

PERANCANGAN CERITA DAN KARAKTER ANIMASI DENGAN TEMA OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER

Stevanus Dewangga¹⁾, Arik Kurnianto ²⁾

School of Design, Universitas Bina Nusantara
stevanusd@binus.ac.id¹⁾, arikkurnia@binus.ac.id²⁾

Abstract

Anxiety is body's defence mechanism from potential danger, physical and mental tensions from anxiety are similar to fear, although in anxiety disorder there are no real dangers that trigger the feelings. anxiety comes from anticipation of potential danger, that somethings bad will happen, and the anxiety of oneself in capabilities to resolve it. Medically, anxiety comes from the stability level of brain chemicals. For instance Serotonin and Dopamine, which in addition to being a neurotransmitter that conveys information in the brain, also plays role in mood swings. The imbalance of both chemicals is the one that causes anxiety. anxiety disorder often stigmatised and considered not a real injury. even though these disorders are real and sometimes interfere an individual in his/ her daily activities. In treatment, the anxiety disorder can be resolved with medication. Medications such as drugs are proven effective for some cases, though there are some side effects. Another way is with therapy, where a psychiatrist with the patient comfortably seated and talking about the anxiety itself. Fitting for us to concentrate on how to 'coexist', and how to 'befriend' with that anxiety because anxiety is a humanistic thing, even some philosophers said that anxiety is the essence of human being.

Keywords : short animation, research, anxiety disorder, communication, character design.

PENDAHULUAN

Dalam masyarakat, individu menghabiskan kebanyakan uangnya untuk melepaskan dirinya dari rasa cemas. Tetapi apa kita dapat hidup tanpa rasa cemas? Banyak filosof terkenal, psikologis, dan psikiater berpendapat bahwa kita tidak dapat hidup tanpa rasa cemas. *Anxiety* memiliki tanda tanya besar di pikiran kita, apakah itu teman atau musuh? Bagaimana mengatasinya? Barlow (2004) menjelaskan bahwa “*Anxiety kills relatively few people, but many more would welcome death as an alternative to the paralysis and suffering resulting from anxiety in its severe forms*” (p. 18). Seseorang dengan *anxiety disorder* terkadang terbatas aktivitasnya. Mereka ingin lepas dari kecemasan ini, dan ingin instan dengan obat-obatan. Obat-obatan memang terbukti membantu menstabilkan zat-zat kimiawi di otak yang mempengaruhi *mood* seseorang, namun itu juga berarti memiliki kemungkinan membuatnya tidak stabil atau memperparah gejalanya.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian animasi pendek ini adalah mengetahui gambaran mengenai sisi lain dari pengidap *anxiety disorder* karena gangguan ini dapat mengganggu produktivitas seseorang dan juga menghalangi kegiatan sehari-harinya. Selain itu juga penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam merancang pembuatan film animasi pendek. Selain itu, adapun tujuan perancangan adalah membuat sebuah animasi pendek yang menarik, namun juga dapat menyampaikan bahwa *anxiety disorder* bukan beban yang harus dibuang atau sebuah stigma, kita hanya perlu tahu bagaimana mengatasinya.

Kajian Literatur dan Pengembangan Hipotesis

Teori Unsur Cerita

Sebagai manusia, cerita merupakan sebuah esensi dan juga cerita alami untuk kita seperti bernafas. Cerita adalah bagian dari manusia, bahkan kita hidup didalamnya. Karl Iglesias mendefinisikan cerita sebagai “*A story has someone who wants something badly and is having a trouble getting it.*” (Sullivan, Schumer, and Kate Alexander, 2008) Dalam buku *Ideas for The Animated Short* juga dijelaskan bahwa ada beberapa elemen yang dibutuhkan sebuah cerita, 3 elemen utama yaitu :

1. *Character* : Mengenai siapa karakter itu dan melalui sudut pandang siapa cerita ini diceritakan.
2. *Goal* : Objek fisik yang ingin didapatkan oleh karakter utama : sang puteri, harta karun, seorang gadis, hadiah, pengakuan, harga diri, dan sebagainya.
3. *Conflict* : Konflik adalah apa yang menghalangi si karakter dan tujuannya. Ada tiga bentuk konflik :
 - a. *Character vs. Character*
 - b. *Character vs. Environment*
 - c. *Character vs. Self*

Sebuah cerita dapat dibentuk dengan beberapa elemen, namun untuk memperjelas cerita tersebut juga membuatnya lebih nyata dibutuhkan elemen-elemen lain yaitu :

1. *Location* : Sebuah cerita terjadi di suatu tempat. Lokasi adalah tempat terjadinya cerita, waktu atau atmosfer yang mendukung cerita tersebut.
2. *Inciting Moment* : Dalam setiap cerita, dunia dari karakter berjalan seperti biasa hingga sesuatu yang tidak disangka terjadi. Hal yang tak disangka ini yang memulai cerita.
3. *Story Question* : Sesuatu yang tidak diduga tersebut memunculkan pertanyaan dalam benak orang yang

menonton, yang dimana terjawab diakhir cerita.

