiswa. Jobdesk penulis pada perancangan animasi ini adalah sebagai *storyboard artist* yang bertugas untuk memvisualisasikan naskah sebelum dianimasikan.

Burnout

Burnout yaitu suatu keadaan dimana individu mengalami kelelahan fisik, mental dan emosional yang terjadi, karena stress yang dialami dalam jangka waktu yang cukup lama dalam situasi yang menuntut keterlibatan emosional yang cukup tinggi (Christina, 2020). *Burnout* juga dapat dilihat sebagai indikasi dari budaya yang berubah dengan cepat, yang mengharuskan manusia untuk memaksakan standar baru pada dirinya sendiri serta sebagai tanda bahwa manusia dihadapkan pada krisis eksistensial yang masih harus dinegosiasikan (Putra et al, 2021).

Morton (2019) menjelaskan bahwa *Burnout* bukanlah hal yang pernah dibahas sebelumnya sampai pada tahun 1947 Dr. Herbert Freudenberger melihat relawan di sebuah klinik gratis untuk pecandu narkoba di New York City mengalami gejala yang sama. Mereka semua kelelahan dengan beban kerja mereka. Banyak yang melaporkan mengalami kesulitan tidur, dan banyak dari mereka menderita sakit kepala hebat dan sangat mudah tersinggung. Banyak yang tidak menyelesaikan pekerjaan mereka dan bahkan mengungkapkan kemarahan dan rasa kesal mereka terhadap pasien. Beberapa bahkan keusahan untuk menerima masukan atau cara baru untuk mendekati suatu masalah.

Setelah melakukan banyak observasi, Dr. Freudenberger memutuskan bahwa apa yang mereka alami adalah *burnout*. Semakin banyak penelitian yang dilakukan tentang *burnout*, semakin mereka menyadari bahwa itu tidak hanya berlaku untuk sukarelawan atau orang-orang dengan pekerjaan stres tinggi. Bahkan, bisa terjadi pada siapa saja.

Ciri umum dari burnout itu sendiri adalah ketika merasa lelah secara emosional dan fisik oleh pekerjaan yang dilakukan, sulit tidur, cepat marah, dan tertutup terhadap ide-ide baru sehingga membuat seseorang tidak efektif dalam bekerja. Banyak gejala depresi yang tumpang tindih dengan gejala *burnout*, itu mengapa *burnout* memiliki kemiripan dengan depresi. Tetapi *burnout* tidak terjadi dalam segala aspek kehidupan, hanya pada suatu pekerjaan tertentu saja.

Psikologi Remaja Akhir

Istilah remaja digunakan secara luas untuk menunjukkan suatu tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang usia remaja ini dibedakan menjadi 3, yaitu: masa remaja awal (12 – 15 tahun), masa remaja pertengahan (15 – 18 tahun), dan masa remaja akhir (18 – 21 tahun) (Desmita, 2016: 190).

Pada masa remaja ini muncul keterampilan aspek kognisi sosial yang diistilahkan oleh David Elkind (dalam Desmita, 2016: 205) dengan egosentrisme, yaitu dimana remaja cenderung untuk menerima dunia (dan dirinya sendiri) dari perspektif diri mereka sendiri. Gaya pikiran remaja pun menjadi egosentris, di mana mereka lebih memikirkan tentang dirinya sendiri. Egosentrisme dikelompokkan dalam dua bentuk pemikiran sosial, yaitu penonton khayalan (*imaginary audience*) dan dongeng pribadi (*personal fable*). Penonton khayalan adalah remaja berkeyakinan bahwa orang lain memperhatikan dirinya sebagaimana halnya ia memperhatikan dirinya sendiri. Sementara dongeng pribadi adalah di mana remaja memiliki perasaan unik yang menjadikan mereka merasa bahwa tak seorang pun dapat memahami bagaimana isi hati mereka yang sesungguhnya.

Perkembangan kehidupan sosial remaja ditandai dengan meningkatnya pengaruh teman sebaya dalam kehidupan mereka. Sebagian besar waktunya dihabiskan untuk berhubungan atau bergaul dengan teman-teman sebaya mereka. Meskipun selama masa remaja kelompok teman sebaya memberikan pengaruh yang besar, namun orang tua tetap memainkan peranan yang penting dalam kehidupan remaja. Hal ini karena antara hubungan dengan orang tua dan hubungan dengan teman sebaya

memberikan pemenuhan akan kebutuhan-kebutuhan yang berbeda dalam perkembangan remaja. Keterikatan yang kokoh dengan orang tua akan meningkatkan relasi dengan teman sebaya yang lebih kompeten dan hubungan erat yang positif di luar keluarga. Keterikatan yang kokoh dengan orang tua juga dapat menyangga remaja dari kecemasan dan perasaan-perasaan depresi sebagai akibat dari masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa (Desmita, 2016: 2019).

Mahasiswa

Menurut Hartaji (2012) mahasiswa adalah seseorang dalam proses menuntut ilmu dan terdaftar sebagai peserta didik dalam salah satu perguruan tinggi. Mahasiswa dalam penjalankan pendidikannya tentu akan menghadapi masalah seputar bidang akademik. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, mahasiswa memiliki reaksi yang berbeda-beda. Mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam menyelesaikan masalah, mudah memiliki emosi negatif dan cenderung berfikir pendek sehingga kondisi yang menekan tersebut akan lebih mudah memicu stres (Sholichah et al, 2019). Banyak mahasiswa yang menghindari tugas akademik dengan cara menunda pengerjaan karena adanya perasaan takut dan bingung, sehingga hal tersebut menimbulkan stres. Stres pada mahasiswa kebanyakan berasal dari bidang akademik daripada non akademik (Amelia et al, 2014). Tuntutan dari bidang akademik yang dibebankan kepada mahasiswa, apabila tidak sanggup diselesaikan maka akan menimbulkan stress akademik (Gatari, 2020).

