

PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL “KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT”

Queenesha Marchey Alexandra¹, Rully Sumarlin², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
queeneshamalexandra@student.telkomuniversity.ac.id rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kecemasan merupakan perasaan gelisah atau khawatir yang dapat muncul pada setiap orang. Hal tersebut membuat seseorang merasa tidak semangat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, termasuk hobi yang disukai seseorang. Termasuk beberapa faktor, tidak semua orang memiliki tingkat kecemasan dan mekanisme yang baik untuk mengelolanya. Selain itu, perasaan cemas akan menjadi intens dalam jangka panjang. Sehingga hal tersebut tidak membuat lega dan membuat seseorang merasa cemas berlebihan, *overthinking* atau bahkan mengalami serangan panik. Namun tidak hanya itu, gejalanya pun jarang terlihat oleh orang lain sehingga membuat tanda-tanda tersebut sangat luput dari perhatian. Untuk mengatasi hal ini, penulis perlu menyebarkan kesadaran akan penyakit ini kepada masyarakat umum dengan cara mengumpulkan data mengenai kecemasan dengan metode pengumpulan data *mix method*, dan menggunakan platform campuran media berupa *Motion Comic*, sebuah animasi yang menggabungkan unsur komik cetak dan animasi. Penulis akan membantu proyek dengan membuat latar belakang cerita tentang *anxiety* yang dialami mahasiswa saat ber-transisi dari kuliah *online* ke *offline*. Dengan komik ini, kami ingin membantu untuk terus mengedukasi masyarakat tentang kegelisahan ini dan juga bagaimana cara mengurangi rasa *anxiety* jika sudah terlalu lama *online*, dan mulai memasuki masa *offline* dalam perkuliahan.

Kata Kunci: Anxiety, Motion Comic, Animasi, Latar Belakang

Abstract: Anxiety is a feeling of restlessness or worry that can appear in everyone. This makes a person feel unenthusiastic in carrying out daily activities, including hobbies one likes. Including several factors, not everyone has a good level of anxiety and mechanisms to manage it. In addition, feelings of anxiety will be intense in the long run. So that it doesn't make you feel relieved and makes someone feel excessively anxious, *overthinking* or even having a panic attack. But not only that, the symptoms are rarely seen by other people, so the signs go unnoticed. To overcome this, the writer needs to spread awareness of this disease to the general public by collecting data on anxiety using the mixed method data collection method, and using a mixed media platform in the form of Motion Comic, an animation that combines elements of print comics and animation. The author will help the project by creating a background story about anxiety experienced by students when they transition

from online to offline lectures. With this comic, we want to help continue to educate people about this convenience and also how to reduce anxiety if you have been online for too long, and start going offline in lectures.

Keyword: *Anxiety, Motion Comic, Animation, Background*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anxiety adalah perasaan cemas, gelisah atau khawatir yang bisa muncul pada setiap orang. Kondisi ini bisa membuat seseorang mencari solusi atau jalan keluar dari keadaan mereka. Tapi atas beberapa faktor, tidak semua orang memiliki kadar cemas dan mekanisme yang baik untuk mengelolanya. WHO (World Health Organization) menyatakan bahwa jika ada 103 orang yang memiliki penyakit ini, mayoritas penderita anxiety itu anak-anak dan remaja.

Dan dikarenakan Pandemi Covid-19, mahasiswa terpaksa untuk mengikuti kelas online sebagai alasan pencegahan penyebaran dan keamanan diri sendiri. Tetapi sejak pengurangannya kasus Covid-19 perlahan-lahan kelas bertransisi dari online ke offline, menyebabkan rasa ketidakpastian kepada mahasiswa yang telah terbiasa dengan cara belajar yang bersifat berinteraksi secara tidak langsung. Sehingga topik ini perlu adanya rancangan penulis lebih lanjut untuk sebagai pembuatan perancangan animasi motion comic.

