

Tinjauan *Visual Storytelling* pada Film Pendek sebagai Gerakan Kampanye Kesadaran terhadap Kesehatan Mental pada Remaja

Muhammad Ilham Fauzi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
42318010022@student.mercubuana.ac.id

Novena Ulita

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
novena.ulita@mercubuana.ac.id

Diterima: Juni, 2021 | **Disetujui:** September, 2021 | **Dipublikasi:** Desember, 2021

ABSTRAK

Kasus bunuh diri pada remaja di Indonesia selalu mengalami peningkatan menjadi fenomena gunung es. Ada satu kasus bunuh diri yang terjadi setiap 40 detik di dunia dan dominasi terjadi pada kelompok usia 15-24 tahun (Basra, 2021). Oleh sebab itu perlunya edukasi bagi remaja sejak dini agar mau memperhatikan kesehatan mental mereka. Upaya mengedukasi tersebut menjadi gerakan kampanye yang disampaikan melalui film pendek pada remaja. Penyampaian pesan kampanye melalui film tidak lepas oleh peran *visual storytelling* yang tepat sehingga pesan kampanye dapat diingat dan diterima oleh para remaja. Untuk itu perlu dilakukan penelitian lebih mendalam pada penerapan *visual storytelling* pada film pendek dalam menyuarakan kampanye gerakan kesadaran kesehatan mental remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengumpulan data: studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah 5 W 1H. Adapun teori yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini yakni teori *visual storytelling* pada film dan teori kampanye.

Kata Kunci: *visual storytelling*, film pendek, kampanye sosial

PENDAHULUAN

Kesehatan mental merupakan keadaan sejahtera di mana seseorang dapat mengembangkan potensi mereka, mengatasi tekanan kehidupan normal, bekerja secara produktif, dan berkontribusi baik dalam lingkungan keluarga, dunia kerja dan masyarakat. Orang yang sehat secara mental dapat menggunakan kemampuan atau potensinya dengan lebih baik untuk mengatasi perkara dalam kehidupannya dan membangun hubungan yang positif terhadap orang lain. sebaliknya itu orang yang mengalami gangguan dalam mengembangkan kemampuannya maka memiliki gangguan mental.

Menurut pusat data dan informasi Kementerian Kesehatan, kasus bunuh diri merupakan peringkat nomor 2 (dua) penyebab kematian pada kelompok umur 15-24 tahun di dunia, terdapat 1 (satu) kasus bunuh diri setiap 40 detik dan dominan kematian bunuh diri terjadi pada negara berpendapatan rendah dan menengah (Basra, 2021). Dari data WHO, Indonesia termasuk negara yang memiliki angka tertinggi remaja melakukan percobaan bunuh diri dibandingkan beberapa negara lain (Alam, 2020). Faktor penyebab masalah kasus

bunuh diri pada remaja yakni : depresi, pembentukan konsep diri, dan hubungan dalam keluarga (Mallo & Ronda, 2010). Di Indonesia sangat minim penanganan kasus bunuh diri, dikarenakan kurangnya peneliti yang fokus dalam bidang bunuh diri (Kompas.com, 2021). Berdasarkan data di atas, penting sekali para remaja mendapatkan edukasi tentang kesehatan mental sejak dini. Dengan wawasan yang dimiliki tentu dapat meminimalisir gangguan-gangguan pada masa perubahan yang dialami oleh remaja. Tentu, harapannya remaja yang sadar akan memperhatikan kesehatan mentalnya dapat menurunkan angka kasus bunuh diri di Indonesia.

Upaya edukasi terhadap remaja tersebut dapat dilakukannya melalui gerakan kampanye yang menyuarakan pentingnya menjaga kesehatan mental. Ada beberapa kampanye yang sudah pernah dilakukan menggunakan berbagai media dalam menyuarakan pentingnya kesehatan mental. Salah satu kampanye disampaikan melalui visualisasi film pendek. Film pendek menjadi suatu sarana komunikasi visual yang lebih mudah mendapat perhatian para remaja. Selain dengan durasi yang pendek dengan bentuk film tentu kampanye akan lebih mudah dipahami para remaja tersebut. Unsur terpenting dalam film pendek terletak strategi *visual storytelling* yang berperan menyampaikan pesan menjadi tepat pada penonton. Dengan *visual storytelling* pada film akan memberikan daya ingat yang lebih kuat, para pembuat film berpendapat *visual storytelling* lebih baik dari pada fokus pada penggunaan spesial efek pada film (Wijaya, 2017). Untuk itu dalam penelitian ini peneliti tertarik mendalami unsur *visual storytelling* pada film pendek dalam membentuk perspektif remaja sebagai bentuk kampanye kesadaran akan menjaga kesehatan mental.

