

PERANCANGAN ANIMASI 2D FIKSI GUNA MEMPELAJARI PENYAKIT SKIZOFRENIA DENGAN JUDUL *SPLIT MIND*

Janifer¹, Junika Napitupulu²

¹Prodi Teknik Informatika STMIK TIME,

²Prodi Manajemen Universitas Methodist Indonesia
jhimawari@yahoo.com¹, junica.nptu@gmail.com²

ABSTRACT

Indonesian people knowledge about mental disorder and awareness about the environment is still classified as low, negative or stigmatized view about mental illnesses patients end-up frequently treated in the wrong way. Even though a lot of information about mental illnesses like schizophrenia can be found on the internet in many forms like articles, pictures, videos, and animations. The animation is a connector between education and entertainment because it is presented in an interesting and easy-to-understand way. Therefore the author interested to design an animation Teaser about environmental awareness and schizophrenia in the title "Designing Fiction 2D Animation about Schizophrenia Titled Split Mind"

Keywords: *Schizophrenia, Animation, Adobe*

I. PENDAHULUAN

Kesadaran dan pengetahuan masyarakat Indonesia tentang gangguan mental yang masih rendah menyebabkan banyaknya pandangan negatif (stigma) terhadap penderita gangguan mental, penderita kerap kali tidak mendapatkan pengobatan yang semestinya baik karena alasan pengucilan yang dilakukan oleh masyarakat ataupun karena biaya pengobatan yang relative mahal.

Skizofrenia sebagai penyakit mental yang sudah ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*) sebagai isu global tidak hanya memberikan dampak negatif terhadap lingkungan sekitar penderita tetapi juga pemerintah. Skizofrenia adalah penyakit mental kronis yang menyebabkan gangguan proses berpikir. Penderita skizofrenia tidak dapat membedakan mana khayalan dan kenyataan.

Animasi sebagai media hiburan juga dapat menjadi jembatan yang menghubungkannya dengan pengetahuan. Animasi sebagai media pembelajaran yang dikemas secara ringan dan menarik dapat menjadi media yang memberikan informasi-informasi terkait gangguan mental seperti yang disediakan oleh: *Psych2Go* dan *TED Ed*. Penyakit mental bukanlah topik yang langka untuk diangkat didalam dunia seni, baik dalam bentuk sastra, rupa, musik, dan drama. Skizofrenia juga bukanlah hal yang jarang sebagai inspirasi di dunia perfilman, beberapa contoh film mengenai skizofrenia adalah *The Soloist*, *The Voice*, *Winne The Pooh*, *Omoide no Marine*, dan lain-lain.

II. LANDASAN TEORI

Gangguan Jiwa

Gangguan jiwa atau penyakit jiwa adalah pola psikologis atau perilaku yang pada umumnya terkait dengan stres atau kelainan jiwa yang tidak dianggap sebagai bagian dari perkembangan normal manusia. Gangguan tersebut didefinisikan sebagai kombinasi afektif, perilaku, komponen kognitif atau persepsi yang

berhubungan dengan fungsi tertentu pada daerah otak atau sistem saraf yang menjalankan fungsi sosial manusia. Berikut beberapa jenis gangguan jiwa yang sering dialami:

1. Depresi
2. Bipolar
3. *Obsessive Compulsive Disorder (OCD)*
4. Skizofrenia

Merupakan gangguan kejiwaan dan kondisi media yang mempengaruhi fungsi otak manusia, mempengaruhi fungsi normal kognitif, emosional dan tingkah laku (Depkes RI, 2015) [9]

Teaser

Atau *Pre-launch*, adalah iklan yang terdiri dari serangkaian adegan-adegan kecil, samar, dan menantang untuk pengantisipasi peluncuran produk atau film sebagai salah satu bentuk dari promosi. *Teaser* tidak selalu menampilkan seluruh adegan dalam film dan hanya menggunakan durasi lebih dari 30 detik.

Animasi

Adalah sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitung waktu yang terjadi sehingga terlihat seolah-olah seperti objek yang bergerak.

