

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKASI *KAMI JUGA MANUSIA, ANXIETY DISORDER*

Indra Wahyu Pratama, Yana Erlyana

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain

Universitas Bunda Muliax

Jalan Lodan Raya No. 2, Jakarta Utara, 14430, Indonesia

No. Hp.: 0818729198, E-mail: yerlyana@bundamulia.ac.id

ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan salah satu isu kesehatan yang tidak kalah penting dari kesehatan fisik. Akan tetapi, hingga saat ini masyarakat masih sangat kurang memerhatikan hal terkait. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah masih sangat rendahnya pengetahuan masyarakat terkait kesehatan mental hingga adanya kesalahan perspektif masyarakat terhadap penyintas gangguan kesehatan mental. Hal ini tentu dapat menimbulkan perlakuan yang salah terhadap penyintas gangguan kesehatan mental, yaitu perlakuan-perlakuan yang berpotensi menstigmatisasi. Berdasarkan data tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mengubah kesalahan perspektif masyarakat terhadap gangguan kesehatan mental guna mengurangi stigmatisasi yang ada. Penelitian ini menggunakan *design thinking* dalam pengembangan produk untuk memberikan solusi kepada masyarakat dari permasalahan yang ada. Hasil penelitian berupa sebuah media pembelajaran dalam bentuk video *motion graphic* dengan gaya visual kartun berjudul *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder*. Cara penyampaian informasi dengan pendekatan emosional dan rasional memiliki daya tarik tersendiri bagi audiens.

Kata kunci: *motion graphic*, video, pendidikan, kesehatan mental

ABSTRACT

Educational Motion Graphic Design: Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder. *Mental health is one of the health issues that is just as important as physical health. However, up to this point, society still pays very little attention to mental health. This is influenced by many factors, one of which is the very low level of public knowledge about mental health, leading to misconceptions about individuals with mental health disorders. This, of course, can result in mistreatment towards individuals with mental health disorders, behaviors that have the potential to stigmatize them. Based on this data, this research aims to create an appropriate learning medium to change the public's misconceptions about mental health disorders to reduce existing stigmatization. In this study, design thinking is used in product development to provide solutions to society's problems. The result of this research is a learning medium in the form of a motion graphic video with a cartoon visual style titled Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder, where the delivery of information through an emotional and rational approach offers a unique appeal to the audience.*

Keywords: *motion graphic*, video, education, mental health

*“The research resulted in an educational medium in the form of a motion graphic video with a cartoon visual style titled *We Are Also Human, Anxiety Disorder*. The method of conveying information through both emotional and rational approaches holds a unique appeal for the audience.”*

PENDAHULUAN

Kesehatan merupakan bidang yang paling banyak terdapat mitos. Tidak bisa dimungkiri bahwa hingga kini masih sering ditemui paham yang sumbernya entah dari mana, namun tetap diyakini oleh mayoritas masyarakat secara turun-temurun. Meskipun teknologi telah berkembang pesat, hal itu tidak melupakan banyaknya keyakinan masyarakat terhadap mitos-mitos yang ada. Salah satu penyakit dengan masih banyak mitos yang diyakini masyarakat adalah gangguan kesehatan mental (*mental health disorder*). Ada banyak kesalahan sudut pandang terhadap penyakit ini karena kurangnya edukasi terhadap masyarakat. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara langsung bersama dr. Andri, Spesialis Kedokteran Jiwa.

Banyak orang dengan gangguan kesehatan mental menanggung beban dua kali lipat. Di satu sisi, mereka berjuang dengan segala gejala dan gangguan yang dimilikinya. Di sisi lain, mereka ditantang untuk menanggung stereotip dan stigma yang dihasilkan dari kesalahpahaman mengenai gangguan kesehatan mental itu sendiri. Sebagai hasil dari kedua hal tersebut, mereka tidak lagi memiliki kehidupan normal seperti biasa, hingga berujung pada kemungkinan terburuk seperti menyakiti diri sendiri. Meskipun penelitian telah berjalan cukup jauh untuk memahami segala kemungkinan dampak yang dapat terjadi mengenai gangguan kesehatan mental, hal itu tidak cukup untuk mengenyahkan keberadaan stigma dari kehidupan bermasyarakat. Setidaknya, hingga kini masih sangat banyak hal yang diperlukan untuk menghilangkan berbagai stigma yang ada. Salah satu hal kecil yang dapat dan telah dilakukan sejak 25 tahun terakhir adalah dengan menghapus istilah penyakit mental (*mental illness*) dan mendukung istilah yang kurang menstigmatisasi, seperti gangguan

kesehatan mental (*mental health disorder*) (Chekroud et al., 2018).