Dengan demikian, pada penelitian ini akan menganalisis *visual storytelling* yang digunakan pada film pendek sebagai suatu gerakan kampanye kesadaran akan kesehatan mental remaja. Penelitian ini menarik karena dapat menjadi kekayaan gagasan atau ide *visual storytelling* bagi para desainer komunikasi visual agar dapat memberikan kebaharuan gagasan pada perancangan kampanye yang akan dilakukan.

KAJIAN TEORI

Kampanye

Menurut Rogers dan Storey (1987), kampanye sosial diinterpretasikan sebagai serangkaian tindakan komunikasi yang di rencanakan dengan tujuan untuk memberikan dampak tertentu pada sejumlah besar orang yang di lakukan secara berkepanjangan selama periode waktu tertentu (Rogers & Snyder 2002; Fatimah, 2018:8).

Adapun ragam dan tujuan kampanye tersebut, upaya perubahan yang dilakukan kampanye selalu terkait dengan aspek pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan perilaku (*behavioural*). Ostergaard dalam Venus (10) menyebut ketiga aspek tersebut dengan istilah “3A” sebagai kependekan dari *awareness*, *attitude* dan *action* (Indrawan, 2013, 2).

Menurut Ramlan, kampanye sosial secara khusus mendefenisikan sebuah proses untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang berisi masalah-masalah sosial tentang kemasyarakatan dan juga bersifat non komersil. Tujuan umum dari kampanye sosial meningkatkan kesadaran masyarakat akan gejala sosial yang terjadi (Ramlan, 2006:19).

Visual Storytelling

Storytelling sendiri apabila diartikan merupakan proses penyampaian pesan/cerita secara naratif, yaitu berdasarkan urutan-urutan kejadian tertentu (Crawford, 2005).

Menurut Caputo, visual adalah sesuatu yang berhubungan dengan visi, jika digabungkan *visual storytelling* memiliki arti penyampaian yang dicapai melalui media yang menggunakan *visual image* dan *graphics*, baik dalam *motion* maupun *still*, karena *visual storytelling* adalah gambar yang bercerita (Caputo, 2003).

Visual storytelling terdapat beberapa poin di antaranya, *engage and entice* yaitu dapat menarik perhatian penonton dengan beberapa adegan yang mengesankan. *Communicate a convincing argument* yaitu menyederhanakan konsep kompleks yang dapat dimengerti oleh kelompok sasaran. *Draw the viewer in* yaitu mereka dapat membuat penonton merasa terhubung dengan konten yang disajikan (Kompasiana, 2019).

Film

Menurut Effendi (1986), film merupakan media alat komunikasi yang terdiri dari rangkaian gambar bergerak. Gambar ini terdiri dari satu gambar yang disebut *frame/layer* (Effendi, 1986:239; Sugianto dkk, 2017:9).

Pada film terdapat teori struktur cerita klasik yang masih digunakan, yang mendasari pembentukan berbagai teori struktur cerita lainnya, adalah teori 3-babak atau struktur cerita dramatik (Field, 1984; Oscario, n.d., 2).

Menurut Maburi, film pendek adalah film yang berdurasi singkat dengan durasi kurang dari 50 menit dan didukung berdasarkan cerita pendek. (Maburi, 2010; Pradipta, D. 2013:14).

METODOLOGI


Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, cara pengumpulan data yang dilakukan yakni: studi pustaka terkait *visual storytelling* dan kampanye berdasarkan unsur dan prinsipnya, dokumentasi dari cuplikan-cuplikan film pendek yang dianalisis, serta melakukan wawancara pada remaja dalam merespon film pendek tersebut. Teknik analisis yang digunakan dengan menggunakan teknik analisis 5 W 1 H, dengan teknik analisis tersebut dapat mendeskripsikan proses dan pola yang terbentuk dari *visual storytelling* pada film pendek tersebut.