4. *Theme* : Cerita memiliki arti bagi si karakter dan bagi penontonnya. Tema atau konsep adalah ide pokok yang ingin disampaikan dari animasi. Itu adalah arti mendalam dari cerita tersebut. Tema yang umum adalah manusia melawan alam, teknologi melawan manusia, dan cinta mengalahkan segalanya.
5. *Need* : Agar sebuah cerita memiliki arti untuk karakter dalam cerita, dia butuh sesuatu untuk diambil agar dapat mencapai tujuannya, hal ini bisa dalam bentuk objek, ilmu, maupun hikmah.
6. *Arc* : Saat karakter berkembang, atau tidak, akan ada selalu ada hal yang disebut *emotional arc* atau perubahan dalam karakter.
7. *Ending/ Resolution* : Bagian akhir adalah apa yang harus diberikan kepada penonton untuk menimbulkan kelegaan emosional dan menjawab pertanyaan yang muncul di awal cerita. *Ending* harus dapat merubah karakter dalam cerita atau merubah penonton.

Teori Desain Tokoh Animasi

Dikutip dari PIXAR (“Character Design”, 2016), bagian terpenting dari desain karakter adalah hubungan antara karakter dengan penonton, bagaimana memasukan nilai-nilai manusiawi dan berfokus pada kemanusiawannya itu yang menjadi nilai krusial. Awal pembuatan desain karakter adalah saat artist menerima lembaran *script* dari *director* mengenai bagaimana karakter itu dideskripsikan, tugas desainer karakter adalah memenuhi permintaan tersebut, karakter desainer juga perlu memberikan ‘suara’nya mengenai bagaimana wujud karakter itu sebaiknya dengan memperhitungkan juga personalitas karakter tersebut. PIXAR merumuskan (“Pixar’s

Tips For Designing A Successful Character,” n.d.) beberapa tips untuk mendesain karakter adalah :

1. *Research and Evaluate*
Penting untuk kita mencoba dan menjabarkan sifat karakter yang berhasil dan yang tidak. Pelajari nilai jual karakter lain, apa yang membuat itu berhasil dan apa daya tarik mereka.
2. *Who is It Aimed at?*
Karakter yang kita buat, ditujukan untuk dinikmati oleh penonton. Karakter yang ditujukan untuk anak kecil, biasanya terdiri dari bentuk-bentuk dasar dengan warna cerah.
3. *Visual Impact*
Apapun desain karakter kita, pasti ada yang mirip dengan apa yang kita buat. Maka dari itu karakter yang memiliki nilai visual yang kuat dan menarik secara visual sangat membantu dalam mendapatkan perhatian orang.
4. *Exaggerated Characteristics*
Fitur yang dilebih-lebihkan yang mendefinisikan suatu karakter, akan membantunya memiliki impact yang besar pada orang. Exaggeration juga dapat membantu orang untuk mengenali karakter dengan mudah.
5. *Colour*
Warna dapat membantu menceritakan personalitas seorang karakter. Biasanya, warna-warna gelap identik dengan kejahatan atau niat yang buruk, warna terang di sisi lain mendefinisikan sifat yang suci, tidak berdosa dan kebaikan.
6. *Conveying Personality*
Penampilan yang menarik saja tidak dapat mendefinisikan desain karakter yang baik, personalitas karakter juga penting. Personalitas karakter dapat terlihat dari tingkah lakunya, bagaimana ia bereaksi terhadap suatu benda atau situasi, personalitas karakter tidak perlu cocok dengan penampilannya, tapi sangat penting

untuk personalitas menarik bagi orang yang melihat (kecuali karakter memang didesain bersifat membosankan).

7. *Express Yourself*

Ekspresi menunjukkan deretan emosi dan melukiskan naik turunnya suasana hati suatu karakter dapat membuatnya lebih hidup. Tergantung personalitasnya, suatu karakter dapat pendiam dan pemalu atau dapat meledak-ledak dan ekspresif.

8. *Goals and Dreams*

Karakter yang baik memiliki tujuan, yang menjadi pendorong sifatnya. Terkadang, kekurangan atau ketidaksempurnaan suatu karakterlah yang menjadikannya menarik, dan lebih manusiawi.

9. *Building Back Stories*

Dari mana suatu karakter berasal, bagaimana ia dapat terwujud dan kejadian-kejadian yang mempengaruhinya yang ia pernah alami dapat membantu memperkuat, juga membuat karakter lebih dapat diterima. Terkadang latar belakang karakter dapat lebih menarik daripada pengalamannya di masa sekarang.