Di Indonesia, sering kali terdapat kasus pasien dengan gangguan kesehatan mental disebut sebagai orang gila. Padahal, tidak semua pasien dengan gangguan kesehatan mental dikategorikan dalam keadaan gila. Tidak seharusnya ada pelabelan kepada pasien gangguan mental sebagai orang gila. Sebab, menurut Keputusan Menteri Kesehatan tahun 2015 bahwa klasifikasi gangguan kesehatan mental ditentukan berdasarkan penelitian dan pengalaman praktik yang dapat merujuk pada buku panduan *Pedoman dan Penggolongan Diagnosis Gangguan Jiwa III (PPDGJ-3) 1993*. Menggunakan kata *gila* sebagai kata sifat dalam mendeskripsikan gangguan kesehatan mental adalah hal yang sangat menstigmatisasi sehingga kata *gila* tidak seharusnya digunakan sebagai sebuah label kepada pasien dengan gangguan mental (Jaya, 2018).

Di Amerika, hampir satu dari lima orang dewasa hidup dengan gangguan kesehatan mental (46,5 juta pada 2017), (NIH, 2019). Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2013, di Indonesia, prevalensi gangguan kesehatan mental pada usia 15 tahun ke atas mencapai 14 juta orang, yang setara dengan 6 persen dari total penduduk. Selain itu, berdasarkan Survei Global Health Data Exchange tahun 2017, terdapat 27,3 juta orang di Indonesia yang mengalami gangguan kesehatan mental. Ini berarti, satu dari sepuluh orang di negara ini menderita gangguan kesehatan mental. Indonesia menjadi negara dengan jumlah penyintas gangguan kesehatan mental tertinggi di Asia Tenggara. Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar dari tahun 2013 hingga 2018, angka prevalensi gangguan kesehatan mental meningkat hingga mencapai 9,8 persen, menjadikan angka tertinggi dalam sejarah kesehatan modern Indonesia. Situasi

ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap kesehatan mental.

Penyakit mental mencakup banyak kondisi berbeda yang bervariasi dalam tingkat keparahannya, dari yang ringan (*any mental disorder*) hingga yang memasuki tahap serius (*serious mental disorder*). Gangguan kesehatan mental terbagi menjadi beberapa bagian, seperti *anxiety disorder*, *schizophrenia*, *bipolar disorder*, *autism spectrum disorder*, dan lainnya yang masing-masing gangguan kesehatan mental tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah rasa cemas; sesuatu yang sering dialami oleh masyarakat. Misalkan kecemasan dalam rumah tangga, saat bekerja, dan dalam berprestasi. Rasa cemas yang berlebih terkadang berubah menjadi rasa ketakutan berlebihan terhadap sesuatu yang belum mungkin terjadi. Rasa cemas yang terlalu sering dapat memengaruhi perilaku seseorang hingga metabolisme tubuh. Gejala yang berlebihan pada akhirnya akan memengaruhi aktivitas sehari-hari. Secara keilmuan, gangguan kecemasan tersebut disebut *anxiety disorder*.

Di Amerika Serikat, terdapat kurang lebih 40 juta orang mengalami gangguan kecemasan di usia 18 tahun sampai pada usia lanjut. Hal tersebut berdasarkan data National Institute of Mental Health (2019). Sementara itu, menurut Riskesdas 2013, gangguan kecemasan di Indonesia, lebih dari 8,4 juta jiwa dinyatakan mengalami gangguan kesehatan mental dan sekitar 6,6 juta jiwa dinyatakan mengalami depresi. Diperkirakan 1 dari 10 orang mengalami gangguan kecemasan. Rasa cemas pada seseorang dapat muncul dalam situasi yang sering dianggap sebagai momen penting dalam hidup, seperti mahasiswa baru yang merasa cemas pada hari pertama kuliah; saat berbicara di depan umum, misalnya dalam presentasi

atau diskusi besar; ketika akan menghadapi ujian; atau bahkan orang dewasa yang merasa cemas menjelang hari pernikahan. Gangguan kecemasan dapat terjadi jika perasaan cemas ini berlangsung berulang-ulang dalam jangka waktu yang lama, dan seiring waktu akan memengaruhi perubahan perilaku atau metabolisme tubuh seseorang.