Animasi 2D

Animasi adalah ilmu yang menggabungkan unsur seni dengan teknologi (Soenyoto, 2017: 1). Animasi berkaitan dengan ilmu seni terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Prinsip animasi itu sendiri meliputi *stretch and squash, follow through, overlapping, anticipation, staging, slow in slow out, arc, secondary action, timing and spacing, exaggerate, solid drawing*, dan *appeal*. Animasi juga sebagai cabang sinematografi tidak terlepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada aturan penggunaan filmis, semisal hitungan satuan *cut, sequence, frame, continuity*, cakupan sudut pandang, atau *angle*

seperti *close up*, *medium shot*, transisi gambar, *skenario*, *blocking*, dan lain-lain.

Animasi dalam proses pembuatannya memiliki tiga tahapan utama, yaitu Pra-produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Pada tahapan pra-produksi terdapat ide cerita, naskah, *storyboard*, *layout background*, desain karakter, rekaman dialog, dan animatik. Lalu pada tahapan produksi mulai dikerjakan *background painting*, *key drawing*, dan *in betweenning*. Pasca produksi sebagai tahapan akhir dari pembuatan animasi adalah tempat dilakukannya proses *editing* (Soenyoto, 2017).

Storyboard

Menurut John Hart (2007: 3), dalam bukunya juga menjelaskan bahwa *storyboard* adalah alat perancang untuk memberikan penjelasan *frame by frame*, *shot by shot* dan program yang terstruktur dalam urutan pengambilan sebuah gambar. Pada pembuatan *storyboard* terdapat 3 fase dasar, yaitu *rough thumbnail storyboard*, *rough thumbnail* yang disetujui, dan *final version (presentation board)*. Pada tahap pertama, yaitu *rough thumbnail*, diproduksi dalam warna hitam putih atau warna terbatas, serta dibuat oleh satu atau lebih animator agar dengan cepat menentukan visual gerakan utama yang menyarankan bagaimana peristiwa berlangsung sebagai *keyframe* dari cerita. Tahap kedua, yaitu *rough thumbnail* yang disetujui, diubah menjadi gambar yang lebih besar yang meliputi lebih banyak bahan referensi visual yang diterapkan dan memberikan informasi lebih rinci tentang kemungkinan gerakan kamera. Tahap terakhir, yaitu *final version (presentation board)*, dibuat dengan *frames* tambahan untuk mengisi celah di antara *keyframes*. Hal ini bertindak sebagai kerangka visual referensial yang kuat untuk animatik atau *story reel* dan memungkinkan dialog sementara dan versi kasar dari *soundtrack* untuk dilihat bersama, menciptakan konsep kasar proyek (Selby, 2013: 76).

Cerita

Sebuah cerita dalam kaitannya dengan *visual storytelling* dan sinema memiliki makna yang lebih dalam dan membutuhkan lebih banyak pemikiran di sekitar strukturnya (Paez dan Jew, 2013). Sebuah cerita dengan awal, tengah, dan akhir secara tradisional dipecah menjadi struktur tiga babak. Setiap tindakan dalam sebuah cerita berfungsi sebagai titik penanda dalam perjalanan protagonis. Babak I adalah awal, Babak II adalah tengah, Babak III adalah akhir. Dalam perjalanan protagonis dalam cerita terdapat titik konflik atau intensitas emosional maksimum yang disebut klimaks. Klimaks ini biasanya akan jatuh menjelang awal babak ketiga dalam struktur tiga babak tradisional. Cerita diakhiri dengan resolusi di babak ketiga yang menyatukan unsur-unsur cerita dari Babak I dan II serta menutup cerita untuk penonton.

Dalam struktur cerita tiga babak, titik balik babak biasanya merupakan keputusan atau peristiwa besar bagi protagonis dalam perjalanan menuju klimaks akhir. Posisi kejadian pemicu berada di dekat awal bagian cerita karena inilah yang membuat cerita bergerak, dan biasanya terjadi dalam babak pertama cerita. Membagi struktur cerita dengan cara ini membantu mengatur berbagai elemen sehingga tidak kebingungan dalam menyusun cerita yang kompleks.

Angle Shot

Komponen dan prinsip dasar pada *storyboard* menurut John Hart (2008: 37 – 54):

1. *Rule Of Thirds*

Semua *shot* yang dibingkai dibagi menjadi tiga bagian dengan salah satu (atau keduanya) secara vertikal atau horizontal, menghasilkan penempatan pusat aksi di salah satu persimpangan. *Rule Of Thirds* ini membantu untuk membuat komposisi *shot* lebih dinamis (Paez dan Jew, 2013).

2. *Foreground, Middleground, and Background*

Foregorund adalah elemen foto atau gambar yang paling dekat. Elemen terjauh adalah *backgorund*, sedangkan *middleground* membentuk area di antaranya (Adobe, 2022). Ketiga hal ini berperan untuk memberikan kesan dalam (tidak datar) pada

komposisi dalam suatu shot (Paez dan Jew, 2013).