10. *Beyond The Character*

Sama dengan latar belakang, karakter butuh universe ataupun lingkungan untuk menambah kepercayaan akan karakter tersebut. Dunia tempat karakter tersebut hidup dan berinteraksi haruslah masuk akal dengan siapa karakter itu sebenarnya.

11. *Fine-tuning a Figure*

Mempertanyakan setiap elemen dari ciptaan kita, terutama hal-hal seperti fitur wajah. Penyesuaian kecil dapat memberikan efek yang luar biasa pada bagaimana karakter tersebut dipersepsikan.

Teori Physiognomy

Amda (2016) mengatakan, *Physiognomy* atau fisionomi adalah

singkatan dari kata fisiologi dan anatomi. Fisiologi dikaji banyak dikaji para ilmuwan, seperti kedokteran dan ilmu psikologi. Contohnya dalam ilmu kedokteran untuk melihat kesehatan seseorang, dan psikologi untuk melihat bohong atau tidaknya seseorang.

Banyak ahli mengatakan bahwa sejarah ilmu fisiognomi berasal dari India dan masuk ke daratan Tiongkok bersamaan dengan masuknya agama Buddha pada abad ke-6 Masehi. Di India misalknya, ilmu ini diperkirakan sudah dikembangkan sejak tiga ribu tahun sebelum masehi (3000SM).

Hal tersebut didasarkan atas epos atau waracera. Dalam dunia epos, diketahui banyak menampilkan karakteristik wajah berdasarkan karakter sifat yang dimilikinya. Selain bentuk wajah, dari tokoh-tokoh epos juga disesuaikan dengan postur tubuhnya, hal itu menggambarkan karakter sifat tokoh tersebut. Contohnya seorang dengan sifat yang heroik, memiliki tubuh ideal, hidung proposional, dan mata yang kecil. Karakter dalam tokoh pewayangan yang bias diterka melalui bentuk wajah, mata, hidung, mulut, dan pipi menunjukkan bahwa teknik membaca sifat melalui wajah sudah ada sejak lama.

Fisiognomi dapat digunakan dalam bantuan penggambaran sifat karakter, melihat dari instrumen-instrumen wajah; kepala, rambut, mata, dahi, mulut, bibir, dagu, rahang, pipi, dan telinga.

Data Wawancara

Dalam proses pengumpulan data dan juga dengan tujuan validasi hasil penelitian, penulis mewawancarai dua orang ahli dalam bidang psikologi. Demi mendapatkan sudut pandang yang berbeda, kedua narasumber bekerja dalam lingkungan yang berbeda.

1. Antonina Pantja Juni Wulandari, S.Sos.,M.Si
Beliau yang akrab dipanggil Juni adalah *Secretary of Department of Psychology* di Bina Nusantara. Beliau memiliki ketertarikan dalam psikologi pendidikan, dan juga telah memiliki beberapa buku yang telah di publikasikan sejak 2002.
2. Anindya Jati Andri, M.Psi., Psikolog
Beliau adalah psikolog dari Universitas Indonesia sejak tahun 2006. Saat ini tengah mendalami *Cyberpsychology*, untuk memahami perilaku individu dan komunitas berinternet dengan kesehatan mental. Beliau merupakan pemilik Anindya Psychological Practice dan menjadi *senior associate* untuk beberapa konsultan pengelolaan sumber daya manusia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber tersebut, didapatkan beberapa kesimpulan yaitu :

1. Sebenarnya anxiety/kecemasan adalah hal yg wajar dialami seseorang ktk mengalami situasi atau kondisi yg stressful. Ketika kecemasan tersebut muncul secara berlebihan hingga mengganggu keseharian hidup seseorang, barulah kemudian menjadi gangguan kecemasan.
2. Penyebab kecemasan dapat beragam, dari pengalaman traumatik masa kecil ataupun saat dewasa.
3. Ada orang yang sadar bahwa dirinya memiliki gangguan ini, ada yang tidak, ada yg tidak mau tahu, ada yg malu dan memilih menghindar.
4. Seseorang dengan gangguan kecemasan, memiliki gejala yang berbeda antara dewasa dan anak-anak.
5. Lelaki ataupun perempuan memiliki presentase yang sama untuk memiliki gangguan kecemasan.
6. Bantuan dari orang lain dibutuhkan dalam proses kesembuhan seseorang.
7. Setiap gangguan kecemasan memiliki ciri yang berbeda, karena macam-macam dari gangguan itu juga sangat banyak.
Di Indonesia sendiri kasus gangguan kecemasan semakin banyak karena tekanan baik dari tuntutan pekerjaan maupun tuntutan sosial.