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan. Dengan penulis bekerja sebagai Background Artist dalam perancangan perancangan ini. Background Artist bekerja sebagai pembangun penggambaran lingkungan dimana karakter hidup, beraksi, berinteraksi dengan elemen lain. Membuat detail kompleks kepada latar sebuah karya. Menciptakan suasana dan mood untuk menunjukkan penonton kejadian yang terjadi tanpa harus menjelaskan apa yang sedang terjadi.

Pada perancangan ini, penulis akan merancang *research* ini dengan menggunakan media Motion Comic untuk mengangkat kesadaran akan pentingnya mengandalkan rasa anxiety kepada pembaca. Dan ingin menyebarkan kesadaran kepada masalah yang dihadapi oleh orang banyak melalui media komunikasi visual.

LANDASAN TEORI

Anxiety

Gangguan Kecemasan adalah kategori gangguan kecemasan mental yang paling umum, gangguan yang memiliki prevalensi 12 bulan dengan sekitar 18,1% gangguan kecemasan sosial diklasifikasikan kedalam statistik dan diagnosis *Manual of Mental Disorder /V* (DSM-IV) dan pada International Classification of Diseases 10 (ICD-10) sebagai gangguan fobia, bersama dengan Agoraphobia dan fobia spesifik. Orang dengan gangguan kecemasan takut dan menghindari pengamatan orang lain.

Gejala Anxiety

Pada gangguan kecemasan, munculnya rasa cemas karena harus berhadapan dengan situasi atau keadaan yang dianggap dapat menimbulkan stres adalah hal yang normal. Orang yang cemas biasanya akan merasakan gejala-gejala berikut ini:

1. Kecemasan dan kekhawatiran yang berlebihan tentang suatu peristiwa yang telah terjadi kurang lebih beberapa hari selama 6 bulan.
2. Orang tersebut merasakan kesulitan untuk mengandalkan kekhawatirannya.
3. Kecemasan dan kekhawatiran berhubungan dengan setidaknya tiga dari enam gejala berikut: Gelisah atau tegang, mudah lelah, lekas marah, sulit berkonsentrasi, ketegangan otot, gangguan tidur.

4. Kecemasan, kekhawatiran, atau gejala-gejala fisik yang terkait dalam menyebabkan penderita atau gangguan yang signifikan pada klinik di area penting berdasarkan fungsi.
5. Gangguan ini terjadi bukan karena efek fisiologi suatu zat ataupun kondisi medis.
6. Gangguan tersebut tidak lebih baik dijelaskan oleh gangguan mental lainnya.

Penyebab Anxiety

Gangguan kecemasan sosial penyebab dan patogenesis belum dijelaskan dengan baik, tetapi progres sedang dibuat. Satu-satunya analisis yang keterkaitan menyeluruh genom yang dilaporkan untuk fobia sosial, kromosom 16 terlibat di wilayah dekat dengan kandidat gen, transporter norepinefrin. Tidak bisa dipaksa untuk memenuhi nomenklatur diagnostik psikiatri (DSM atau ICD). Dengan karena itu, beberapa perilaku sifat yang mendasar (contohnya, penghambatan perilaku atau neurotisme) terkenang ditransmisikan dengan cara genetik, berkontribusi pada psikopatologi dan bukan gangguan individu.

Dan meskipun karya Nolen-Hoeksema et al. (1992) kontribusi yang penting diwakili pada teori perkembangan kognitif untuk depresi, pemeriksaan tambahan perlu disarankan untuk menguraikan secara eksplisit hubungan struktur antara variabel lingkungan, kognitif, dan klinis. Penyebab kecemasan dalam environment adalah mengikuti faktor lingkungan keluarga, atau lingkungan unik yang spesifik dan khusus untuk individu.