3. Shot Angles

- *Close Up (CU)*: *Full face* dari aktor atau *up close shot* pada benda.
- *Extreme Close Up (Ext CU)*: sangat dekat sehingga hanya melihat mata aktor saja (bagian tubuh saja).
- *Establishing Shot (EST)*: menunjukkan tempat aktor berada kepada audiens.
- *Long Shot (LS)*: memperlihatkan aktor atau objek dari kejauhan.
- *Medium Shot (MS)*: memperlihatkan aktor atau objek pada *middleground*.
- *Over The Shoulder (OTS)*: diambil dari bahu sang aktor, harus konsisten (pada bahu yang sama) untuk aktor.
- *Panoramic (Pan)*: kamera bergerak horizontal untuk mengambil *scene* panorama.
- *Tracking Shot*: kamera ditaruh di atas roda dan digerakkan perlahan pada jalurnya untuk menangkap gerakan pada sebuah *scene*.
- *Zoom Shot*: fokus kamera berubah dari *wide angle* menjadi CU dengan *zoom lens*.

Namun yang paling penting, adalah penerapan hukum perspektif yang menambah dan menangkap bentuk 3D suatu *shot* (Hart, 2008: 69). Dengan begitu sebuah shot akan terlihat lebih nyata. Mayoritas gambar memiliki setidaknya satu titik hilang (*Vanish Point*), yaitu titik di mana garis yang menyusut pada gambar tampak bertemu. Selain perspektif satu titik hilang yang mudah banyak dijumpai, perspektif dua titik hilang dan tiga titik hilang juga umum untuk digunakan.

Menggunakan jenis *camera angles* yang berbeda dapat memberikan perspektif yang berbeda kepada audiens untuk memahami suatu adegan (Weisler, 2020). Terdapat beberapa jenis *camera shot angles* (Studiobinder, 2020), yaitu *Eye Level Shot*, *Low Angle Shot*, *High Angle Shot*, *Hip Level Shot*, *Knee Level Shot*, *Ground Level Shot*, *Shoulder-Level Shot*, *Dutch Angle Shot*, *Birds-Eye-View Shot / Overhead Shot*, dan *Aerial Shot / Helicopter Shot*.

Dalam menampilkan shot, diperlukan *framing* yang membingkai sebuah adegan agar jelas penyampaian. Pilihan *framing* yang paling sering digunakan adalah

Single, Two Shot, Three Shot, Four Shot, Five Shot, Crowd Shot, Over The Shoulder (OTS), Point Of View (POV), dan Insert Shot (StudiBinder, 2020).

Dengan menggabungkan berbagai jenis pengambilan gambar film, gerakan, komposisi, dan sudut, pembuat film dapat menekankan tindakan dan emosi yang berbeda untuk adegan yang berbeda. Tentu saja hal ini menjadikan *storyboard* menerapkan hal yang sama.

Naskah

Naskah adalah sebuah rancangan dari cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog (Tumpi, 2017). Urutan tersebut disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi. Proses pembuatan film meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam menulis skenario film, seorang penulis perlu menerjemahkan setiap kalimat menjadi gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi. terdapat lima langkah dalam pembuatan naskah menurut Faldi (2021), yaitu menentukan tema; membuat premis dan logline sebagai intisari cerita melalui kata-kata singkat; menyusun alur cerita atau plot yang disesuaikan dengan durasi yang dibutuhkan; membuat daftar adegan sebagai isi cerita dari sequence pada alur yang telah disusun; dan menulis naskah yang berisi keseluruhan cerita film sampai menjadi final draft.

DATA DAN ANALISIS OBJEK

Data Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi kepada teman kelas penulis yang menghadiri kelas Studio Multimedia 5 (PRA TA) untuk memperoleh data visual mahasiswa DKV Telkom University. Pada kelas Studio Multimedia 5 (PRA TA) ini berisikan 33 orang dengan 32 orang mahasiswa dan seorang dosen.

Tetapi dalam pelaksanaan kelas yang dilakukan tatap muka secara daring melalui *zoom meeting*, hanya 21 orang saja yang hadir dengan 20 orang mahasiswa dan seorang dosen. Berarti hanya sekitar 62,5% mahasiswa yang aktif mengikuti

perkuliahan mata kuliah ini. Sekitar 12 orang tidak hadir tanpa kabar bahkan dosen pengampu terkadang keheranan ke mana sebagian mahasiswa yang lain.



Gambar 1: zoom meeting kelas daring
Sumber: Data Pribadi, 2021

Dari *screenshot* kelas tersebut, terlihat sebagian besar mahasiswa mengikuti perkuliahan dari dalam ruangan yang nyaman, bisa jadi rumah atau kamar mereka sendiri. Hal tersebut penulis simpulkan karena pakaian yang mereka kenakan terlihat sangat kasual dan santai serta pencahayaan yang kurang. Bahkan

beberapa memperlihatkan kasur dengan sangat jelas pada *background* mereka.