Anxiety Disorder

Miller (2007) beragumen bahwa, ketakutan secara insting dan kecemasan adalah bagian normal dari keseharian kita dimana dapat menjadi pelindung atau bahkan sebagai stimulus, baik itu kegelisahan sebelum memberikan pidato atau ketakutan pada saat kita melalui jalan yang gelap. Reaksi ketakutan ini disebut *fight-or-flight response*, dimana setelah bahaya lewat, ketakutan itu akan hilang. Secara fisik, kita akan merasakan jantung yang berdebar, perut yang mengencang dan nafas yang semakin cepat. Ini adalah insting tubuh kita untuk menghadapi bahaya, jantung berdebar kencang agar memompa darah ke otot dan tulang. Nafas menjadi cepat untuk memasok oksigen untuk tubuh. Pupil mata akan membesar agar dapat melihat lebih jelas, dan sistem pencernaan melambat agar kita lebih fokus ke sumber bahaya.

Namun pada saat ketakutan sudah lewat atau tidak ada bahaya nyata, namun amygdala tetap mengirimkan sinyal bahaya lewat *neurotransmitter*, inilah yang disebut gangguan kecemasan.

Existing Study

1. Studi cerita *Paperman*
Dalam animasi pendek ini, ditunjukkan relasi antara 2 individu, dan usaha yang dilakukan seseorang untuk dapat bertemu dengan orang yang ia tertarik. Hal ini yang membuat animasi ini menarik selain dari segi romance, juga menunjukkan perjuangan seorang pria dan

bagaimana ia berubah, karena ke-sadarannya akan wanita tersebut, yang membuat penonton berempati.

2. Studi cerita *Mr Hublot*

Animasi pendek karya dari Alexandre Espigares dan Laurent Witz ini mengisahkan tentang seseorang dengan OCD bernama Mr Hublot, yang tinggal di kota mekanikal yang mengerikan, dan ia hindari sehingga ia bekerja dari rumah. Suatu hari ia melihat seekor anjing robot yang terbang, anjing ini menarik perhatiannya.

Dari kedua animasi di atas, memiliki kesamaan bahwa sebuah cerita animasi akan menarik dengan adanya relasi antara karakter utama dengan karakter lainnya, menceritakan bagaimana seorang karakter berinteraksi dengan karakter lain yang memiliki sifat berbeda, baik itu *romance* atau *companionship*. Perubahan dari karakter utama dari awal cerita hingga akhir juga menjadi faktor yang membuat suatu cerita disukai, perubahan karena konflik diri sendiri, orang lain, atau dengan lingkungannya, dan juga solusi yang dipilih.

3. Studi Bentuk Karakter

Untuk studi bentuk, penulis menganalisa bentuk- bentuk karakter dan elemen- elemen / atribut yang digunakan dalam animasi pendek *Paperman*, *Jinxy Jenkins and Lucky Lou* dan *Inside Out*.



Gambar-gambar di atas adalah desain dari karakter George dari animasi *Paperman*. Dari gambar

tersebut terlihat karakter yang memiliki tubuh jangkung dan ramping, untuk menunjukkan karakter yang lemah. Bentuk bahu George dibuat bidang sebagaimana seorang laki-laki namun dengan pinggang yang tidak terlalu kecil sehingga menjauhi dari tipikal bentuk tubuh atletis ataupun heroik, sebaliknya desainnya menunjuk-an dirinya yang ramping.



Gambar di atas ini adalah tokoh karakter Jinxy Jenkins dalam animasi pendek *Jinxy Jenkins & Lucky Lou*. Desain konsep karakter tersebut memiliki tubuh yang kurus ramping dengan bahu yang rendah, menunjukkan sifatnya yang tidak atletis, jauh dari maskulin dan tidak bersemangat.

Terdapat keunikan pada deformasi bahu yang memanjang dan tersambung dengan lengan. Selain itu terlihat beberapa kesamaan dengan desain tokoh karakter George dalam animasi *Paperman*, yaitu bentuk dasar tubuh persegi panjang yang dilembutkan, juga bentuk muka yang condong menggunakan geometri lingkaran. Kesamaan dengan karakter George pada bentuk mata yang cenderung kecil, membuatnya terlihat *gloomy*.

Kedua karakter pria diatas menggambarkan seorang pria yang biasa saja, jauh dari tipikal heroik ataupun maskulin, malah lebar bahu dan pinggul relatif sama, menggambarkan seseorang yang lemah dengan tubuh ramping dan jangkung.



Untuk desain karakter wanita, penulis mengambil karakter Lucky Lou sebagai studi. Dalam animasi *Jinxy Jenkins & Lucky Lou*, karakter Lucky Lou memiliki wajah dengan bentuk dasar lingkaran, dan bertujuan membuat karakter yang mudah disukai. Bentuk tubuhnya mengalami *exaggeration* dimana proporsinya tidak seimbang dengan bentuk lebar bahunya, sehingga menciptakan kesan kekanakan. Lucky Lou memiliki pinggang yang lebar menunjukkan siluet yang feminim.



MEG

Gambar di atas adalah karakter Meg dalam animasi pendek *Paperman*, bentuk karakter Meg cenderung memiliki wajah sama dengan karakter Lucky Lou, yaitu bulat dan cenderung lebih pendek dari wajah pria. Kesamaan lain adalah bentuk mata yang cenderung besar dengan pupil yang besar juga,

memperlihatkan karakter yang ceriang dan terbuka.