Berdasarkan data yang ada, serta paparan di atas, penulis akan melakukan perancangan media edukasi yang dikemas dalam animasi *motion graphic* *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder* dengan tujuan sebagai media informasi sehingga masyarakat akan mengetahui batasan-batasan yang jelas kapan rasa cemas yang dialami oleh seseorang dikatakan sebagai sebuah gangguan, gejala yang mungkin muncul, jenis, perspektif secara teoretis untuk menggambarkan ketika gangguan tersebut terjadi, dan upaya untuk bagaimana menangani bilamana terjadi gangguan kecemasan tersebut. Perancangan media ini juga diharapkan akan membantu mengurangi stigmatisasi yang telah muncul terhadap penyintas gangguan kecemasan tersebut, mengingat perilaku masyarakat terhadap penyintas gangguan kesehatan mental masih sangat buruk. Pemilihan audiovisual dalam bentuk *motion graphic* menjadi salah satu opsi terbaik untuk menjangkau audiens secara luas. Dengan menggunakan video animasi *motion graphic* akan terlihat menarik dan mempermudah masyarakat luas untuk memahami informasi yang ingin disampaikan (Erlyana & Nadya, 2020; Erlyana & Steffani, 2018; M & Tyagi, 2018; Nadya & Erlyana, 2020), mengingat permasalahan yang diangkat menyangkut stigma yang sangat melekat dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian terkait video animasi lainnya, media animasi dapat digunakan sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan

pesan edukatif dan membentuk pemahaman religius pada anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi besar sebagai alat untuk menyampaikan nilai-nilai yang lebih dalam kepada audiens yang lebih luas (Pretty et al., 2022). Studi lain yang relevan adalah penciptaan film seri animasi *Sahabat Pancasila* yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak melalui media animasi (Sulistiyono & Rohman, 2021). Pendekatan serupa digunakan dalam video edukasi *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder* untuk mereduksi stigma terhadap gangguan kesehatan mental melalui visual yang menarik dan pendekatan emosional. Dalam penelitian lain juga diperlihatkan bahwa penyampaian suatu informasi menggunakan media *motion graphic* memberikan kemudahan dalam penyerapan informasi tersebut (Reno et al., 2018). Semakin dinamis sebuah media, penyebaran informasi lebih mudah (Sari, 2019). *Motion graphic* dinilai efektif dalam penyampaian sebuah pesan (Wiana et al., 2018). Penelitian lain juga menemukan bahwa usia belajar (pelajar) antusias dengan media edukasi yang bersifat *online* atau dengan media video (Dewi & Rino, 2018; Poggiali, 2018).

Dengan demikian, penelitian ini merumuskan permasalahan bagaimana merancang sebuah video edukasi berbentuk *motion graphic* dengan tema *anxiety disorder* dengan pembatasan masalah hanya berfokus untuk memberikan informasi dan meluruskan perspektif masyarakat terhadap penyintas gangguan kesehatan *mental* guna mengurangi stigma-stigma buruk yang sering didapati dalam kehidupan bermasyarakat.

Rumusan masalah tidak hanya terbatas pada bagaimana merancang video *motion graphic* edukasi tentang gangguan kecemasan, tetapi juga bagaimana mengembangkan konsep

motion graphic sebagai sebuah inovasi dalam solusi penyampaian pesan edukasi. Hal ini penting agar video tidak hanya informatif, tetapi juga menggugah emosi dan logika audiens serta benar-benar mengubah anggapan masyarakat dan mengurangi stigma.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan *motion graphic* edukasi ini diterapkan metode *design thinking*, yaitu salah satu metode untuk mengembangkan suatu desain/produk, yang selalu diawali oleh penemuan jawaban bagi suatu masalah yang muncul atau ada di masyarakat (Baskoro & Haq, 2020). Terdapat lima tahap dalam metode *design thinking* yang dijabarkan oleh Ford (2010) dalam Kartika Dewi et al. (2018), sebagai berikut.

1. *Empathize*

Tahap pertama yang dilakukan adalah memahami permasalahan yang ada, dan kemudian mencari solusi. Pada fase awal ini, penulis diharapkan mampu memahami atau merasakan permasalahan mengenai beban yang dialami oleh penyintas *anxiety disorder*. Pendalaman permasalahan yang telah ditemukan dicarikan sebuah solusi yang tepat. Metode pengumpulan data pada tahapan ini menggunakan wawancara alih, yaitu data wawancara dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Hasil transkrip dipecah menjadi tema-tema utama yang berhubungan dengan stigma, persepsi masyarakat, dan peran media visual dalam mengubah perspektif.

2. *Define*

Pada fase ini, terjadi pengumpulan data yang dihasilkan dari fase sebelumnya yang kemudian dilakukan analisis secara mendalam untuk menentukan inti masalah, yang dalam penelitian ini adalah adanya stigmatisasi masyarakat yang

dapat memengaruhi kualitas hidup seorang penyintas gangguan kesehatan mental.

3. *Ideate*

Fase berikutnya adalah tahapan penentuan solusi dari masalah yang ada. Pada fase ini penulis merumuskan ide dengan *brainstorming* atau *mind mapping* sehingga dapat menyimpulkan bahwa pengetahuan seputar isu kesehatan mental sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat guna mencegah menyebarnya stigmatisasi menjadi lebih luas lagi. Dari simpulan tersebut, desainer mengimplementasikan solusi melalui perancangan media edukasi dengan teknik *motion graphic* berjudul *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder*.