Selama *zoom meeting* berlangsung dan dosen menjelaskan, sebagian besar pandangan mahasiswa tertuju ke bawah layar tanpa ekspresi –cenderung ekspresi datar. Sebagian lagi terlihat sengaja tidak memperlihatkan wajah mereka. Mahasiswa dengan wajah yang terlihat tidak terlalu menunjukkan banyak ekspresi dan mendengarkan dengan tenang. Sesekali beberapa anak terlihat merubah posisi dan menopangkan dagu pada tangan mereka sambil tetap mendengarkan penjelasan dosen pengajar.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dua orang narasumber. Narasumber pertama, yaitu Rajab Cipta Lestari, M.Psi., Psikolog adalah seorang praktisi psikolog pendidikan. Narasumber kedua, yaitu Nugroho Arianto Gustami S.Psi adalah sarjana psikolog dengan profesi sebagai konselor asrama di Sekolah Nasional Karangturi.

Dari hasil data wawancara narasumber tersebut disimpulkan bahwa *Burnout* adalah stress berlebihan yang terjadi karena suatu pekerjaan. Pekerja kantor adalah kalangan yang rentan untuk mengalami *burnout*. Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk terjadi pada mahasiswa terutama karena belajar dan tugas yang menumpuk. Tidak hanya mengenai tugas fisik, tetapi tugas yang memerlukan proses berpikir yang terus-menerus dan biasanya terjadi pada mahasiswa tingkat akhir yang terus

memikirkan tugas akhirnya tanpa henti sehingga tidak membiarkan otak untuk beristirahat.

Ciri dari *Burnout* yang terlihat lebih kepada pola tingkah laku. Menurut kedua narasumber yang penulis wawancara, secara gaya pakaian cukup sulit terlihat indikasi *burnout* karena pakaian mereka biasa saja (tidak terlalu terpengaruh). Menurut Nugroho Arianto Gustami, berdasarkan jenis kelamin, yang rentan untuk mengalami *burnout* adalah wanita karena wanita sering dan lebih mudah untuk *overthinking*. Tetapi ciri yang dapat terlihat adalah mudah lelah dan terlihat pada wajah, tidak ada motivasi untuk melakukan apa-apa, gampang marah atau emosi datar, tidur menjadi kurang karena tugas atau pekerjaan yang menumpuk, atau tidur menjadi berlebihan karena terlalu lelah untuk melakukan kegiatan, dan pola makan maupun tidur akan terganggu menjadi di luar dari kebiasaan, (bisa berlebihan atau bisa kekurangan).

Data Hasil Kuesioner

Kuesioner dibuat oleh penulis pada tanggal 27 Oktober 2021 dan mulai disebarluaskan pada tanggal 29 November 2021 sampai dengan 17 Januari 2022 dengan responden sebanyak 52 orang. Dari keseluruhan data kuesioner yang telah didapatkan, sebagian besar responden yang berpartisipasi adalah mahasiswi DKV Telkom University dengan peminatan multimedia dan rentang usia 19 – 21 tahun yang berarti termasuk dalam kategori remaja akhir menurut Desmita. Responden yang berpartisipasi sebagian besar berasal dari angkatan 2018 yang mana saat ini sedang berada di tingkat akhir perkuliahan. Kesimpulan hasil data kuesioner di atas, yaitu pada tiap angkatan menunjukkan gejala stress yang berbeda, seperti pada angkatan 2018 yang sebagian besar termasuk dalam ciri-ciri *burnout* dan pada angkatan lainnya tidak termasuk dalam ciri-ciri *burnout*. Dalam salah satu wawancara dengan narasumber pun mengatakan mahasiswa berpotensi untuk mengalami *burnout* karena kelelahan akibat belajar atau karena tugas akhir. Maka dari itu proses pengkayaan ini dapat berfokus pada mahasiswa DKV Telkom University angkatan 2018 yang berada pada tingkat akhir.

DATA DAN ANALISIS KHALAYAK SASARAN

Khalayak sasar untuk menikmati karya perancangan ini adalah mahasiswa DKV Telkom University dengan rentang usia 19 – 21 tahun. Di mana usia tersebut adalah usia remaja akhir yang menjadi jembatan antara masa anak-anak dan dewasa. Karena bukan lagi usia anak-anak tentunya daya tangkap dan pemahaman pun lebih baik walaupun cerita yang disampaikan tidaklah secara gamblang tetapi mereka dapat mencerna maksud dari cerita asalkan penggambarannya tepat.

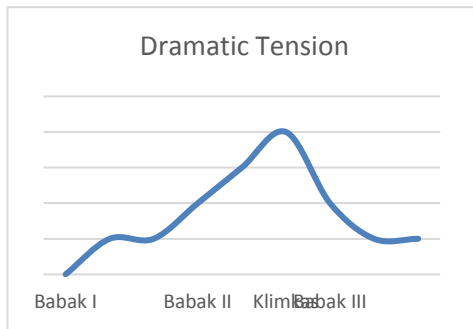
DATA DAN ANALISIS KARYA SEJENIS

Terdapat 3 karya animasi sejenis yang dianalisis sebagai referensi dalam perancangan, yaitu WFH bikin Stres dan Lelah, *Side Effects*, dan *Afternoon Class*. Berikut adalah data hasil analisis yang dilakukan oleh penulis.