Gambar di atas adalah salah satu tokoh utama dalam film animasi *Inside Out*. Tokoh Joy digambarkan menggunakan pakaian yang *simple* dan praktis sehingga tidak menghalanginya beraktivitas. Bentuk tubuhnya masih mempertahankan siluet seorang wanita. Sama seperti referensi karakter lainnya, Joy memiliki bentuk kepala yang cenderung bulat, dengan mata yang besar, membuatnya mudah disukai dan terkesan periang serta terbuka.

Dari referensi karakter yang ada, didapati bahwa wanita yang asertif, periang dan terbuka memiliki rambut yang cenderung pendek / sebahu, dengan baju yang *simple*, juga wajah yang cenderung membulat. Bentuk tubuh ketiga karakter tersebut mempertahankan siluet wanita untuk nilai feminim, dimana memiliki bahu dan panggul yang lebarnya cenderung sama dan pinggang yang kecil.

4. Studi Warna

Warna berperan membantu penyampaian *feels* dari suatu *scene*, penggunaan warna yang tepat dapat mengkomplemen pesan yang ingin

disampaikan dari suatu animasi. Untuk itu penulis menggunakan beberapa animasi pendek sebagai referensi, yaitu *A Nice Place To Be From*, *Nothing Else But Water*, dan game berjudul *Journey*.



Gambar di atas adalah sebuah shot dalam salah satu adegan di dalam animasi *web-series* berjudul *A Nice Place To Be From*. Warna kuning digunakan sebagai warna primer yang di tambahkan dengan warna merah jambu, untuk membantu menggambarkan langit sore. Warna- warna tersebut memberi kesan hangat, *slow-paced* dan nyaman.

Untuk warna *environment*, penulis menggunakan salah satu *scene* dalam game berjudul *Journey* sebagai referensi, buatan Sony. Gambar di bawah ini, adalah salah satu *scene* dalam game *Journey* dimana warna kuning mendominasi, selain itu warna kuning juga menjadi dasar setiap elemen di dalam game tersebut, hanya diberi penyesuaian *hue*, *saturation* dan *brightness*.



Animasi pendek lain yang menjadi referensi penulis adalah *Nothing Else But Water*, seperti dalam *Journey*, warna kuning menjadi dominasi, namun walaupun masih ada warna saturasi lain, namun jumlahnya sedikit dan tidak me-

ngalahkan porsi warna kuning dalam *scene*. Warna kuning juga masih digunakan untuk menggambarkan suasana sore hari yang hangat dan melankolis.



Selain itu *Journey* dan *Nothing Else But Water* memiliki kesamaan gaya pewarnaan yang tampak seperti 2D, namun masih adanya sifat- sifat animasi 3D.

METODE PENELITIAN / PELAKSANAAN

Metode Riset

Tujuan riset dalam pembuatan rancangan animasi pendek ini adalah untuk menjadi sebuah media informasi, dan bermanfaat untuk menyampaikan sebuah pesan tentang masalah yang timbul, serta mendapatkan pengetahuan yang dapat menjawab pertanyaan- pertanyaan. Maka dari itu metode penelitian dipilih berdasarkan berbagai aspek seperti kesesuaian dengan masalah penelitian, tujuan, serta prosedur penelitian yang cocok. Dalam pendekatan ini penulis memilih pendekatan kualitatif.

Alasan pendekatan kualitatif dipilih adalah karena pokok studi gangguan kecemasan terbilang kompleks, maka lebih penting kualitas data dibandingkan kuantitasnya, dimana dalam hal ini adalah studi kasus dan pendapat ahli. Data yang didapatkan dalam penelitian ini berasal dari literatur, internet dan wawancara narasumber, yang dimana akan dilakukan secara manual atau online.

Metode Perancangan

Dalam mendesain, ada runtutan proses yang harus diikuti agar sebuah desain dapat memenuhi tujuannya dalam menyampaikan ide. Menurut Ambrose (2015), ada 7 proses yang menjadi esensi mendesain dalam komunikasi visual :

1. *Define*

Merupakan langkah pertama dari setiap proses mendesain. Dalam masa ini desainer dituntut untuk menentukan pokok permasalahannya, latar belakang, tujuan yang ingin dicapai, dan juga siapa target yang ingin dituju. Lebih membantu dengan menggunakan 5W + 1H (Who, what, where, when, why, how)

2. *Research*

Pada tahap ini desainer mengumpulkan informasi yang sekiranya dibutuhkan dalam proses pembentukan ide. Desainer mengumpulkan informasi dapat berbentuk kualitatif ataupun kuantitatif, data yang didapat disebut dengan data primer. Data sekunder juga diperoleh dalam proses ini, dengan mengambil data terkait yang sudah ada baik dari research sebelumnya, maupun literatur yang sudah diterbitkan.