Pra-Produksi

Adalah bagian awal dari pembuatan animasi dimana semua ide, desain, dan perencanaan pembuatan animasi ini dilakukan. Yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Ide dan konsep
2. *Storyboard*
3. Konsep desain karakter dan lingkungan

Produksi

Adalah tahap 'penghidupan' karakter dan menjadi dunia dimana karakter tinggal yang sudah dirancang sebelumnya. Penulis menggunakan teknik 2D Digital

dimana animator akan menggambar *keyframe* sebagai acuan pertama yang nantinya akan dilengkapi dengan *inbetween* pada setiap *frame*. Bagian ini terdiri dari:

1. Karya seni digital 2D baik karakter, lingkungan, maupun properti
Diperuntukan untuk memberikan kesan yang kuat terhadap karakter yang dibuat, kehidupannya, tingkat sosialnya, serta karakteristik yang dimiliki.
2. *Staging*
Adalah cara pengambilan gambar dan koreografi karakter agar animasi lebih mudah dimengerti.
3. Gerakan
Animasi adalah seni membuat objek mati menjadi hidup, terkadang gerakan yang sangat sederhana dapat menimbulkan efek yang lebih besar daripada sebuah dialog.
4. *Stretch and squash*
Diperuntukan agar objek yang dibuat tidak terlalu kaku dengan memperhitungkan berat dan massa.
5. *Body language* dan ekspresi
Adalah bahasa universal yang dapat dikomunikasikan kepada semua orang. Ekspresi wajah digunakan untuk menunjukkan emosi yang sedang dirasakan oleh karakter.
6. Pengambilan gambar
Pengambilan gambar yang berbeda tidak hanya dapat membuat animasi terlihat lebih bagus tetapi juga untuk membantu pengutaraan emosi karakter.
7. Pencahayaan
Adalah cara bagaimana menetapkan suasana dan atmosfer sebagai alat pendukung emosional pada suatu adegan.

Pasca Produksi

1. *Compositing* animasi
Adalah bagian menyatukan potongan adegan dan memberikan efek tertentu kedalam animasi.
2. *Sound Production*
Suara merupakan salah satu elemen pendukung yang dapat mempengaruhi suasana pada animasi juga.
3. *Editing*
Adalah bagian pemberian laju, ritme, struktur dan alur pada animasi.

Paint Tool SAI

SAI atau Easy *Paint tool SAI* (ペイントツール SAI) adalah program ditujukan untuk menggambar dan grafik raster yang ringan yang dikembangkan oleh *Systemax Software*. Program ini pertama kali diluncurkan dengan versi SAI (1.0.0) pada tanggal 25 Februari 2008.

Adobe Photoshop

Atau *Photoshop* adalah program editor citra buatan *Adobe System* yang diperuntukan untuk pengeditan foto/ gambar dan pembuatan efek tetapi banyak ilustrator yang menggunakan program ini sebagai media menggambar juga. Versi terbaru *Photoshop* adalah *Adobe Photoshop CC*.

Adobe Animate

Sebelumnya dikenal sebagai *Adobe Flash Profesional* ini merupakan program untuk mengdesain berbasis *vector* untuk pembuatan multimedia dan komputer animasi yang dapat diperuntukan untuk program televisi, video *online*, *website*, aplikasi *web*, dan *video games* dikembangkan oleh *Adobe System*.

Adobe After Effect

Merupakan piranti lunak yang dikembangkan oleh *Adobe* juga digunakan untuk pembuatan film dan pos produksi pada video. *Adobe After Effect* juga dapat digunakan untuk pembuatan animasi berbasis *vector* sederhana.

III. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk keperluan pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan metode:

1. Deskriptif
Penulis menafsirkan data yang diperoleh menjadi gambaran umum pembuatan animasi yang dirancang.
2. Studi Pustaka (*Library Research*)
Untuk menambah data dan informasi maka penulis mencari referensi dengan media internet, buku, dan karya ilmiah serupa yang telah dimodifikasi sesuai dengan bahasa penulisan penulis sendiri.

Analisis Sistem

Penulis menganalisis terlebih dahulu berbagai informasi, data, dan cara perancangan animasi 2D serta skizofrenia dengan sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambaran awal yang akan dikembangkan lebih lanjut.

Perancangan Sistem

Penulis merancang animasi ini dari kisah hidup Jani Schofield anak perempuan yang berumur 7 tahun dan didiagnosis memiliki skizofrenia serta dari konsep skizofrenia yaitu “otak terbelah” yang tidak dapat membedakan realita dan fantasi serta mencampurkannya dengan imajinasi yang dimiliki oleh tokoh utama sebagai aksen fiksi. Bagian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

Pra-Produksi

Merupakan bagian awal sebuah animasi, pengumpulan ide, konsep, dan *storyboard* dilakukan pada bagian ini.