4. *Prototype*

Pada fase prototipe, terdapat implementasi ide ke dalam bentuk contoh desain dalam skala kecil. Pada tahap ini, *motion graphic* direalisasikan melalui pembuatan beberapa bentuk elemen grafis seperti ilustrasi karakter, skema warna, dan animasi dasar. Proses-proses ini melibatkan kemampuan untuk mengembangkan *flowchart* cerita, mendesain karakter dengan emosi yang sesuai dan memilih warna dingin dan hangat untuk mengatur suasana hati dengan tepat. Hal tersebut dikarenakan teknik ini dimaksudkan tidak hanya untuk memberikan informasi kepada audiens, namun juga membuat audiens merasa memiliki ikatan emosional dengan isu yang diangkat. Pada tahap ini, animasi dasar diuji melalui beberapa putaran untuk memastikan kelancaran penceritaan dan kesesuaian dengan tema edukasi.

5. *Test*

Fase pengujian keseluruhan, dari *prototype* melakukan pengumpulan *feedback* melalui *Focus Group Discussion* (FGD) terhadap hasil

prototipe yang dinilai sesuai dari segi konsep dan desain yang tepat untuk calon pengguna.

Maka dari itu, digunakanlah metode *design thinking* karena penelitian ini berawal dari suatu masalah yang muncul di masyarakat kemudian dicarikan solusi. Kemudian, dilakukan *brainstorming* untuk menghasilkan konsep desain dan suatu prototipe produk. Solusi dari permasalahan yang ada di masyarakat diwujudkan dengan pembuatan suatu produk berupa *motion graphic* edukasi *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, metode *design thinking* yang diusulkan digunakan untuk merancang dan membuat media edukasi berbentuk animasi dengan tema gangguan kecemasan dengan tepat. Proses penerapan metode ini dibagi menjadi lima tahapan yang sangat berperan dalam mendapatkan hasil penelitian yang diinginkan. Dalam tahapan pertama *empathize*, ditemukan beberapa hasil dalam pengumpulan data dengan melakukan wawancara ahli. Wawancara dilakukan bersama pakar kesehatan, yaitu dr. Andri Sp.KJ, FAPM; dokter spesialis kedokteran jiwa atau secara umum biasa disebut psikiatri yang aktif melayani pasien di Omni Hospital Alam Sutera. Ia juga cukup aktif di *platform* Youtube dengan nama “Andri Psikosomatik” untuk memberikan konten-konten edukasi seputar kesehatan jiwa khususnya psikosomatik medis.

Adapun hasil simpulan dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Kesehatan merupakan bidang yang paling banyak terdapat mitos; mitos yang sumbernya entah dari mana namun masih marak dipercayai oleh masyarakat umum. Kepercayaan-

kepercayaan yang diyakini masyarakat ini kerap menimbulkan stigma.

- b. Gangguan kesehatan mental menjadi isu kesehatan yang memiliki stigmatisasi kuat terhadap penyintasnya. *Anxiety disorder* merupakan gangguan kesehatan mental yang memiliki persentase tinggi menyerang remaja awal hingga akhir.

Berikutnya pada tahapan kedua *define*, analisis lebih dalam perlu dilakukan untuk pengembangan konsep visual dari rancangan yang akan dibuat. Dari hasil analisis segmentasi, target, dan *positioning* (STP) dapat disimpulkan bahwa perancangan karya memiliki persentase yang tinggi untuk melakukan distribusi melalui internet guna menjangkau target primer dari segmentasi yang ditetapkan. Untuk menjangkau target sekunder yang berada di daerah pedalaman karena masih banyak terdapat daerah pedalaman di Indonesia yang masih belum memiliki layanan internet perlu dilakukan tindakan sosialisasi secara langsung.

Segmentasi demografis audiens dari perancangan *motion graphic* edukasi ini ditujukan untuk remaja awal hingga akhir, dengan perekonomian kelas C – B. Pada kondisi ini, kemungkinan masyarakat memercayai informasi-informasi tidak valid seputar isu kesehatan mental hingga menimbulkan stigmatisasi pada penderitanya sangatlah tinggi. Segmentasi pasar perancangan karya ini cukup luas, mengingat di Indonesia terdapat 14 juta orang pada usia 15 tahun yang menunjukkan prevalensi gangguan kesehatan mental (Risksdas, 2013), berlaku hingga usia lanjut. Banyaknya prevalensi gangguan kesehatan mental juga memengaruhi stigma-stigma yang ada di masyarakat.