Mengatasi Anxiety

Pada gangguan kecemasan, untuk meredakan atau menangani munculnya perasaan cemas, anda dapat melakukan beberapa cara berikut ini:

1. Menggunakan kuesioner 7-pertanyaan gangguan kecemasan untuk mengukur tingkat keparahan dan melacak kemajuan.

2. Mendidik pasien dan anggota keluarga tentang perubahan gaya hidup yang dapat mengurangi gejala gangguan kecemasan pada pasien, dan pantau kemajuan pasien dengan perubahan gaya hidup.
3. Sarankan intervensi psikologis intensitas rendah seperti *self-help* individu yang tidak difasilitasi (misalnya buku dan *website* berkualitas tinggi)
4. Rujuk pasien untuk perawatan khusus kepada ahli kesehatan mental yang akan memberikan resep obat farmakologis pertama lainnya atau obat tambahan dengan benzodiazepin jangka panjang.

Animasi

Menurut Dina Utami pada bukunya yang berjudul *Animasi Dalam Pembelajaran* (2011), bahwa animasi adalah rangkaian gambaran yang membentuk sebuah gerakan.

Motion Comic

Motion comic adalah komik/novel grafis dalam format video yang dibuat/diolah melalui proses animasi digital. Berbeda dengan komik dan novel grafis biasa, motion comic dapat dinikmati dengan cara yang sama seperti menonton tayangan video animasi di perangkat audio visual seperti televisi atau komputer. *Motion Comic* menggunakan cerita dan grafik buku komik asli sebagai sumber utama materi visual untuk kreasi mereka.

Script

Sesudah narasi pada suatu cerita sudah diselesaikan, naskah adalah kesimpulan komponen-komponen terpenting dalam narasi cerita yang dibuat. Saat cerita dirancang, script akan dijadikan sebagai fondasi pembuatan cerita. Sebagai penyertaan elemen multimedia yang berfungsi sebagai penyatuan dan pembangunan kembali cerita tersebut.

Ilustrasi

Ilustrasi pada dasarnya adalah bentuk penting dalam komunikasi visual pada seni. Ilustrasi menggenggam posisi yang menonjol dalam pembuatan desain modern, pada citra

intuitif, dengan nalar yang hidup, dan rasa estetika. Pada semua bidang sosial banyak digunakan, termasuk juga kepada kegiatan budaya. Kombinasi antara disiplin ilmu lain dengan desain komunikasi visual dipengaruhi oleh konteks secara digital, mewujudkan keunikan era media digital sepenuhnya.

Perancangan Background

Pada dasarnya merupakan sesuatu yang tidak bergerak dalam bidikan. Menentukan lokasi, suasana hati, dan gaya visual karakter animasi (Fowler, 2002). Dan menurut Tony White (2006) *Background* adalah bagian penting dari keseluruhan efek sebuah adegan.

Concept Art

Concept Art adalah pengembangan visual atau pengembangan konsep desain, dan elemen-elemen yang terdapat pada sebuah konsep art berupa karakter dengan *environment design*, *layout design*, *key point*, dan *vektor design* (Edietya, 2018).

Thumbnail

Thumbnail adalah sketsa kasar pertama dari *storyboard*. Mereka membantu dalam pengurutan pemotretan dan menawarkan kemungkinan untuk menentukan aspek penting dari *staging*, *frame*, *scaling*, dan transisi (Blazer, 2019).

Komposisi

Menurut Dabner, Stewart Zempol (2014) komposisi dapat dianggap sebagai dasar komunikasi visual dan itu penting dalam banyak seni yang berbeda. Di animasi, komposisi bagaimana background, karakter, dan kamera diposisikan.

Focal Point

Menurut (Swenson N.D) *Focal Point* adalah pusat peminatan atau aktifitas dalam sebuah karya seni. Dan pada animasi, focal point adalah karakter yang digerakkan pada dalam adegan. Tata letak dalam animasi itu tidak harus menangkap perhatian.

Camera

Menurut (Bonofix, 2011) *Bird eye view* adalah suatu teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera diatas ketinggian objek yang direkam.