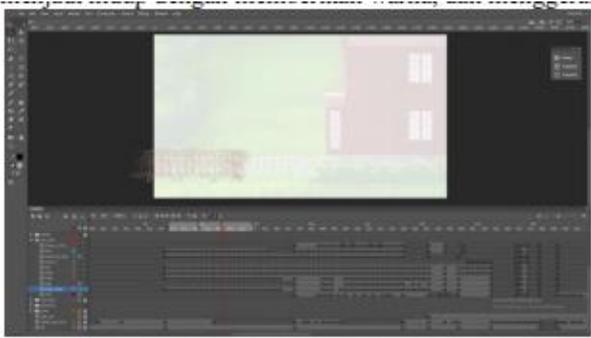


Gambar 1. Rancangan *Storyboard*

Produksi

Bagian pembuatan animasi menjadi hidup dengan

memberikan warna, dan menggerakkan karakter.



Gambar 2. Pembuatan Gerakan Animasi

Pasca Produksi

Merupakan bagian *editing* pada animasi baik pemberian efek video maupun audio.



Gambar 3. Peletakan Audio

IV. HASIL PENELITIAN

Berikut merupakan hasil dari penelitian yang penulis lakukan:

1. Karakter Perempuan

a. Anak perempuan

Tokoh utama yang memiliki skizofrenia dari sang Ayah. Yang dipicu oleh lingkungan tempat tinggalnya.



Gambar 4. Karakter Anak Perempuan

b. Ibu

Wanita yang menderita depresi yang disebabkan

kekerasan rumah tangga yang ia dapatkan. Yang kemudian melampiaskannya kepada anaknya



Gambar 5. Karakter Ibu

c. Ayah

Pria penderita yang kemudian memutuskan untuk menjalani pengobatan medis mengenai penyakit mentalnya.



Gambar 6. Karakter Ayah

d. Ayah Angkat

Seorang duda yang menikah lagi dengan si Ibu, dan memiliki depresi juga, salah satu faktornya adalah saat dokter mengdiagnosa si Anak Perempuan memiliki skizofrenia.



Gambar 7. Karakter Ayah Angkat

e. Lainnya

Beberapa karakter pendukung untuk kelanjutan cerita animasi. Dari kiri Beruang, Boneka

Beruang, dan Anjing Laut



Gambar 8. Karakter Tambahan

2. Lingkungan

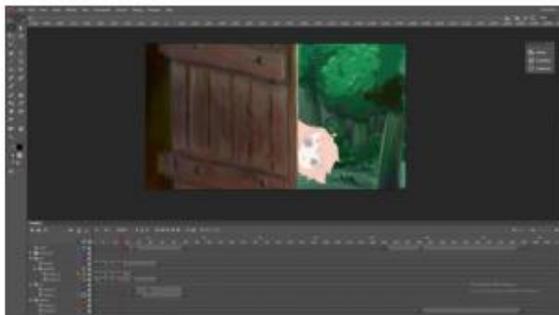
Tampilan background salah satu potongan adegan dalam animasi.



Gambar 9. Tampilan Salah Satu Background Pada Animasi

3. Animasi

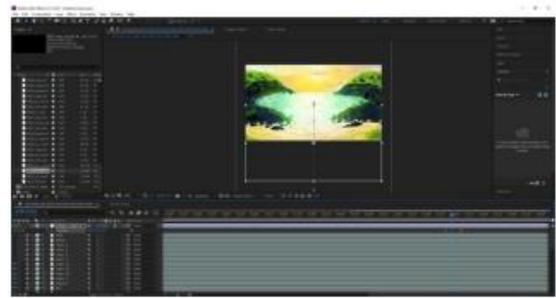
Tampilan adegan yang sudah selesai di gerakan lengkap dengan background.