Secara demografis, perancangan karya *motion graphic* edukasi ini ditujukan kepada

remaja awal hingga akhir di daerah yang telah terjangkau oleh jaringan internet, khususnya daerah pedalaman yang dapat dikategorikan sebagai daerah *low-educated*. Secara psikologis, perancangan karya ini ditujukan untuk remaja awal hingga akhir yang akrab dengan internet dan jejaring sosial media. Mengingat bahwa maraknya penggunaan jejaring sosial berpotensi untuk menimbulkan kesalahpahaman akan berita-berita yang tidak valid, berita yang belum tentu akan kebenarannya, terlebih media audiovisual ini memiliki kelebihan dalam menjangkau audiens melalui internet.

Kemudian pada tahapan ketiga *ideate*, yaitu pembentukan ide perancangan karya *motion graphic* edukasi ini ditujukan sebagai media edukasi guna meluruskan perspektif masyarakat dan mengurangi stigmatisasi masyarakat terhadap penyintas gangguan kesehatan mental. Dengan menggunakan media audiovisual *motion graphic* guna memudahkan audiens dalam menerima informasi yang dipaparkan, penerapan gaya ilustrasi kartun guna menjangkau audiens di berbagai kalangan dan penggunaan *mix media* berupa animasi *motion graphic* dan sebuah *footage* wawancara bersama penyintas dari *anxiety disorder* sebagai upaya meningkatkan pendekatan emosional dan rasional pada perancangan karya utama.

Dalam proses merealisasikan perancangan karya ini, digunakan *moodboard* yang dapat dilihat pada gambar 1. *Moodboard* tersebut menjadi pola dasar yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebagai acuan dalam proses pembuatan karya utama. Dalam hal ini *moodboard* membantu dalam menentukan warna, pola, serta suasana yang akan digunakan dan diterapkan ke dalam setiap media yang ada.



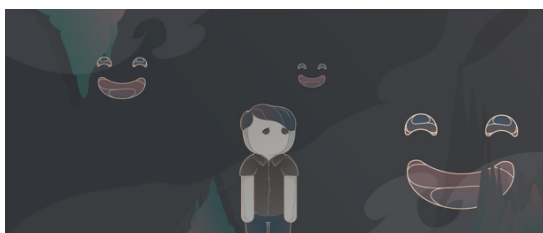
Gambar 1 *Moodboard Visual*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Adapun konsep warna yang diangkat dalam perancangan yang mengusung tema gangguan kesehatan mental yang masih cukup tabu bagi khalayak masyarakat umum ini adalah *cold and warm shades color*, yang dapat dilihat pada gambar 2, dengan tujuan untuk menciptakan nuansa sunyi namun tetap menyenangkan.

<p>Blue Cobalt</p> <p>C : 84 M : 76 Y : 15 K : 3</p>	<p>Mostly desaturated dark blue</p> <p>C : 52 M : 35 Y : 19 K : 0</p>
<p>Grayish Orange</p> <p>C : 27 M : 31 Y : 36 K : 0</p>	<p>Mostly desaturated dark red</p> <p>C : 32 M : 72 Y : 54 K : 20</p>
<p>Very dark (mostly black) pink</p> <p>C : 63 M : 80 Y : 58 K : 72</p>	

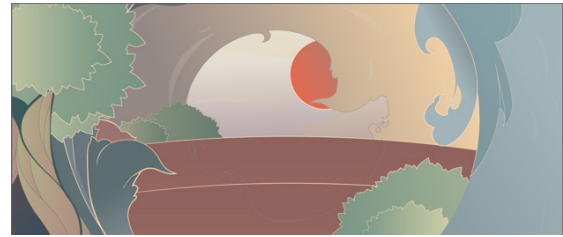
Gambar 2 Palet Warna
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Warna dalam perancangan ini juga digunakan sebagai alat untuk merepresentasikan *mood* akan pesan yang disampaikan dalam animasi *motion graphic* edukasi. Contoh pengaplikasiannya dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.



Gambar 4 Pengaplikasian *Cold Shade-Color*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

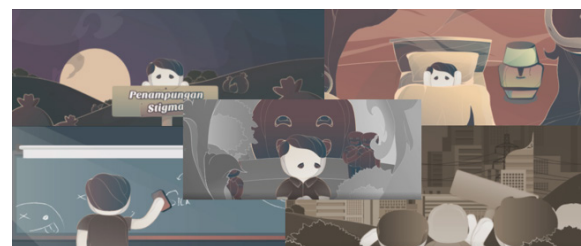
Warna dingin digunakan untuk mendukung penyampaian suasana sedih, kelam, dan cemas serta menggambarkan perilaku stigmatisasi.