Golden Ratio

Menurut (Noverlando, 2015) *Golden Ratio* adalah “Ratio Emas” (Kesempatan emas), merupakan sebuah angka spesial dalam matematika. *Golden Ratio* menjadi bilangan irasional yang nilainya mendekati 1.618. Angka ini sering muncul dalam konsep geometri, seni, arsitektur hingga struktur makhluk hidup.

Rule Of Thirds

Menurut (Lammi J, 2021) umumnya dengan *The Rule Of Thirds*, the *point of interest* terletak di salah satu dari empat titik yang dibuat oleh garis yang tumpang tindih. *Rule of third* menurunkan foto objek pada titik pertemuan dari salah satu titik dari tiga garis horizontal dan garis vertikal. Dan saat tempat menarik diletakkan di tengah, terciptanya komposisi yang pusat dan lebih dinamis.

Warna

Warna adalah suatu subjek yang menggambar tergantung kepada pengguna visual, oleh sebab itu sangatlah berdampak informasi yang ditangkap untuk diperlihatkannya. Menurut (Cherry, 2020) karena warna dapat mempengaruhi suasana hati dan emosi, itu adalah komunikasi terkuat.

Prinsip Animasi

Solid Drawing

Solid drawing lebih mengacu kepada bentuk dan volume disertai keseimbangan untuk sebuah objek gambar. (Soenyoto, 2017)

Staging

Penyusun posisi suatu objek maupun lebih dalam satu frame sehingga menciptakan keseimbangan yang harmoni. (Soenyoto, 2017)

Perspektif

Menurut Tom Clark pada bukunya *Digital Photography Composition for Dummies* (2010) perspektif adalah bagaimana penempatan kamera yang berhubungan dengan subjek dan elemen-elemen dalam suatu scene.

One Point Perspective (Parallel)

Menurut Metzger (2007) perspektif 1 titik hilang perspektif *linear* dimana seluruh garis sejajar dan bertemu pada satu titik.

Two Point Perspective (Angular)

Menurut (Fowler, 2002) Perspektif dua titik hilang terdiri dari dua titik hilang di garis horizon.

Three Point Perspective (Oblique)

Menurut Fowler (2002) perspektif 3 titik hilang (*Oblique*) terdiri dari dua (VP) yang keduanya terletak pada garis horizon sementara perspektif 3 titik hilang diperkenalkan untuk diatas dan dibawah garis horizon.

Horizon Line

Menurut Norling (1999) *Horizon* adalah ketika kita dapat melihat langit bertemu dengan dataran jauh secara garis panjang sejajar.

Vanishing Point

Menurut Fowler (2002) VP adalah titik dimana tepian sebuah objek semua berbaris di kejauhan.

Foreshortening

Menurut Fowler (2002) *Foreshortening* adalah mengambil sebuah objek dan menempatkannya pada dua atau lebih perspektif selagi membawa objek lebih dekat dengan mata penonton.

Isometric

Menurut Bryne (1999) “Ini adalah sudut yang ditetapkan 30/60” sebagai seniman. Kita tidak dapat menyangkut di sudut tertentu.

Lighting

Lighting adalah metode pencahayaan dalam sebuah film dan dalam *lighting* sendiri terdapat lighting sebagai pencahayaan, *lighting* sebagai dimensi, dan lighting sebagai fokus perhatian.

Shadow

Menurut Sumarlin (2021) *Shadow* atau bayangan merupakan area dari sebuah objek yang tidak secara langsung dipengaruhi cahaya.

Keylight

Menurut Sumarlin (2021) Key Light merupakan sumber cahaya utama dari sebuah objek. *Keylight* sangat penting dalam pembuatan sebuah karya, agar dapat menciptakan karya yang konsisten dan pencahayaan yang realistis.