Gambar 10. Tampilan Akhir Salah Satu Scene Animasi

4. Editing Video

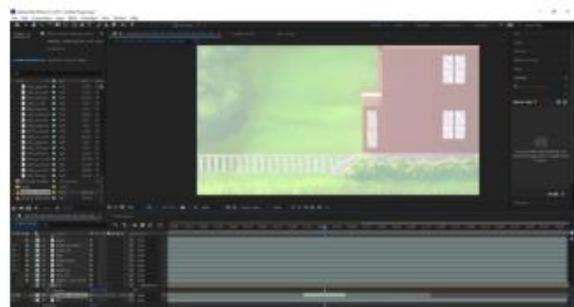
Tampilan salah satu scene yang telah di animasi dan diberikan efek transisi



Gambar 11. Tampilan Penggunaan Efek Pada Salah Satu Scene Animasi

5. Editing Audio

Tampilan hasil setelah editing audio sebagai tahap akhir dalam pembuatan animasi. Gambar 12. Tampilan Audio Salah Satu Scene Animasi



Gambar 12. Tampilan Audio Salah Satu Scene Animasi

V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang diambil oleh penulis dari pembuatan animasi ini:

1. Pengetahuan dan kesadaran masyarakat yang relatif rendah terhadap penyakit mental dan kebersihan lingkungan.
2. Proses pembuatan animasi agar mendapatkan hasil yang maksimal seperti yang diinginkan melibatkan banyak pihak dan membutuhkan banyak waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Gangguan Jiwa," Wikipedia, 20 Mei 2019, [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Gangguan_jiwa [Diakses: 10 Mei 2019].
- [2] Ayyara Yuan Nisaka, "Apa Saja Kriteria Mental Yang Tidak Sehat?," Dictio, Mei 2017, [Online]. Available: <https://www.dictio.id/t/apa-saja-kriteria-mental-yang-tidak-sehat/8298/2> [Diakses: 10 Mei 2019].
- [3] Jessica DuBois-Maahs, "The Top Five Most Common Mental Illnesses," TalkSpace, 25 Oktober 2018, [Online]. Available: <https://www.talkspace.com/blog/the-top-five-most-common-mental-illnesses/> [Diakses: 10 Mei 2019].
- [4] "Gangguan Depresi Mayor," Wikipedia, 7 Maret 2019, [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Gangguan_depresi_mayor [Diakses: 10 Mei 2019].
- [5] "Depression (Mental Illness)," Wikipedia, 11 Februari 2019, [Online]. Available:

- [https://simple.wikipedia.org/wiki/Depression_\(mental_illness\)](https://simple.wikipedia.org/wiki/Depression_(mental_illness)) [Diakses: 10 Mei 2019].
- [6] “Gangguan Bipolar,” Wikipedia, [Online], Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Gangguan_bipolar [Diakses: 10 Mei 2019].
- [7] Dr. Tjin Willy, “OCD (*Obsessive Compulsive Disorder*),” Alodokter, 30 April 2019, [Online], Available: <https://www.alodokter.com/ocd> [Diakses: 10 Mei 2019].
- [8] “Skizofrenia,” Wikipedia, 3 Maret 2019, [Online], Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Skizofrenia> [Diakses: 10 Mei 2019].
- [9] Lina Handayani, Febriani Febriani, Aprilia Rahmadanni, Azidanti Saufi, “Faktor Risiko Kejadian Skizofrenia di Rumah Sakit Jiwa Grhasia Daerah Istimewah Yogyakarta (DIY),” *Humanitas*, vol.13, no.2, 135-148, 2016.
- [10] Jeffrey S. Nevid, “Skizofrenia,” *Psikologi Konsepsi dan Aplikasi*, 3rd. Bandung: Nusa Media, 2017, 1038-1045.
- [11] “*Schizophrenia*,” Wikipedia, 20 Mei 2019 [Online], Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Schizophrenia> [Diakses: 10 Mei 2019].
- [12] Jane Mcgrath, “*How Schizophrenia Works*,” Science.howstuffworks, [Online], Available: <https://science.howstuffworks.com/life/inside-the-mind/human-brain/schizophrenia.htm> [Diakses: 10 Mei 2019].
- [13] “*Teaser Campaign*,” Wikipedia, Januari 2019, [Online], Available: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Teaser_campaign [Diakses: 10 Mei 2019].
- [14] Andy Wyatt, *The Complete Digital Animation Course*, London: Quarto Publishing, 2010.
- [15] “*Paint Tool SAI*,” Wikipedia, 22 Maret 2019, [Online], Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Paint_Tool_SAI [Diakses: 10 Mei 2019].
- [16] “*Adobe Photoshop*,” Wikipedia, [Online], https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop [Diakses: 10 Mei 2019].
- [17] “*Adobe Animate*,” Wikipedia, 20 Mei 2019, [Online], Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate [Diakses: 10 Mei 2019].
- [18] “*Adobe After Effect*,” Wikipedia, 1 Mei 2019, [Online], Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects [Diakses: 10 Mei 2019].