Tabel 1: Analisis Karya Sejenis
Sumber: Data Pribadi, 2022

Animasi Biar Kegambar: WFH bikin Stres dan Lelah. Gimana Cara Mengatasinya?	Side Effects	Afternoon Class
 <p>Menganalisis pembabakan cerita</p>	 <p>Menganalisis pembabakan cerita</p>	 <p>Menganalisis framing shot <i>Point Of View</i></p>

Animasi sejenis pertama adalah **Animasi Biar Kegambar: WFH bikin Stres dan Lelah. Gimana Cara Mengatasinya?** sebuah karya Dina Clarisa Rumora Abigail, Indra Kurniawan & Muhammad Fitrah, diunggah oleh YouTube Channel Narasi yang merupakan rumah untuk berkarya, bertukar ide dan beradu gagasan. Animasi ini mengangkat tema mengenai burnout pada pekerja yang menjalani *work from home* karena dikejar revisi sampai tidak memiliki waktu untuk istirahat. Menceritakan tentang Rana, si anak baru yang kantornya lagi WFH (*Work From Home*). WFH yang kata orang-orang bisa kerja sambil nyantai di rumah malah bikin Rana kelelahan, stres, bahkan sampai sakit. Tiap waktu, Rana dikejar-kejar revisi sampai tidak punya waktu buat istirahat.



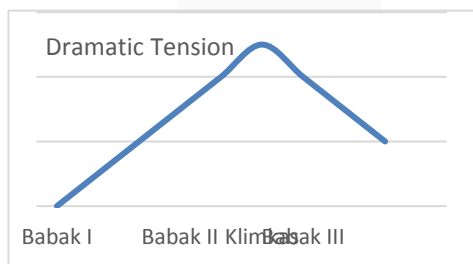
Gambar 2: *Dramatic Tension WFH Bikin Stres*
Sumber: Data Pribadi, 2022

dan memaksakan bekerja hingga menjadi *burnout*. Klimaks cerita pada animasi ini berada di babak II akhir.

Dari analisis yang dilakukan kesimpulan yang didapatkan adalah *burnout* stress kerja bukan hanya karena pekerjaan yang menumpuk melainkan karena kebiasaan menunda yang membuat pekerjaan menumpuk dan menghasilkan stress

berlebihan, tidak memiliki waktu istirahat,

Animasi sejenis kedua adalah **Side Effects** karya Eleonora Stella Hariyono Oei yang menceritakan tentang seorang pria yang suka membantu atau merawat orang lain dan belajar bahwa ia harus mengurus emosi dirinya sendiri.



Gambar 3: *Dramatic Tension Side Effect*
Sumber: Data Pribadi, 2022

animasi ini berada pada transisi dari babak II menuju ke babak III.

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa dalam animasi, emosi dapat diperlihatkan menjadi bentuk lain yang lebih mudah untuk dipahami sehingga mudah untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Klimaks cerita pada

Animasi sejenis ketiga adalah **Afternoon Class** karya Seoro Oh yang berdurasi 3 menit 50 detik. Animasi pendek ini menampilkan sudut pandang seorang pelajar yang berusaha menahan rasa kantuknya pada saat kelas di siang hari

Animasi pendek 2D digunakan sebagai salah satu referensi karya sejenis dalam perancangan *storyboard Burnout* untuk dianalisis mengenai pengambilan *camera shot framing* jenis *Point-of-view shot* (POV) dengan visual fantasy yang merepresentasikan perasaan yang dirasakan.

Tabel 2: Analisis POV Afternoon Class
Sumber: Data Pribadi, 2022

	<p>Scene : 1 Shot : 26</p> <p>Memperlihatkan bagaimana penglihatan tokoh utama melihat teman di sampingnya yang tertidur di kursi seperti tertidur di sofa.</p>		<p>Scene : 1 Shot : 36</p> <p>Memperlihatkan bagaimana penglihatan lain tokoh utama ke arah depan dengan perasaan semakin mengantuk.</p>
	<p>Scene : 1 Shot : 28</p> <p>Memperlihatkan bagaimana penglihatan tokoh utama melihat temannya yang sudah tertidur di mejanya seperti pohon dan air terjun.</p>		<p>Scene : 1 Shot : 38</p> <p>Memperlihatkan bagaimana bayangan tokoh utama yang merasa masih melihat ke depan tetapi sudah memejamkan mata.</p>
			<p>Scene : 1 Shot : 44</p> <p>Memperlihatkan tokoh utama yang akhirnya tertidur di mejanya.</p>
			<p>Scene : 1 Shot : 46</p> <p>Memperlihatkan keadaan sisi kelas tertidur di mejanya masing-masing dengan hanya seorang guru di depan kelas yang berdiri.</p>

Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Camera Shot Framing* POV pada animasi Afternoon Class adalah untuk memperlihatkan kegiatan orang-orang di sekitar

tokoh utama dan bagaimana halusinasi tokoh utama mempengaruhi cara melihat orang atau benda menjadi objek lain dikarenakan oleh pengaruh mengantuk.

HASIL ANALISIS

Kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis data di atas untuk pembuatan *storyboard* animasi pada pengkaryaan tugas akhir yang akan penulis buat adalah mahasiswa DKV yang mengalami *burnout*. Visualisasi *burnout* dapat berbentuk suatu makhluk hidup yang sifatnya sama mengganggunya dengan *burnout*. Penggambaran visual shot akan menggunakan POV dari mahasiswa itu sendiri sehingga akan lebih terlihat bagaimana cara *burnout* itu mempengaruhi kehidupan tokoh utama. Klimaks cerita yang akan dibuat berada di sekitar akhir dari babak II menuju babak III.