3. *Ideate*

Dalam proses pembentukan ide ini, desainer memanfaatkan semua data yang sudah didapat sebelumnya. Desainer dapat menggunakan beberapa metode seperti *brainstorming*, *sketching ideas*, *adapting a tried- and tested design that already exist*, *taking a top-down analytical approach that focuses on the customer or user*.

4. *Prototype*

Sebuah *prototype* digunakan untuk menentukan kemungkinan teknis dari ide desain untuk menentukan apakah itu berhasil. Sebuah *prototype* juga dapat menguji aspek visual dari desain. Untuk menyampai-

kan ide seperti apa hasil akhir yang ingin dicapai, sebuah *prototype* tidak perlu menggunakan material yang sama dengan material final.

5. *Select*

Proses seleksi adalah saat dimana solusi desain yang diajukan dipilih untuk dikembangkan. Kunci utama dalam seleksi ini adalah kecocokan dengan tujuan : apakah desain yang diajukan memenuhi kebutuhan dan tujuan juga akankah desain efektif dalam mengkomunikasikan dengan target audience?

6. *Implement*

Dalam proses ini, desainer memberikan gambaran desain dan format spesifikasi kepada yang ikut andil dalam produk final. Proses ini baik untuk memastikan spesifikasi produksi seperti kualitas cetak dan apa yang diharapkan. Tahap ini berakhir dengan pengiriman final kepada client.

7. *Learn*

Tahap terakhir dalam proses meliputi merefleksikan dan belajar mengenai apa saja yang sudah terjadi selama proses produksi. Tahap ini adalah tahap yang dicari baik bagi client dan juga desainer untuk mengenali apa yang berhasil, dan dimana yang masih membutuhkan perbaikan.

Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dibatasi hingga pengertian mengenai definisi kecemasan, gangguan kecemasan dari segi filosofi, pengaruh yang dibawanya pada kehidupan penderita lewat gejala yang ditimbulkan, dan juga penanganan yang dapat dilakukan oleh penderita. Kemudian dirangkai menjadi landasan dalam membentuk cerita dan karakter untuk animasi pendek. Data akan

dikembangkan lebih lanjut menjadi perancangan film pendek animasi 3D.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulisan Judul

Ada pun penulisan judul, penulis menggunakan *font* “Secret Labs” yang memberikan kesan berantakan dan ditulis tangan.

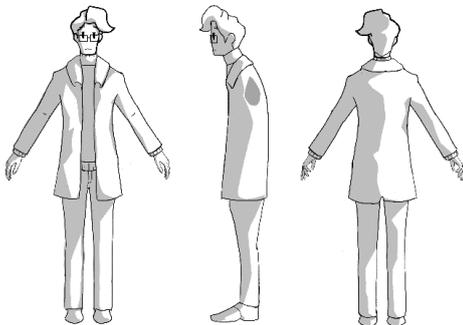


Warna yang digunakan adalah hitam atau putih tergantung dari *background* yang digunakan. *Font* ini dipilih juga karena karakternya yang *light* dan memiliki garis seperti ditulis berkali-kali untuk menunjukkan ketidakpercayaan karakter oleh *anxiety*.

Perancangan Tokoh Karakter

1. Mark

Mark mengalami *anxiety disorder* dimana ia memiliki ketertarikan yang berlebih untuk mengumpulkan barang-barang dari stasiun yang ia lewati. Ia memiliki kebiasaan untuk mengunci-membuka kunci kopernya beberapa kali sebelum membuka kopernya. Ia melakukan perjalanan dengan kereta untuk pergi ke tempat-tempat baru.

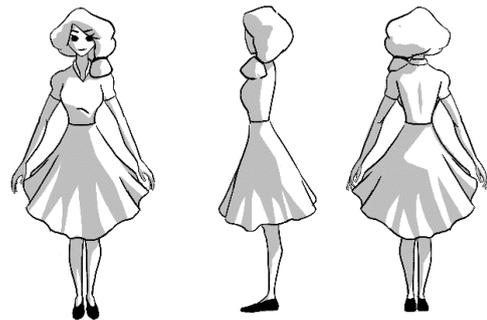


Penulis memilih bentuk dasar persegi yang diperlembut, yang selain menunjukkan sifatnya yang kaku dan juga menunjukkan tubuhnya yang

jangkung dan kurus. Bentuk ini dipilih untuk menggambarkan karakternya yang insignifikan, introvert, dan penuh dengan kecemasan. Untuk pakaian, Mark mengenakan jaket yang panjang di atas sweater *turtleneck* nya untuk menunjukkan sifatnya yang tertutup.

2. Mary

Mary adalah kebalikan dari Mark, ia adalah wanita yang dijumpai Mark di kereta. Ia adalah wanita yang melakukan sesuatu berdasarkan *free-will*, ia bebas dan tidak terkekang. Mary tidak memiliki hal-hal yang menghalanginya untuk melakukan sesuatu, ia hanya menjadi dirinya sendiri.