DATA DAN ANALISIS

Data Objek

Data Hasil Wawancara

Wawancara pertama dengan narasumber Pramitha Aulia dari Telkom University yang diwawancara melalui Google Meet pada tanggal 26 Desember 2022. Menurut narasumber anxiety adalah suatu hal yang muncul tanpa sebab hingga muncul ketakutan dan kecemasan. Tingkatan anxiety dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu ringan, sedang, dan berat. Dengan factor-faktor yang berbeda-beda seperti keluarga, nilai menurun akademis.

Wawancara kedua dengan narasumber Yolanda Candra Arintina dari Halodoc yang diwawancara melalui Chat Halodoc pada tanggal 13 Mei 2023. Menurut narasumber anxiety

biasanya memiliki distorsi kognitif (pemikiran salah) terkait keadaan sosialnya. Narasumber juga menyarankan untuk tidak *self-diagnose* karena seharusnya dilakukan observasi beserta dibantu dengan alat-alat tes psikologi. Menurut narasumber, kalau sudah terganggu, disarankan untuk konsultasi dengan ahli untuk membantu memperbaiki distorsi kognitif beserta dengan terapi behavioral.

Wawancara ketiga dengan narasumber Dr. Andrew Handi dari Halodoc yang diwawancara melalui Chat Halodoc pada tanggal 15 Mei 2023. Menurut Narasumber menjelaskan bahwa anxiety adalah kecemasan berlebihan, sulit dikontrol, dan mengganggu fungsi sehari-hari. Kecemasan tergantung kepada masing-masing individu, tetapi biasanya keluhannya utamanya adalah kecemasan, ketegangan, gelisah, pada hal yang tidak mengancam. Dengan faktor-faktor awal anxiety merupakan stressor psikososial. Dampak dari besar dan kecil anxiety dapat mempengaruhi kegiatan sehari-hari terganggu. Dan menurut narasumber, individu yang mempunyai anxiety dapat berpikir tidak logikal.

Wawancara keempat dengan narasumber Hanifah Nurbaiti mahasiswi Telkom University yang diwawancara melalui Chat WA pada tanggal 16 Agustus 2023. Menurut narasumber karena kamarnya yang relatif kecil, dia mendekorasi dan meletakkan perabotan kamarnya secara kompak dan rapi untuk memberi keluasaan dan tidak terasa menyempitkan karena tidak adanya jendela. Dan juga untuk tidak membuat kamar tidak terlihat penuh.

Wawancara kelima Ni Putu Deviana Mahasiswi Telkom University yang diwawancara melalui Chat WA pada tanggal 16 Agustus 2023. Menurut narasumber karena dia mengutamakan kenyamanan diri dibandingkan estetika, kamar yang terlihat besar dapat diisi dengan banyak perabotan kamar seperti rak, meja belajar, lemari kecil, lemari besar, dan lemari kerja membuat kamar tidak terasa sepi. Dan dia melanjutkan dengan rencananya untuk mencoba membuat estetika sendiri di masa depan.

Wawancara keenam Alya Anggraeni Rosadi mahasiswi Telkom University yang diwawancara melalui Chat WA pada tanggal 16 Agustus 2023. Menurut narasumber kamarnya di dekorasi dengan warna favoritnya dan barang-barang yang dia suka, mendekorasinya supaya menjadi termasuk dalam identitasnya. Dekorasi yang dia punyai merupakan kebanyakan Kpop dan Manga Jepang, supaya terlihat ceria dan nyaman. Dan walaupun kamarnya relatif kecil dan perabotan kamar terlalu banyak, dia masih merasa nyaman di dalam kamarnya.

Data Kuesioner

Hasil data kuesioner yang diberikan kepada Mahasiswa Telkom University dengan Mahasiswa yang menjawab bertotal 37. Dalam kuesioner mengenai *social anxiety disorder*, dapat dikatakan bahwa sebagian besar Mahasiswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung dengan temannya dalam perkuliahan yang dilakukan secara *offline*. Dan hal tersebut, Mahasiswa bermasalah dengan aktivitas sehari-hari dan mengalami kesulitan menangani perasaan kecemasan tersebut.