KONSEP PESAN

Burnout adalah hilangnya motivasi yang dikarenakan stress berkepanjangan

dengan pekerjaan yang dikerjakan sehingga menimbulkan rasa lelah fisik, mental, dan emosional. *Burnout* tidak hanya terjadi pada kalangan pekerja kantoran saja tetapi dapat terjadi pada siapa saja, tidak terkecuali mahasiswa. Pesan yang ingin penulis sampaikan dari perancangan *storyboard* ini adalah bahwa kegiatan mahasiswa yang berlebihan tanpa diimbangi dengan pengelolaan stress akan mengarah pada *burnout* dan mengakibatkan terganggunya aktivitas perkuliahan.

KONSEP KREATIF

Pada pengerjaan Perancangan *Storyboard* Untuk Animasi 2D Fenomena *Burnout* Pada Mahasiswa DKV Telkom University ini terdapat alur kerja produksi atau yang biasa disebut dengan *pipeline*. *Pipeline* pengerjaan perancangan *storyboard* ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi dilakukan pengumpulan ide cerita, pembuatan naskah, perancangan konsep karakter, dan pembuatan *thumbnail*. Kemudian pada tahap produksi mulai dilakukan *clean up storyboard*. Setelah *clean up* selesai tahap pasca produksi dilakukan dengan mengubah *storyboard* menjadi *animatic storyboard* menggunakan *software toonboom harmony* dan terakhir dilakukan editing dengan *software premiere pro*.

KONSEP MEDIA

Media utama perancangan dalam perancangan ini adalah *storyboard* dan *animatic storyboard*. Sementara media pendukungnya adalah *artbook*.

KONSEP VISUAL

Cerita yang menjadi acuan dalam pembuatan *storyboard* ini berjudul *Little Black* dengan alur cerita fantasi dan visual yang lebih condong ke arah kartun daripada realis. Latar tempat dalam cerita menggunakan tempat-tempat yang familiar dengan penulis yang juga adalah mahasiswa.

Karakter yang terdapat dalam cerita *Little Black* berjumlah empat karakter, yaitu Dhara—seorang mahasiswa, Makhluk Hitam—visual representasi dari *Burnout*, Ibu—ibu dari Dhara, dan Dosen—dosen yang mengajar Dhara. Cerita berlangsung di sekitar

rumah Dhara dan kampus.

KONSEP PERANCANGAN

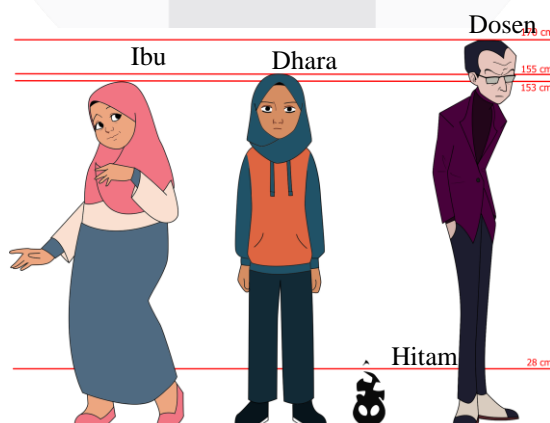
Dalam perancangan storyboard ini dilakukan tahap pra produksi terlebih dahulu yang mana adalah pembuatan naskah cerita setelah itu membuat storyboard dengan acuan naskah yang telah dibuat.

Pra Produksi

Cerita oleh penulis yang berjudul *Little Black* adalah acuan utama dalam pembuatan *storyboard*. Adapun sinopsis cerita tersebut adalah sebagai berikut.

Dhara adalah seorang mahasiswi yang merasa lelah dengan kegiatan perkuliahannya. Tugas yang datang bergilir, kesulitan untuk tidur, serta tekanan dari dosen membuat Dhara sulit untuk berkonsentrasi. Tanpa Dhara sadari, sosok makhluk hitam kecil selalu mengikuti Dhara. Makhluk tersebut sangat senang ketika Dhara merasa stress karena hal tersebut membuatnya tumbuh semakin besar. Makhluk tersebut juga yang turut andil dalam terganggunya konsentrasi Dhara. Sampai akhirnya minggu ujian tiba, nilai Dhara turun drastis. Makhluk hitam yang selalu mengikuti Dhara yang stress sudah berkembang sangat besar dan melahap Dhara yang berada di puncak stressnya karena nilainya yang sangat rendah.

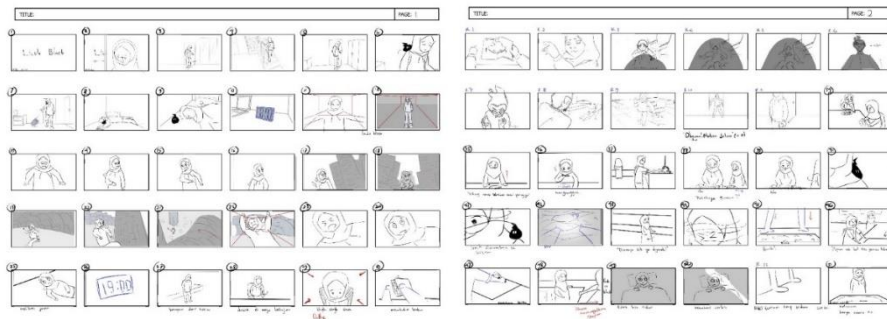
Tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut adalah Dhara, Ibu, Dosen, dan Hitam.



