

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI DEPRESI BAGI USIA 18-25

Oleh
Benita Andriany Baktie
NRP 1464058

Depresi merupakan salah satu masalah kesehatan mental yang mendapat perhatian serius dan telah menduduki urutan keempat penyakit di dunia. Gangguan *mood* yang berdampak negatif terhadap cara berpikir, bertindak, dan hal yang dirasakan. Hal ini, menyebabkan berbagai masalah fisik maupun emosional dan mengganggu kemampuan seseorang dalam beraktivitas. Depresi cenderung terjadi pada dewasa awal di usia produktif, namun kurangnya pemahaman yang baik terhadap depresi menyebabkan stigma buruk di lingkungan masyarakat. Hal ini menjadi alasan penderita kurang mendapatkan bantuan dan penanganan layak.

Berbicara kepada seseorang yang terpercaya dapat menjadi langkah awal kesembuhan penderita, maka perlunya kita sebagai *support system* (teman, keluarga, dan orang terdekat) mendampingi dan mengerti untuk membangkitkan kembali semangat mereka. Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah agar masyarakat memiliki pemahaman yang baik mengenai depresi dan mengurangi stigma buruk dalam masyarakat dengan harapan dapat membantu penderita.

Metode yang digunakan ialah dengan membuat film animasi singkat sebagai media utama penyadaran bahwa kita juga dapat membantu mendukung mereka ketika mengalami depresi. Film animasi difokuskan pada tahapan *informing* dalam kampanye dengan memberi pengenalan informasi serta menyadarkan masyarakat mengenai depresi khususnya dewasa awal.

Kata Kunci : Animasi, Depresi, Dewasa awal

ABSTRACT

ANIMATION AS A MEDIA TO INFORM INDIVIDUALS AGE 18-25 ABOUT DEPRESSION

Submitted by
Benita Andriany Baktie
NRP 1464058

Depression is one of the mental health issues. The issue itself receives serious attention and having placed in the fourth position of being a mood disorder, which heavily impacts how thoughts are being processed, the way one behaves and one's feelings. It causes negative impacts to physical and emotional aspects that eventually disrupt the activities. Depression tends to happen in early adulthood especially productive age. But, the lack of understanding to depression causes bad stigma in the community. This is the reason why they did not get proper help and handling.

Communicate to the people you trust the most could be the first step towards recovery, so we being their supports (friend, family, and closest person) try to accompany, understand, and support them, hoping to help them discover their lost passions. Therefore, the purpose of this design is to aid people as to have a better comprehension to depression and reduce the bad stigma in society in hope of helping others who suffer depression.

The approach is to make a short animated film as the main media to raise awareness, helps and support them when depressed. Animated films focused on informing stages of the illness in campaign by informing people as to become more aware of depression, especially at the early phase of adulthood.

Keywords: Animation, Depression, Early adulthood

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1. Teori Depresi	5
2.1.1. Definisi Depresi	5
2.1.2. Gejala Depresi	5
2.1.3. Penyebab Depresi	7
2.1.4. Jenis Depresi Berdasarkan Tingkat Penyakit.....	12
2.1.5. Penanganan Depresi.....	13
2.2. Teori Perkembangan Psikososial Erikson	15
2.3 Teori Dewasa Awal.....	17
2.3.1 Ciri-ciri Masa Dewasa Awal	18
2.4 Teori Animasi	19
2.4.1. Definisi Animasi	19

2.4.2	Jenis Animasi	20
2.4.3	Prinsip Animasi.....	20
2.4.4	Manfaat Animasi.....	22
2.5	Pembuatan Tokoh Karakter	23
2.6	Teori Narasi	23
2.6.1	Komponen Narasi	24
2.7	Computer Generated Imagery (CGI).....	25
2.7.1	Proses pembuatan <i>3D animation CGI</i>	25
2.8	Teori Multimedia	27
2.8.1	Definisi Multimedia.....	27
2.8.2	Elemen-Elemen Multimedia.....	27
2.9	Strategi Komunikasi	28
2.9.1	Definisi Strategi Komunikasi.....	28
2.9.2	Tujuan Strategi Komunikasi	29
2.9.3	Perumusan Strategi Komunikasi.....	29
2.10	Teori Kampanye	29
2.10.1	Definisi Kampanye	29
2.10.2	Jenis Kampanye	30
2.10.3	Fungsi Kampanye	31
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		32
3.1	Data dan Fakta	32
3.1.1	Lembaga terkait : Dinas Kesehatan Kota Bandung	32
3.1.2	Mandatori : Mental Health Care Foundation Indonesia	33
3.1.3	Tinjauan terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	35
3.2	Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	37
3.2.1.	Analisis Berdasarkan SWOT	48
3.2.2	Analisis STP	49
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....		51
4.1.	Konsep Komunikasi	51
4.2.	Konsep Kreatif.....	51
4.2.1.	Warna	51