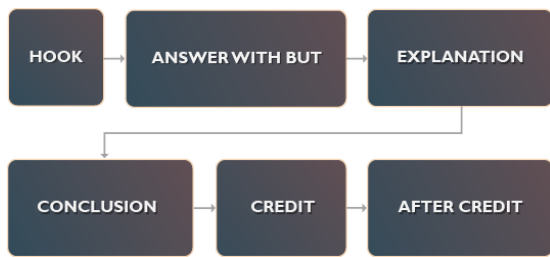
Gambar 5 Pengaplikasian *Warm Color*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Adapun warna hangat merepresentasikan ketenangan dan kenyamanan serta menyampaikan perasaan dari penyintas gangguan kesehatan mental apabila keberadaannya dapat diterima dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Konsep *imagery* yang terdapat dalam video *motion graphic* edukasi *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder* ini dibuat dengan ciri khasnya seperti terlihat pada gambar 6. Perancangan karya ini memiliki karakter dan identitas yang kuat karena kesatuan dan keseimbangan yang baik diciptakan dari penerapan warna dan *key visual* yang konsisten antara satu media dan media lain. Gaya visual kartun dan cara penyampaian informasi dengan pendekatan emosional dan rasional memiliki daya tarik tersendiri bagi audiens. Setelah ide terbentuk dalam sebuah konsep, tahapan selanjutnya adalah pembuatan prototipe.



Gambar 6 Konsep *Imagery*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021



Gambar 7 *Flowchart Story*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

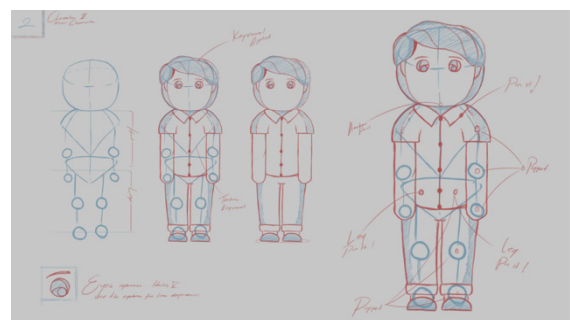
Adapun *flowchart story* yang dibuat sebagai acuan dalam pembuatan video *motion graphic* edukasi *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder* terlihat pada gambar 7.

1. *Hook*, dirancang untuk menimbulkan rasa ingin tahu lebih dalam sehingga dapat menarik atensi audiens untuk menyaksikan video edukasi *motion graphic* lebih jauh.
2. *Answer with But*, berfungsi sebagai penjelas singkat terhadap rasa ingin tahu audiens yang ditimbulkan oleh bagian *hook*, namun *answer with but* ini juga membuka perspektif audiens terhadap topik permasalahan menjadi jauh lebih luas.
3. *Explanation*, berisikan penjelasan secara luas terhadap permasalahan yang diangkat dan menjawab setiap pertanyaan yang timbul oleh bagian awal dari video edukasi *motion graphic* yang dirancang.
4. *Conclusion*, merupakan simpulan yang diambil dari materi pembahasan yang dibawakan.
5. *Credit*, berisikan pengakuan atau penghargaan terhadap para kontributor yang terlibat dalam produksi video *motion graphic* edukasi.

Kemudian masuk ke tahapan pembentukan desain karakter. Peranan desain karakter

dalam perancangan media edukasi *motion graphic* ini sangatlah penting mengingat melalui karakter yang diciptakan emosi dari cerita dapat disampaikan kepada audiens dengan baik hingga memperkuat kesatuan dan keseimbangan dari perancangan media edukasi ini. Perancangan karakter yang baik juga dapat meningkatkan atensi audiens terhadap perancangan karya utama. Referensi desain secara keseluruhan mengacu pada objek boneka dapat dilihat pada gambar 8. Boneka di sini ditujukan sebagai media komunikasi emosional guna menyampaikan perasaan terkekang, kegelisahan, dan ketidakbebasan akan adanya stigmatisasi masyarakat terhadap penyintas gangguan kesehatan mental, khususnya *anxiety disorder*.

Untuk mendalami cerita dan materi yang disampaikan, ditetapkan salah satu tokoh sebagai karakter utama yang secara konstan berperan sebagai penyintas *anxiety disorder* sepanjang cerita dan materi yang dibuat. Hal ini juga dilakukan sebagai bentuk pendekatan emosional dalam perancangan karya utama *motion graphic* edukasi ini. Secara konsisten tokoh ini juga diterapkan pada beberapa media promosi hingga *logogram* dari perancangan *motion graphic* edukasi *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder* guna memperkuat aspek kesatuan dan keseimbangan perancangan karya secara keseluruhan.



Gambar 8 Sketsa Desain Karakter

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021



Gambar 9 Karakter Utama
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Tahapan produksi merupakan tahapan mulai dilakukan proses perekaman *voice over* dari *script* yang telah dirancang pada tahap praproduksi, hingga *animating* dengan bantuan *software* Adobe After Effect CC. Tahapan ini mencakup *placing/layering*, yaitu seluruh aset yang dibuat ke dalam beberapa komposisi yang dibutuhkan, kemudian *rigging/puppeting* terhadap tiap avatar yang digunakan, hingga *animating* terhadap tiap *scene* yang sudah dikelompokkan menjadi beberapa komposisi dan disesuaikan dengan *voice over* yang dibuat dengan bantuan *software* Adobe Audition CC.