Data Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi pada lingkungan di sekitar Telkom University dan beberapa rumah mahasiswa. Kemudian foto lingkungan akan digunakan sebagai referensi untuk pembuatan *environment* pada dalam cerita.





Foto Lokasi Observasi

(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

Data Karya Sejenis

Owl House	Over The Garden Wall	Gravity Falls
		

Dalam Analisis tiga karya sejenis dari tiga pertunjukan ini, data-data yang telah dikumpulkan dapat digunakan sebagai referensi pembuatan *Background*. Pada animasi “The Owl House” referensi yang digunakan adalah pewarnaan dan pencahayaan. Penggunaan pencampuran warna yang bertone hangat dengan tone dingin digunakan sebagai referensi pada pembuatan *background* pada dunia nyata.

Pada animasi kedua “Over The Garden Wall” referensi yang digunakan adalah penggunaan *lighting* dan *mood* dan *atmosphere* pada dunia lain. Dari *Over The Garden Wall* sebagian besar background memiliki pencahayaan yang redup karena sebagian besar berada pada malam hari, dan sumber cahaya yang digunakan sebagian besar berada di satu tempat tertentu dan mengarah ke plot point yang harus dituju karakter, dan karena *Over*

The Garden Wall adalah animasi ber-genre *horror fiction* dan *dark fantasy* membuat suasana pertunjukan menyeramkan dan meresahkan.

Dan animasi ketiga "*Gravity Falls*" referensi yang digunakan adalah *Line Art* dan Komposisi. Penggunaan tipe *brush* dan komposisi pada *Gravity Fall* digunakan pada pembuatan garis *line* pada *background* dan angle-angle yang berbeda-beda.

Konsep Perancangan

Konsep Karya

Perancangan yang penulis akan rancang melalui Motion Comic dengan fokus kepada *Background Design* sebagai latar cerita. Dengan menggunakan mix media *anime* dan cartoon agar dapat dinikmati oleh dewasa muda, terutama kepada mahasiswa kuliah yang disesuaikan dengan *audience* yang telah ditargetkan sebelumnya. Dalam perancangan *Background*, dalam cerita ini, terdapat dua dunia yang terpisah. Dengan satu dunia asli dan dunia fantasi.

Konsep Visual

Dalam perancangan *Background*, *style* yang akan diciptakan menggunakan referensi dari cartoon *The Owl House*, *Gravity Falls*, *Over the Garden Wall*. Dengan *style* untuk dunia lain akan digunakan *The Owl House* dan *Over the Garden Wall* sebagai referensi untuk pembuatan dunia dan sifat dualitas dunia lain ini. Sedangkan pada dunia nyata dari cerita ini, penulis akan menggunakan *Gravity Falls* sebagai referensi pembuatan dan peletakan lokasi untuk membantu perancangan cerita.

Konsep Media

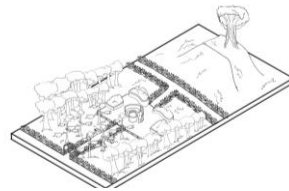
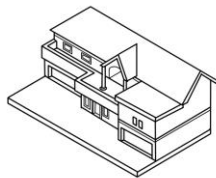
Media yang digunakan oleh penulis pada pembuatan *background* menggunakan media digital Medibang dan photoshop untuk pembuatan *line art* dan pewarnaan.

Konsep Pesan

Background Artist akan merancangkan *Background* sebagai latar belakang dalam motion comic yang menceritakan tentang *anxiety* yang dialami oleh mahasiswa yang melakukan transisi kuliah dari *online* kepada *offline*. Dan mengangkat kesadaran kepada masyarakat terhadap penyakit anxiety dan di arahkan kepada dewasa tua. Melalui media Motion Comic ber-*genre* horror fantasi.