4.2.2. Tipografi	51
4.2.3. Visual	52
4.2.4. Gaya Gambar	53
4.3. Konsep Media.....	53
4.3.1. Media Utama	53
4.3.2. Media Promosi.....	53
4.4. Hasil Karya.....	54
4.4.1. Judul.....	54
4.4.2. Karakter	54
4.4.3. Aset.....	58
4.4.4. Environment	60
4.4.5. Storyline.....	63
4.4.6. Storyboard.....	64
4.4.7. Animasi.....	76
4.4.8. Media Pendukung.....	77
4.5. Budgeting	78
4.6. Timeline.....	79
BAB V PENUTUP.....	80
5.1. Simpulan.....	80
5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN	xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan.....	4
Gambar 3.1 Logo Dinas Kesehatan Kota Bandung	32
Gambar 3.2 Logo Indonesia Mental Health Care Foundation	33
Gambar 3.3 Screenshot video WHO: Let’s talk about depression.....	35
Gambar 3.4 Screenshot video WHO: Let’s talk about depression.....	35
Gambar 3.5 Screenshot video Alike.....	36
Gambar 3.6 Screenshot video Alike.....	37
Gambar 3.7 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Jenis Kelamin	39
Gambar 3.8 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Umur Koresponden	40
Gambar 3.9 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Pengeluaran Bulanan.....	41
Gambar 3.10 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Pemahaman Depresi	41
Gambar 3.11 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Pengalaman Depresi	42
Gambar 3.12 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Perlunya Penanganan Khusus dari Tenaga Professional	43
Gambar 3.13 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Ada atau Tidaknya Orang Terdekat Mengalami Gejala Depresi.....	44
Gambar 3.14 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Tindakan Terhadap Orang yang Menunjukkan Gejala Depresi.....	45
Gambar 3.15 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Tindakan Pentingnya Edukasi Mengenai Depresi untuk Masyarakat Umum	46
Gambar 3.16 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Media yang Digunakan untuk Mencari Informasi.....	46
Gambar 3.17 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Media Sosial.....	47
Gambar 3.18 Diagram Hasil Kuesioner Berdasarkan Lama Menggunakan Media Sosial	47
Gambar 4.1 Warna	51
Gambar 4.2 font DJB My Mood Ring Says Blah	52
Gambar 4.3 Judul Film “Mood”	54
Gambar 4.4 Karakter Gaby	54

Gambar 4.5 Ekspresi Karakter Gaby	55
Gambar 4.6 Pakaian Gaby.....	55
Gambar 4.7 Karakter Bianca.....	56
Gambar 4.8 Ekspresi Karakter Bianca	56
Gambar 4.9 Karakter Sampingan.....	57
Gambar 4.10 Karakter Bola Depresi.....	57
Gambar 4.11 Ekspresi Karakter Bola Depresi	58
Gambar 4.12 Aset	58
Gambar 4.13 Aset.....	59
Gambar 4.14 Aset.....	59
Gambar 4.15 <i>Environment</i> Gedung.....	60
Gambar 4.16 <i>Environment</i> Kelas	61
Gambar 4.17 <i>Environment</i> Kantin	61
Gambar 4.18 <i>Environment</i> Koridor.....	62
Gambar 4.19 <i>Environment</i> Ruang Gelap	62
Gambar 4.20 <i>Story Diagram</i>	63
Gambar 4.21 <i>Storyboard 1</i>	64
Gambar 4.22 <i>Storyboard 2</i>	66
Gambar 4.23 <i>Storyboard 3</i>	67
Gambar 4.24 <i>Storyboard 4</i>	68
Gambar 4.25 <i>Storyboard 5</i>	69
Gambar 4.26 <i>Storyboard 6</i>	70
Gambar 4.27 <i>Storyboard 7</i>	71
Gambar 4.28 <i>Storyboard 8</i>	72
Gambar 4.29 <i>Storyboard 9</i>	73
Gambar 4.30 <i>Storyboard 10</i>	74
Gambar 4.31 <i>Screenshot Animasi</i>	76
Gambar 4.32 Poster	76
Gambar 4.33 Tampilan Youtube.....	77

Gambar 4.34 Tampilan Instagram.....	77
Gambar 4.35 Tampilan Youtube.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel <i>Budgeting</i> Kampanye Sosial.....	78
Tabel 4.2 Tabel <i>Budgeting</i> Desain.....	79
Tabel 4.3 Tabel Kampanye.....	79