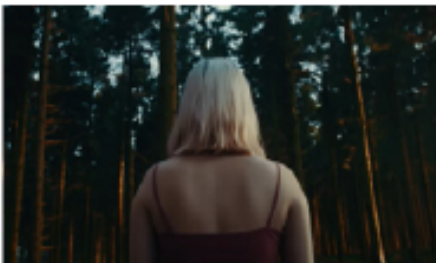
PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini penulis mencoba mendeskripsikan peran *visual storytelling* dalam film pendek *We Can We Will, mental health awareness campaign* yang dipersembahkan oleh *Time to Change Wales*. Kampanye *We Can We Will* ini ingin menyampaikan pesan kesehatan mental yang menyasar kaum muda dan bertujuan untuk mengubah sikap tentang kesehatan mental dan menciptakan gerakan yang menyatukan semua orang untuk mengakhiri stigma dan diskriminasi. Karena kaum muda memiliki kekuatan untuk mengubah sikap dan mengakhiri diskriminasi terhadap orang lain. Memiliki masalah kesehatan jiwa.



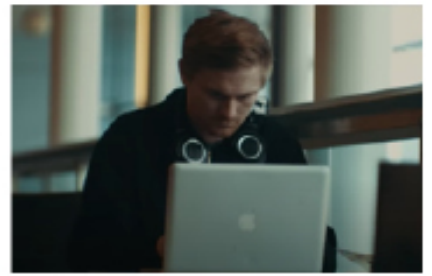
Film pendek ini berdurasi 01:48 (satu menit empat puluh delapan detik). Di mana di dalam alur ceritanya memiliki alur cerita campuran.

Tabel 1 Tabel Analisis Cuplikan Film Pendek.

No	Screenshoot	Scene	Analisis
01		scene 01	<i>Scene</i> ini merupakan pembukaan film yang memperlihatkan seorang pria sedang membuka ritme lagu dengan sudut pengambilan gambar <i>point of view</i> di mana fokus pada subjek. Pada <i>scene</i> ini, <i>voice over</i> memulai dengan menanyakan permasalahan yang terkait dengan keadaanya.

02		scene 02	Berikut pada scene selanjutnya terdapat buku catatan di mana di buku tersebut memperlihatkan kalimat "struggling for motivation", pada scene ini voice over masih dengan mempertanyakan permasalahan yang terkait.
03		scene 03	Dalam scene ini, terdapat wanita yang sedang berbaring di kasur dengan menatap kosong ke atap langit voice over memulai mengarahkan cerita merepresentasikannya seolah waktu berhenti dan mulai memasuki alam bawah sadarnya.
<i>Babak pertama, di mulai dengan pengenalan tokoh dan permasalahan topik</i>			
04		scene 04	Pada scene ini, visual memperlihatkan bagaimana wanita tersebut terjebak di dalam alam bawah sadarnya. Di mana pengambilan gambar memfokuskan subjek dengan latar belakang hutan sunyi, seolah terjebak dalam siklus negatif dan tak dapat keluar.
05		scene 05	Scene berikutnya berganti memperlihatkan sesosok dua wanita yang sama dengan yang satu terdiam dan yang satu berteriak di hadapannya, merepresentasikan bahwa rasa cemas yang terus mengikutinya.
06		scene 06	Pada scene ini, visual kembali memperlihatkan sesosok wanita yang merenung dengan pengambilan gambar point of view, fokus pada subjek yang merasa hampa pada dirinya.