Hasil Perancangan

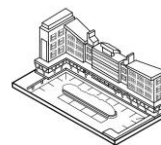
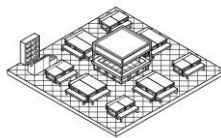
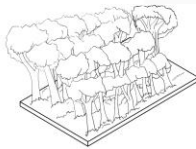
Isometric Background



Gambar 4.1: Isometric Rumah Sarah

Gambar 4.2: Isometric Kamar Sarah

Gambar 4.3: Isometric Taman Tua
(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

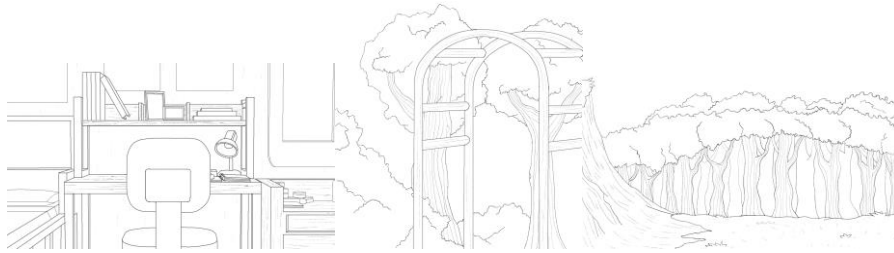


Gambar 4.4: Isometric Hutan Dunia Lain

Gambar 4.5: Isometric Cafe

Gambar 4.6: Isometric Gedung Kuliah
(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

Sketch



Gambar 4.7: Sketch Kamar Sarah

Gambar 4.8: Sketch Taman Tua

Gambar 4.9: Sketch Hutan Dunia Lain
(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

Gambar 4.10: Sketch Gerbang Universitas

Gambar 4.11: Sketch Area Universitas

Gambar 4.12: Sketch Cafe

(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

Flat Color



Gambar 4.13: Flat Kamar Sarah

Gambar 4.14: Flat Taman Tua

Gambar 4.15: Flat Hutan Dunia Lain
(Sumber: Dokumentasi Sendiri)



Gambar 4.16: Flat Gerbang Universitas

Gambar 4.17: Flat Area Universitas

Gambar 4.18: Flat Cafe

(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

Finished



Gambar 4.19: Kamar Sarah

Gambar 4.20: Taman Tua

Gambar 4.21: Hutan Dunia Lain

(Sumber: Dokumentasi Sendiri)



Gambar 4.22: Gerbang Universitas

Gambar 4.23: Area Universitas

Gambar 4.24: Cafe

(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

KESIMPULAN

Jadi dari kesimpulan yang telah penulis dapatkan pertama adalah mengenai *social anxiety disorder*. Dari hasil pengumpulan data dari observasi dan wawancara dapat dikatakan bahwa *anxiety* adalah gejala dari kecemasan yang berlebihan ketika melakukan suatu kegiatan tertentu yang dapat menimbulkan perasaan tersebut, khususnya kepada mahasiswa yang melakukan transisi perkuliahan dari online ke offline. Ketika mahasiswa melakukan transisi ada beberapa yang mulai merasa takut bertemu dengan dosen, atau merasakan kecemasan akan pendapat orang lain kepada dirinya sendiri, ataupun takut untuk meminta bantuan karena sudah berpikir bahwa mereka akan menjadi beban kepada orang lain hal tersebut adalah yang membuat perasaan *anxiety* itu muncul dikalangan mahasiswa.

Dan kedua adalah dalam melakukan perancangan background tidaklah semudah yang dipikirkan, karena sebelum adanya perancangan harus ada riset yang telah dilakukan untuk menyesuaikan dengan cerita animasi bertema *anxiety*. Background dalam pembuatan karya tidak hanya sebagai latar tempat kejadian sebuah scene dalam cerita, tetapi juga menjelaskan dan menyampaikan *mood* dan *atmosphere* yang akan membantu meningkatkan kehadiran dan perasaan karakter yang memiliki *anxiety* tanpa harus memberi kata apapun. Hingga background dapat membantu karakter untuk hidup, beraksi, dan berinteraksi dengan elemen kepada lingkungan yang ingin disampaikan dengan tujuan cerita dalam animasi yang dirancang.