Penulis menggambarkan Mary dengan bentuk dasar jam pasir yang menunjukkan lekuk tubuh feminim selain itu juga menggambarkan dirinya yang fit. Mary mengenakan pakaian yang ringan dan bebas, yang terdiri dari *blouse* ber lengan pendek dan rok yang berbahan ringan. Pakaian Mary berwarna cerah selain untuk menunjukkan fokus dari perhatian Mark, juga menunjukkan sifatnya yang menonjol.

Karakter dan Environment

Karakter dalam animasi pendek “ANGST” terdiri dari 2 karakter utama. Dimana masing-masing karakter memiliki karakteristik tersendiri. Berikut adalah data umum mengenai kedua karakter tersebut.

1. Mark

Seorang pria paruh baya yang terobsesi mengumpulkan barang cinderamata dari perjalanannya. Ia memasukan barang-barangnya dalam kopernya. Dalam perjalanannya ia selalu menggunakan kereta. Mark mengenakan sweater *turtle-neck* dan masih ditambah dengan sebuah *long coat* untuk luarannya. Ia mengenakan celana panjang hitam dan sepatu pantofel cokelat. Mark hobi membaca karena itu juga ia mengenakan kacamata. Mark adalah seorang yang tertutup dan bersifat protektif terhadap barang-barangnya.

2. Mary

Mary adalah wanita dengan rambut gelap dan panjang. Ia mengikat rambutnya dengan longgar. Ia memiliki sifat yang asertif, periang dan bebas, namun masih feminim. Mary mengenakan baju lengan pendek yang dimasukan kedalam rok panjangnya. Ia suka mengenakan pakaian yang ringan sehingga tidak membatasinya.

Environment dalam animasi pendek ini ada 4 yang terdiri dari 3 bangunan stasiun dan 1 interior kereta. Setiap tempat memiliki karakteristik tersendiri. Berikut adalah data umum mengenai kedua karakter tersebut.

1. Stasiun Fontem

Stasiun pertama yang dikunjungi oleh Mark. Stasiun ini terpencil dan dikelilingi oleh pohon. Desainnya yang sederhana dilengkapi dengan jendela-jendela untuk cahaya masuk, dan juga beberapa kursi kayu untuk menunggu kereta di peron. Terdapat jam besar yang tergantung dekat dengan papan jadwal kereta.

Di dalam stasiun terdapat beberapa baris kursi kayu lagi, lantainya yang kuno terbuat dari kayu. Ada juga loket yang terbuat dari teralis besi. Terdapat toko cinderamata kecil di sudut stasiun. Arsitekturnya terdiri

dari batu bata, yang tampak kuno karena tergerus oleh waktu.

2. Stasiun Aestas

Stasiun kedua yang Mark datangi, setelah bertemu dengan Mary di kereta. Stasiun ini memiliki interior langit-langit yang tinggi, dan kebanyakan arsitekturnya tersusun dari kayu.

Bangunan utamanya tidak begitu besar dan hanya untuk petugas, sehingga penumpang menunggu di ruang terbuka namun masih memiliki atap. Terdapat toko kecil untuk penjual cinderamata di dekat peron.

3. Stasiun Autumnus

Stasiun terakhir dimana Mary turun, stasiun ini lebih kecil dari stasiun sebelumnya, memiliki 2 jalur kereta, yang dipisahkan dengan peron yang memiliki bangku-bangku kayu, hanya ada bangunan untuk loket membeli tiket.

Stasiun ini terletak terpencil dari kota, sehingga memiliki desain yang sederhana.