07		scene 07	Scene berlanjut dengan memperlihatkan sosok pria yang berdiri di tengah keramaian dengan menggunakan baju <i>believe in yourself</i> tetapi dia tetap merasa tidak percaya diri dan tidak dapat berbagi kebahagiaannya.
08		scene 08	Scene berikutnya memperlihatkan wanita yang terjatuh dalam kehampaan dengan pengambilan gambar hanya fokus memperlihatkan tokoh yang merepresentasikan bahwa dia membutuhkan pertolongan.
09		scene 09	Scene berlanjut dengan memperlihatkan sosok wanita yang memeluk pria dihadapannya dengan erat, mengembalikannya pada rasa hampa yang dia rasakan telah hilang dengan hadirnya sosok pria tersebut.
10		scene 04	Pada scene ini, visual kembali memperlihatkan wanita yang terjebak di hutan sebelumnya kini telah menemukan cahaya terang yang menjadi jalan keluarnya ini merepresentasikan bahwa dia telah menemukan cara untuk bangkit dari kehampaan.
11		scene 07	Scene kembali memperlihatkan sosok pria yang memakai baju <i>believe in yourself</i> bertatapan dengan sosok pria di hadapannya, mencerminkan bahwa pria tersebut telah percaya diri dengan dirinya untuk bisa berbagi cerita pada orang lain.
12		scene 02	Scene kembali dengan memutar waktu yang memperlihatkan sosok pria menulis di buku catatannya dengan dengan menuliskan <i>struggling for motivation</i> , ini merepresentasikan bahwa dia

			telah berjuang untuk mendapatkan motivasi dalam hidupnya.
<i>Babak ke dua, dimulai dengan cara tokoh menyelesaikan berbagai masalah.</i>			
13		scene 01	Pada scene ini, visual kembali memperlihatkan sosok pria yang bermain gitar dengan fokus pencahayaan terhadapnya. Hal ini merepresentasikan bahwa dia telah menemukan cara pada dalam dirinya di saat keadaan yang sulit.
14		scene 10	Scene selanjutnya memperlihatkan pria dengan menghadap kamera, dengan tatapan wajah senyum pada dirinya merepresentasikan bahwa dirinya kuat dengan dengan menghadapi segala masalah dengan bersama.
15		scene 11	Scene terakhir ini memperlihatkan sosok pria yang sedang fokus bermain laptop dengan voice over yang menutup film dengan ajakan 'We Can We Will'.
<i>Babak ke tiga, merupakan penyelesaian masalah dari keseluruhan cerita.</i>			

SIMPULAN & REKOMENDASI

Hasil analisis film pendek *We Can We Will*, *mental health awareness campaign* menggambarkan temuan bahwa kampanye film pendek ini terdiri dari komponen visual dasar, yang tidak hanya terbentuk dari perekaman gambar biasa, tetapi juga terstruktur dengan menggabungkan elemen visual. Dengan menggunakan bahasa visual, dapat merepresentasikan keadaan realitas di lingkungan untuk dideskripsikan dan disampaikan secara tersembunyi. Film juga merupakan salah satu sarana komunikasi modern yang menarik masyarakat umum melalui unsur-unsur naratif yang dikemas secara audio dan visual. Saran dari penulis adalah dengan memfokuskan cerita pada satu karakter akan lebih memudahkan audiens dalam memahami alur cerita.

DAFTAR PUSTAKA

Alam, B. (2020, Nopember 6). *Angka Bunuh Diri Anak Tinggi, Penting Pemahaman Realistis dan Perasaan*. News. Retrieved Oktober 1, 2021.

Indrawan, C. A. (2013). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENGGUNAAN LAJUR BERSEPEDA DI KOTA SURABAYA. *Jurnal DKV Adiwarna*, Universitas Kristen Petra, Vol 1(2), 2.

Kompas.com. (2021, 9 12). *Ahli Sebut Kasus Bunuh Diri Di Indonesia BBagaikan Fenomena Gunung Es*. Sains. Retrieved 10 1, 2021.

Mallo, H., & Ronda, D. (2010). Analisis Faktor Utama Penyebab Utama Kecendrungan Bunuh Diri di Kalangan Remaja yang berusia 15-17 Tahun di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 8(1).

Oscario, A. (n.d.). HUMANIORA. *Penerapan Teori Struktur Cerita pada Pembuatan Film*, VOL. 2(NO. 2), 2.

Wijaya, T. S. (2017, Januari 17). *Why Filmmakers Should Focus More on Storytelling, Not Special Effects*. TheJakartaPost.com. Retrieved 10 1, 2021.