SARAN

Pada hari pertama saat memasuki kuliah secara online dan sampai sekarang masih ada mahasiswa yang merasakan perasaan *anxiety*. Dan dari situ yang membuat perasaan tenaga yang terkuras sehingga terasa lelah saat melakukan kegiatan. Maka dari karena itu adanya hasil dari tugas akhir ini diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada mahasiswa

bahwa perasaan tersebut dapat diandalkan untuk sementara waktu dengan mengalihkan pikiran ke hal-hal yang dapat membantu membuat perasaan lega atau meminta bantuan bercerita kepada orang terdekat, dengan melakukan hal tersebut sedikit demi sedikit perasaan *anxiety* akan menurun. Dan pesan tersebut disampaikan dari hasil tugas akhir animasi motion comic yaitu “Kecemasan: Sebuah Perjuangan Tak Terlihat”

DAFTAR PUSTAKA

- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Stein, M. B., & Sareen, J. (2015). Generalized anxiety disorder. *New England Journal of Medicine*, 373(21), 2059-2068.
- Karamoy, P. N., Ardianto, D. T., & Erandaru, E. (2013). Perancangan motion comic tokoh pewayangan Bambang Ekalaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 7.
- Smith, C. (2015). Motion comics: the emergence of a hybrid medium. *Writing Visual Culture*, 7.
- Smith, C. (2012). Motion comics: Modes of adaptation and the issue of authenticity. *Animation Practice, Process & Production*, 1(2), 357-378.
- Lammi, J. (2021). Using 3D graphics for 2D animation background art.
- Turosida, K., & Patria, A. S. (2022). FOTOGRAFI MAKANAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI “SUSI CAKE AND CRISPY”. *BARIK*, 3(2), 138-150.
- I Nyoman, A. (2018). Konsep dan Prinsip Focal Point Pada Desain Game D’Kala.
- Nurcahyo, D. E. (2019). Tata Cahaya Low Key dalam Film Animasi Stop-Motion Corpse Bride Karya Tim Burton. *Texture: Art and Culture Journal*, 2(1), 40-48.
- Byrny, M. T. (1999). *Animation. The Art of Layout And Storyboarding*. Speciality Print & Design Ltd..

Fowler, M. S. (2002). Animation background layout: from student to professional. Fowler Cartooning Ink Pub..

Edwards, B. (2004). Color: a course in mastering the art of mixing colors. Penguin.

White, T. (2012). Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator. CRC Press.

Gurney, J. (2010). Color and light: A guide for the realist painter (Vol. 2). Andrews McMeel Publishing.

White, T. (2013). How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation. Taylor & Francis.

Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. DeKaVe, 10(1), 1-19.

Tanzillo, M. (2016). Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling. Routledge.

Norling, E. (1999). Perspective made easy. Courier Corporation.

Boyle, A. (2013). Setting the Scene: The Art and Evolution of Animation Layout.

William, R. (2009). The Animator's survival kit: expanded edition.

Chu, Y. (2018, October). Analysis of the Application of Illustration Art in Graphic Design. In 2018 3rd International Conference on Politics, Economics and Law (ICPEL 2018) (pp. 539-541). Atlantis Press.

Wang, Y. (2022). Illustration Art Based on Visual Communication in Digital Context. Mobile Information Systems, 2022.

Chorpita, B. F., & Barlow, D. H. (2018). The development of anxiety: The role of control in the early environment. The Neurotic Paradox, Vol 2, 227-264.

Mennin, D. S., Heimberg, R. G., Fresco, D. M., & Ritter, M. R. (2008). Is generalized anxiety disorder an anxiety or mood disorder? Considering multiple factors as we ponder the fate of GAD. *Depression and Anxiety*, 25(4), 289-299.