Gambar 4: Perbandingan Skala Karakter
Sumber: Data Pribadi, 2022

Produksi

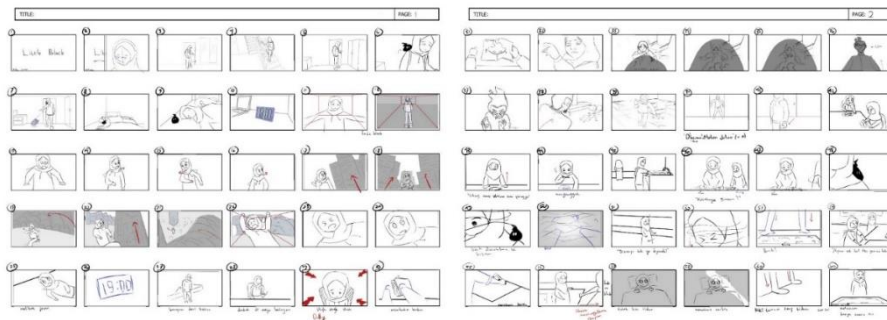
- *Rough Thumbnail Storyboard*



Gambar 5: Rough Thumbnail Storyboard

Sumber: Data Pribadi, 2022

- *Rough Thumbnail Yang Disetujui*



Gambar 6: Rough Thumbnail Yang Disetujui

Sumber: Data Pribadi, 2022

- *Final Version (Presentation Board)*

Page 1 / 22 Project Name: <i>Little Black</i>					Page 2 / 22 Project Name: <i>Little Black</i>					Page 3 / 22 Project Name: <i>Little Black</i>				
S/C	Picture	Action	Dialogue	Time	S/C	Picture	Action	Dialogue	Time	S/C	Picture	Action	Dialogue	Time
Scene 1		(Title K) Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 1		Dhara menggambar wajah "Rasanya kayak kayak kayak kayak" Dh - Dh - Cut: Fade out	"Yaah..."	2 00:00	Scene 1		Dhara menggambar wajah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00
Scene 2		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 2		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 2		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00
Scene 3		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 3		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 3		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00
Scene 4		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 4		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 4		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00
Scene 5		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 5		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00	Scene 5		Dhara merasa ke rumah Dh - Dh - Cut: Fade out		2 00:00
Total Time: (15 s +)					Total Time: (15 s + 15 s = 30 s)					Total Time: (30 s + 18 s = 48 s)				

Gambar 7: Final Version (Presentation Board)

Sumber: Data Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Pada perancangan *storyboard* untuk tugas akhir ini penulis mengangkat fenomena *burnout* yang cukup banyak dibahas bersamaan dengan berlangsungnya pembatasan kegiatan dikarenakan pandemi COVID-19. *Burnout* ini dapat terjadi pada siapa saja termasuk mahasiswa tetapi pembahasan mengenai *burnout* ini kebanyakan berkaitan dengan pekerja kantor. Pada mahasiswa DKV Telkom University sendiri dapat terjadi *burnout* dikarenakan stress yang tidak ditangani akibat kelelahan belajar atau kegiatan tugas akhir. Untuk itu sebaiknya mahasiswa tugas akhir menyadari bahwa mereka tidak luput dari peluang mengalami *burnout*. Dengan diangkatnya fenomena ini diharapkan mahasiswa juga dapat mengetahui bahwa *burnout* itu bisa terjadi pada mereka juga sehingga dapat lebih baik untuk mengelola stress sehingga dapat terhindar dari hal tersebut.

Perancangan *storyboard* untuk cerita yang menggambarkan seorang mahasiswa bernama Dhara yang mengalami *burnout* ini berlandaskan data-data yang telah penulis peroleh seperti data literatur mengenai *burnout* dan psikologi remaja akhir, melakukan observasi terhadap mahasiswa yang menghadiri perkuliahan, melakukan wawancara dengan psikologi, serta menyebarkan kuesioner untuk mengetahui mahasiswa yang mengalami *burnout*. Data tersebut penulis olah untuk kemudian membuat cerita berjudul *Little Black* dan membuat *storyboard* dari cerita tersebut.

Judul *Little Black* diambil karena representasi *burnout* yang digambarkan sebagai makhluk hitam kecil.

SARAN

Diharapkan tugas akhir perancangan storyboard ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang mengerjakan tugas akhir dengan topik serupa agar dapat dijadikan referensi literatur. Selain itu cari referensi tertulis lebih banyak untuk lebih memahami dan memperbanyak referensi visual dari berbagai media untuk mempermudah dalam proses pengkaryaan tugas akhir. Saran penelitian selanjutnya yang tertarik meneliti mengenai *burnout* pada mahasiswa sebaiknya langsung berfokus pada mahasiswa tugas akhir saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2022). Foreground, middle ground, and background in photography. <https://www.adobe.com/creativecloud/photography/hub/guides/foreground-middleground-background>, diakses pada 17 April 2022 pukul 20.41.
- Amelia, S., Asni, E., & Chairilisyah, D. (2014). Gambaran ketangguhan diri (Resiliensi akademik) pada mahasiswa tahun pertama fakultas kedokteran universitas riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Riau*, 1(2), 1-9.
- Caesaria, Sandra Desi. (2021). 5 Ciri Mahasiswa Alami Burnout, Kamu Salah Satunya?. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/11/26/150000971/5-ciri-mahasiswa-alami-burnout-kamu-salah-satunya?page=all>, diakses pada 26 Agustus 2022 pukul 19.39.
- Crewell, John W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed -3/E*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dadang. (2017). YouTube atau Televisi?. <https://www.its.ac.id/news/2017/01/28/youtube-atau-televisi/>, diakses pada 18 Agustus 2022 pukul 19.53.
- Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.
- Djamal. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