Adapun tahap pascaproduksi yang merupakan tahapan akhir semua proses baik praproduksi maupun produksi layaknya pengambilan gambar dan video dirasa sudah lengkap, *animating* yang telah dibuat secara keseluruhan sudah dilewati.

Tahap pascaproduksi adalah proses mengedit video. Pada proses pascaproduksi digunakan *software* Adobe Premiere CC untuk melakukan *compositing*, dimulai dengan menggabungkan seluruh komponen media menjadi satu kesatuan, menambahkan *background music* untuk mendukung emosi yang disampaikan, hingga memberikan *sound effect* guna menambahkan pengalaman lebih kepada audiens terhadap karya utama yang dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar10 Hasil Akhir Video
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Tahapan terakhir dalam perancangan ini adalah *test*, yaitu video tersebut disampaikan dalam FGD sebanyak dua kali untuk mendapatkan respons. FGD pertama terdiri 10 orang tenaga pengajar dan FGD kedua terdiri dari 10 remaja awal hingga remaja akhir berkewarganegaraan Indonesia, atau tepatnya pada usia 12 hingga 25 tahun. Kedua FGD memberikan respons yang positif terhadap visual dan informasi yang disampaikan melalui video edukasi berbentuk *motion graphic* tersebut. Secara visual, *motion graphic* ini menarik dan memiliki karakter yang kuat. Penggunaan warna *cold and warm shade color* memberikan kesan emosional yang baik. Penerapan metode penjelasan dengan menggunakan analogi-analogi terhadap kehidupan sekitar juga merupakan metode yang tepat, mengingat target primer dari perancangan karya ini adalah remaja awal hingga akhir. Penggunaan *mix media* dalam perancangan video animasi ini berupa wawancara bersama salah seorang penyintas gangguan kesehatan mental *anxiety disorder*, telah memberikan daya tarik tersendiri bagi audiens.

Namun, konten dan alur cerita video juga menjadi perhatian. Alur cerita dalam video ini menggabungkan beberapa elemen penting dalam naratif. Pada pengantar masalah (*hook*), pada awal video, pencerita memperkenalkan audiens pada pertanyaan tentang topik utama, yaitu stigma yang terkadang muncul pada *anxiety disorder*. Kemudian di bagian penjelasan (*explanation*), sesudah pengantar, video memasuki penjelasan yang lebih rinci daripada *anxiety disorder*. Di sini, konten edukatif dilematisasi dengan fakta pendukung yang diberikan secara cuplikan dan tegas, termasuk gejala *anxiety*, kecemasan normal dibandingkan dengan kecemasan yang memerlukan perhatian medis, dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi kehidupan sehari-

hari. Lalu, pendekatan emosional dan rasional yang di dalamnya terdapat wawancara langsung dengan penyintas yang memberikan patokan pribadi sehingga memperkokoh keterhubungan emosional audiens sehingga pesan yang ingin disampaikan tersebut akan dirasakan lebih dalam. Di bagian penutup (*conclusion*), video ditutup dengan pesan yang mengajak audiens untuk tidak menyempitkan stigma dan menunjukkan dukungan kepada siapa pun yang menderita *anxiety disorder*. Penutup ini bersifat visual lebih interaktif serta membuat penyintas merasa ada harapan dan menyayangkan keadaan tersebut.

SIMPULAN

Penelitian ini memperlihatkan bahwa persepsi masyarakat terhadap penderita gangguan kesehatan mental, khususnya gangguan kecemasan, cukup buruk. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan. Menurut penelitian terdahulu, stigma kesehatan jiwa mengakibatkan prasangka yang menyebabkan kesehatan penyintas memburuk termasuk pengucilan sosial (Jaya, 2018b; Patrick Corrigan, 2005). Kurangnya edukasi masyarakat mengenai isu kesehatan mental menjadi salah satu penyebab terbesar terjadinya stigma. Perancangan karya edukasi ini merupakan salah satu bentuk usaha untuk mengurangi stigmatisasi masyarakat, dengan harapan besar karya ini dapat menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat terhadap para penyintas gangguan kesehatan jiwa, khususnya gangguan kecemasan.