4. Kereta

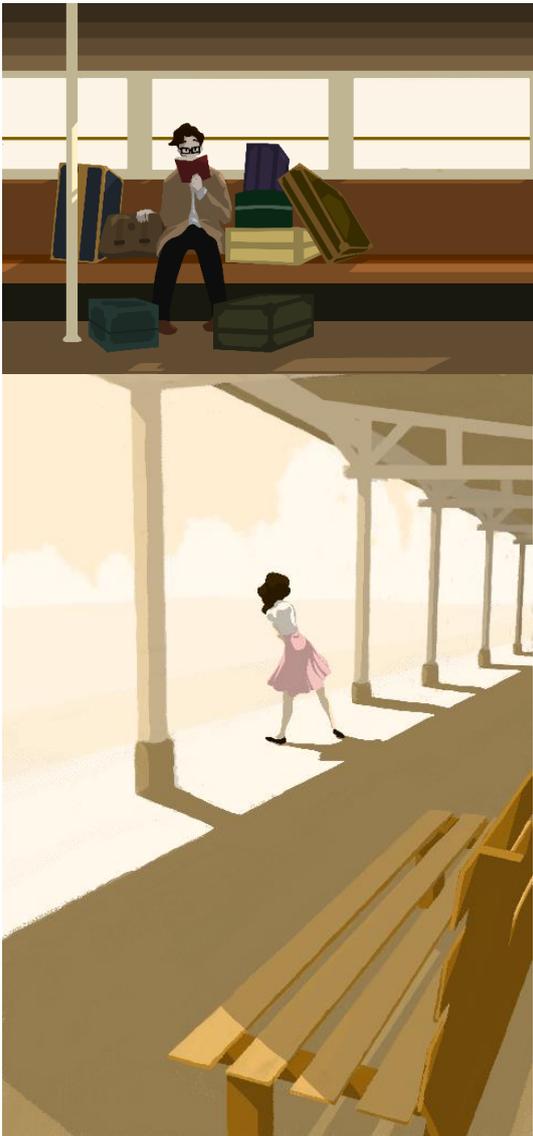
Kereta dimana kebanyakan scene terjadi, memiliki desain kuno, tersusun dari lokomotif dan beberapa gerbong penumpang. Gerbong penumpang yang memiliki 2 baris kursi, yang tersusun dari 3 deret dan 2 deret kursi yang bersebelahan, ada partisi untuk memisah bagian belakang dimana terdapat kursi panjang yang saling berhadapan.

Ada kompartmen di atas kursi yang digunakan untuk menaruh barang. Interior gerbong terbuat dari kayu, dan terdapat jendela untuk cahaya masuk.

Design Concept

Berikut *design concept* dari *scene* yang ingin dicapai oleh penulis. Warna yang dipakai didominasi warna kuning

jingga, dengan variasi *saturasi* dan *brightness*, sehingga mendapatkan feel suasana sore hari.



SIMPULAN

Pentingnya penelitian dalam proses perancangan ini adalah krusial. Hasil dari penelitian berperan sebagai pendukung dan juga landasan ide dari pesan yang ingin disampaikan. Tugas penulis sebagai perancang animasi adalah mengaplikasikan informasi dan fakta-fakta yang ada dan mengubahnya menjadi sebuah pesan dengan bentuk lain yang mudah direlasikan dengan penontonnya. Jadi tidak semata-mata

sebuah animasi dibuat sedemikian rupa karena imajinasi, atau persepsi karena pengertian setiap orang berbeda.

Animasi memiliki kemampuan untuk menembus titik yang tidak dapat dicapai oleh film *live-action*. Namun semua elemen yang menjadi pondasi sebuah animasi harus berdiri diatas fakta juga harus ada urgensi yang ingin disampaikan dari perancangnya. Karena tujuan dari sebuah animasi selain menghibur adalah sebagai media komunikasi.

Penulis melakukan studi literatur juga wawancara dari sumber yang kredibilitasnya dapat dipertanggung jawabkan sehingga animasi yang dihasilkan memiliki dasar landasan. Tema yang diangkat penulis mengenai *anxiety disorder* dilatar belakangi oleh keprihatinan penulis mengenai stigma terhadap gangguan mental yang dalam hal ini adalah kecemasan yang berlebih, sehingga mendorong seseorang melakukan sesuatu aksi tanpa ia sadari (OCD).

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Literatur

- Ambrose, G. (2015). *Design Thinking for Visual Communication*. London, UK: Bloomsbury Publishing.
- Amda, K. & Fitriyani, R. (2016). *Membaca Ekspresi Wajah*. Depok, JKT: Huta Publisher
- Barlow, David H. (2004). *Anxiety and Its Disorders : The Nature and Treatment of Anxiety and Panic*. New York, NY: Guilford Press.
- Bellantoni, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Philadelphia, PA: Taylor & Francis.

- Braembussche, A. V. den. (2009). *Thinking Art*. New York, NY: Springer Science and Business Media.
- Gallon, R. (2016). *The Language of Technical Communication*. California, CA: XML Press.
- Miller, A. R. (2007). *Living with Anxiety Disorders*. Infobase Publishing. New York.
- Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2008). *Ideas for the Animated Short : Finding and Building Stories*. Focal Press. Oxford
- Sumber Internet**
- Bendazzi, G. 2007. Defining Animation – A Proposal. Diambil dari <http://www.pifpaf.cz/en/defining-animation-a-proposal>
- Braxton-Davis, P. (2010). The Social Psychology of Love and Attraction. *McNair Scholars Journal* : Vol.14: Iss. 1, Article 2. Diambil dari <http://scholarworks.gvsu.edu/mcnair/vol14/iss1/2>
- Mehta, V. (2014). Do Opposites Really Attract? It's Complicated. Diambil dari <https://www.psychologytoday.com/blog/head-games/201412/do-opposites-really-attract-its-complicated>
2016. Pengertian Film Definisi Fungsi, Jenis, Sejarah Menurut Para Ahli. Diambil dari <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-film-definisi-menurut-para.html>