- Faldi, Marsel. (2021). 5 Langkah Menulis Skenario Film untuk Film Maker Pemula.
<https://www.idntimes.com/life/education/marsel-faldi/5-langkah-menulis-skenario-film-untuk-filmmaker-pemula-c1c2?page=all>, diakses pada 28 Agustus 2022 pukul 02.00.
- Gatari, A. (2020). Hubungan stres akademik dengan flow akademik pada mahasiswa. *Cognicia*, 8, (1), 422-431.
- Harliansyah, Faizuddin. (2017). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif (Materi Kuliah Metodologi Penelitian PPs. UIN Maliki Malang).
<http://repository.uin-malang.ac.id/1123/>
- Hart, John. (2008). *The Art Of Storyboard A Filmmaker's Introduction*. UK: Focal Press.
- Hasanah, H. (2011). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
doi:<http://dx.doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hulukati, Wenny dan Djibrin, Moh. Rizki. (2018). ANALISIS TUGAS PERKEMBANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO. *Jurnal Bikotetik*. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2018, 73 – 114. doi: <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Leiter, M.P., Maslach, C. and Frame, K. (2015). Burnout. In *The Encyclopedia of Clinical Psychology* (eds R.L. Cautin and S.O. Lilienfeld).
<https://doi.org/10.1002/9781118625392.wbecp142>
- Lionardi, A., 2021. Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), pp.17-28.
- Morton, Kati. (2019, 19 Maret). The History of BURNOUT! | Kati Morton [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=usWGg6xKHW0>
- Nareza, Meva. (2020). Ciri-Ciri Burnout Dan Cara Mengatasinya. <https://www.alodokter.com/ciri-ciri-burnout-dan-cara-mengatasinya>, diakses pada 8 November 2021 pukul 23.58.
- Paez, Sergio, dan Anson Jew. (2013). *Professional Storyboarding Rules of Thumb*. UK:

Focal Press.

Pratiwi, Yenni Ratna. (2020). Burn Out dalam Bekerja dan Upaya Mengatasinya. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13618/Burn-Out-dalam-Bekerja-dan-Upaya-Mengatasinya.html>, diakses pada 27 Maret 2022 pukul 01.38.

Pujihastuti, I. (2010). Prinsip penulisan kuesioner penelitian. CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah, 2(1), 43-56.

Putra, G. L. A. K. dan Yasa, G. P. P. A. (2020). ESTETIKA KARAKTER ANIMASI PADA MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL DENGAN KATEGORI AUDIENCE REMAJA, Jurnal Bahasa Rupa, 4(1), pp. 10-16. doi: 10.31598/bahasarupa.v4i1.576.

Putra, W. T. G., Hakim, A. L., & Kartasudjana, T. (2021). Working virtually, exhausting in reality: Virtual cause of burnout in the age of a pandemic. In Dynamics of Industrial Revolution 4.0: Digital Technology Transformation and Cultural Evolution (pp. 119-124). Routledge.Zed, Mestika. (2004). Metode peneletian kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Scott, Elizabeth. (2021). STRESS MANAGEMENT: An Overview of Stress Management. <https://www.verywellmind.com/stress-management-4157211>, diakses pada 8 November 2021 pukul 10.15.

Selby, A. (2013). Animation. Hachette UK.

Sholichah, I. F., Paulana, A. N., & Fitriya, P. (2019). Self-esteem dan resiliensi akademik mahasiswa. In Proceeding National Conference Psikologi UMG 2018 (Vol. 1, No. 1, pp. 191-197).

Soenyoto, Partono. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT KANISIUS.

StudiBinder. (2020, 25 Mei). Camera Framing: Shot Composition & Cinematography Techniques Explained [The Shot List, Ep 2] [Video]. YouTube. <https://youtu.be/qQNiizuXjoM>

Studiobinder. (2020, 13 September). The Ultimate Guide to Camera Shots (50+ Types of Shots and Angles in Film). <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/#camera-angles>, diakses pada 18 Januari 2021 pukul 13.38 WIB.

- Sulaiman, M. Reza. (2021). Tertarik dengan Industri Film? Ini Pengertian Naskah Skenario dan Bagian-bagiannya. <https://www.suara.com/lifestyle/2021/07/03/112804/>, diakses pada 28 Agustus 2022 pukul 01.46.
- Sumarlin, R., Aulia, R. and Anggraini, D.N., 2021. Dampak User Interface Terhadap User Experience Pada Sistem Informasi Manajemen Kesehatan Berbasis Web. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 6(1), pp.106-131.
- Telkom University. (2021). Telkom University Siap Laksanakan Perkuliahan Luring Terbatas Semester Ini. <https://telkomuniversity.ac.id/telkom-university-siap-laksanakan-perkuliahan-luring-terbatas-semester-ini/>, diakses pada 26 Agustus 2022 pukul 19.36.
- Tumpi. (2017). Skenario Film, Pengertian dan Fungsinya. <https://tumpi.id/naskah-skenario-film/>, diakses pada 28 Agustus 2022 pukul 01.40.
- Walbeck, Parker. (2020, 20 Februari). 12 CAMERA ANGLES to Enhance Your Films [Video]. Youtube. <https://youtu.be/SINviMsi0K0>
- White, Tony. (2013). *Animation From Pencil To Pixel*. UK: Focal Press.