Proses kreatif dalam perancangan ini ditempuh melalui metode *design thinking*. *Design thinking* efektif digunakan dalam memecahkan masalah sosial melalui pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centered design*) (Brown & Wyatt, 2010). Adapun tahapan dalam metode tersebut meliputi

beberapa tahapan penting: *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Semua terlibat dalam menciptakan ide visual dan narasi yang efektif secara estetika dan edukatif. *Empathize* membantu peneliti memahami masalah dari sudut pandang penyintas; *define* memastikan inti masalah (stigmatisasi) dipahami dengan baik; *ideate* memungkinkan adanya solusi kreatif untuk menyampaikan informasi melalui *motion graphic*; *prototype* adalah realisasi awal dari ide dalam bentuk visual yang selanjutnya diuji; dan *test* digunakan untuk mengukur keefektifan media melalui umpan balik dari audiens.

Penilaian efektivitas dalam penelitian ini menggunakan FGD untuk menilai bagaimana audiens secara komprehensif memahami visual dan konten (Krueger & Casey, 2014). FGD memfasilitasi reaksi perseptual dan kognitif penonton terhadap video dan sejauh mana video tersebut efektif (atau tidak) dalam mengurangi stigma dan menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Umpan balik dari FGD menunjukkan bahwa pendekatan visual dan naratif yang digunakan mampu membangun keterikatan emosional dengan *audiens* dan menyampaikan informasi secara efektif.

Perancangan *motion graphic* edukasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang baik seputar isu kesehatan jiwa; dapat membantu para penyintas gangguan kesehatan jiwa, khususnya gangguan kecemasan, mengurangi adanya stigmatisasi di masyarakat sehingga cara pandang masyarakat yang keliru terhadap isu kesehatan jiwa dapat membaik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Universitas Bunda Mulia, yang telah memberikan segala dukungan dari pengumpulan data hingga pembentukan rancangan.

KEPUSTAKAAN

- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. *Development Outreach*, 12(1), 29–43. https://doi.org/10.1596/1020-797X_12_1_29
- Chekroud, S. R., Gueorguieva, R., Zheutlin, A. B., Paulus, M., Krumholz, H. M., Krystal, J. H., & Chekroud, A. M. (2018). Association between physical exercise and mental health in 1·2 million individuals in the USA between 2011 and 2015: a cross-sectional study. *The Lancet Psychiatry*, 5(9), 739–746. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(18\)30227-X](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(18)30227-X)
- Dewi, R. S., & Rino, A. (2018). Animation as a Creative Industry: A Strategy to Build Creativity and Independence of Youth in Padang, West Sumatra. *Proceedings of MCoMS 2017 (Emerald Reach Proceedings Series)*, 1, 135–141. <https://doi.org/10.1108/978-1-78756-793-1-00040>
- Erlyana, Y., & Nadya. (2020). Animation as a Strategy in Early Childhood Learning Media: a Case Study of an Urban Gardening Animation Video. *Design Art and Cultural Studies International Conference*, 245–251.
- Erlyana, Y., & Steffani, S. (2018). Analisis Video Animasi Film Pendek “Moriendo” Karya Andrey Pratama. *Titik Imaji*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.30813/v2i1.1523>
- Jaya, E. S. (2018a). *Psikolog menyarankan Anda berhenti menggunakan label ‘orang gila’—mengapa?* The Conversation.
- Jaya, E. S. (2018b). *Psikolog menyarankan Anda berhenti menggunakan label ‘orang gila’—mengapa?* The Conversation.
- Kartika Dewi, S., Kurniawati Haryanto, E., & De Yong, S. (2018). Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0” FBS Unesa, 25 Oktober 2018 Savitri Kartika Dewi. *Seminar Nasional Seni dan Desain: “Konvergensi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Era 4.0,”* 33–38.
- Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2014). *Focus Groups A Practical Guide for Applied Research* (5th ed.). Sage.
- M, S., & Tyagi, S. K. (2018). Effectiveness of animation as a tool for communication in primary education. *International Journal of*

Educational Management, 32(7), 1202–1214.
<https://doi.org/10.1108/IJEM-04-2016-0077>

Nadya, N., & Erlyana, Y. (2020). Perancangan Video Animasi Infografis “Cara Urban Gardening yang Tepat untuk Wilayah Kota DKI Jakarta.” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.25124/demandia.v5i2.2652>

NIH. (2019). *Statistic of Mental Illness*.

Patrick Corrigan. (2005). On the stigma of mental illness: Practical strategies for research and social change. In P. W. Corrigan (Ed.), *On the stigma of mental illness: Practical strategies for research and social change*. American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10887-000>

Poggiali, J. (2018). Student responses to an animated character in information literacy instruction. *Library Hi Tech*, 36(1), 29–42. <https://doi.org/10.1108/LHT-12-2016-0149>

Pretty, M., Rivga, A., Arselly, A., Cahyani, D., Studi, P., Komunikasi, I., Ekonomi, F., & Sosial, D. (2022). Religiosity in Animated Videos (Quantitative Content Analysis of The Upin and Ipin Animated).