

Analisis Visual Storytelling dalam Video Edutainment tentang Kualitas Tidur

(Studi Kasus: Video ‘The Benefits Of A Good Night’s
Sleep’ Oleh TED-Ed Animations)

Muhamad Wahyudi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana
muhwahyudi86@gmail.com

ABSTRAK

Tidur dan beristirahat adalah kebutuhan dasar setiap manusia. Akan tetapi, sering kali banyak yang masih belum mengetahui dampak atau efek samping yang dapat terjadi apabila tubuh tidak mendapatkan waktu tidur yang cukup. Kurangnya media yang membahas tentang kualitas tidur berdampak pada acuhnya masyarakat tentang pentingnya untuk menjaga pola tidur yang baik dan sehat. Berdasarkan hasil studi yang dirilis pada tahun 2019 oleh Royal Philips, didapati bahwa 62% orang dewasa yang terlibat dalam survei studi tersebut, tidak mendapatkan cukup waktu tidur dan memiliki kualitas tidur yang buruk. Oleh karena itu perlunya dilakukan upaya dengan menyebarkan pesan akan pentingnya kualitas tidur dengan dilakukannya sebuah kampanye sosial, dengan menggunakan media audio visual agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif. Hal ini didukung oleh hasil riset Google in search 2019, yang menunjukkan bahwa 75% masyarakat Indonesia lebih suka mengonsumsi berita online (informasi) melalui YouTube. Peran visual storytelling tentunya sangat berkaitan dengan media-media audio visual. Oleh karena itu perlu dilakukannya penelitian terhadap penerapan *visual storytelling* pada media-media audio visual seperti animasi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengumpulan data yakni studi pustaka terkait visual storytelling. Pada penelitian ini penulis menganalisa seputar visual storytelling pada video *narrative animation* berjudul ‘The Benefits Of A Good Night’s Sleep’ yang telah ditonton sebanyak 5,5 Juta kali.

Kata Kunci: Animasi 2D, Motion Graphic, Visual Storytelling, Edutainment

PENDAHULUAN

Sepertiga dari hidup manusia dihabiskan untuk tidur. Sering pula kita mendengar ungkapan “8 Jam adalah waktu tidur yang ideal”, tapi kenapa 8 Jam? dan benarkah begitu?. Sebenarnya Jumlah waktu tidur yang dibutuhkan seseorang berubah seiring bertambahnya usia. Seorang ibu membutuhkan waktu kurang lebih 7-8 jam tidur per malam, tetapi bayi yang baru lahir membutuhkan 12-18 jam tidur per malam. Secara umum, semakin tua usia manusia, semakin sedikit tidur yang dibutuhkan. Ini dapat memberi kita gambaran mengapa tidur sangat penting selama masa kanak-kanak baik untuk pertumbuhan maupun perkembangan otak. Perubahan pola tidur umumnya disebabkan oleh tuntutan aktivitas sehari-hari yang berakibat pada berkurangnya kebutuhan untuk tidur, sehingga sering mengantuk yang berlebihan di siang harinya. Pola tidur yang buruk dapat berakibat

kepada gangguan keseimbangan fisiologi dan psikologi. Dampak fisiologi meliputi penurunan aktivitas sehari-hari, rasa lelah, lemah, penurunan daya tahan tubuh dan ketidakstabilan tanda-tanda vital (Potter & Perry, 2010). Selain itu, tanpa tidur yang cukup, tubuh beresiko mengalami penurunan metabolisme yang dapat mempengaruhi sistem imun tubuh sehingga memiliki resiko lebih tinggi terhadap penyakit seperti serangan jantung, stroke, obesitas, diabetes, gangguan mood, nyeri tubuh kronis dan masalah-masalah lainnya. Kondisi kurang tidur banyak ditemui di kalangan dewasa muda terutama mahasiswa yang nantinya bisa menimbulkan banyak efek, seperti berkurangnya konsentrasi belajar dan gangguan Kesehatan (Hidayat, 2009). Kebiasaan tidur yang buruk juga bisa berdampak pada kinerja akademik mahasiswa (Barone, 2017).

Salah satu faktor yang menurunkan kualitas tidur adalah perubahan gaya hidup, termasuk penggunaan gadget. Berdasarkan sebuah studi oleh Royal Philips yang dimuat dalam laporan *The Global Pursuit of Better Sleep Health*, yang melibatkan lebih dari 11 ribu orang dewasa di 12 negara di dunia. Ditemukan bahwa sebanyak 44% partisipan mengatakan bahwa tidur mereka memburuk dalam lima tahun terakhir. Sementara 62% partisipan menggambarkan tidur mereka 'agak' atau 'tidak sama sekali' baik. Kurang tidur juga disebabkan oleh gangguan lingkungan tidur sebanyak 32%, gangguan hiburan seperti televisi dan media sosial 27%, masalah kesehatan 23%, minuman berkafein dan obat-obatan 18%, serta pasangan yang mendengkur 17%. Kemudian bila dibandingkan dengan faktor lain, penggunaan gadget di kalangan remaja dan dewasa muda telah menjadi faktor yang tak terelakkan. Dalam sebuah riset yang dilakukan oleh Kominfo dan UNICEF ditemukan bahwa sedikitnya 30 juta anak dan remaja di Indonesia menggunakan Internet, dan media digital kini menjadi saluran komunikasi utama yang mereka pilih. Survei juga menunjukkan bahwa 80% responden adalah pengguna internet. Melihat capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Berdasarkan jumlah pengguna internet tersebut, 80% di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun (Broto, 2014). Sesuai dengan teori bahwa internet diciptakan dengan berbagai yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati, & Sugiman, 2014; Arifin, & Rahmadi, 2017).

Survei *National Centre for Strategic and International Studies (CSIS)* menyatakan bahwa remaja khususnya milenial di Indonesia lebih memilih menonton televisi atau media lain yang berupa video untuk mencari informasi. Sebanyak 79,3% remaja menonton siaran televisi setiap harinya (Data tahun 2017). Google juga melakukan penelitian terhadap orang Indonesia dan menemukan bahwa 75% masyarakat Indonesia lebih suka menerima berita secara online melalui platform seperti YouTube dan platform video online. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak pesan yang diterima melalui media video yang didukung oleh suara, antara lain media audiovisual berupa film, motion graphic, animasi, dan lainnya.

Penyampaian pesan dalam ranah Desain Komunikasi Visual dapat dilakukan dengan berbagai cara dan media, salah satu cara yang efektif adalah dengan

memanfaatkan platform youtube. Umumnya video-video di youtube yang berjenis edutainment dikemas dalam format video animasi baik 2D dan juga tentunya dirancang agar dapat dapat mempengaruhi emosi audiens, perilaku, tindakan, dan pemikiran audiens target ketika menerima berita atau informasi tentang suatu masalah atau solusi. Pemilihan video ini didasari karena bahasan topik yang ada pada latar belakang yaitu tentang kualitas tidur, selain itu video juga dapat dijadikan sebagai referensi solusi untuk mengedukasi masyarakat Indonesia tentang pentingnya kualitas tidur. Lalu video ini telah ditonton sebanyak 5,5 Juta kali dengan beragam respon positif dari viewer di youtube. Hal tersebut menjadi alasan utama dari penelitian ini, dimana penulis melakukan analisis strategi visual terkait elemen visual pada video dengan jenis *narrative motion animation*, yang mengudara di platform digital YouTube.

KAJIAN TEORI

Media

Menurut *Association Of Education Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan segala saluran yang dapat digunakan dalam proses menyalurkan pesan.

Komunikasi Visual

Menurut Martin Lester, komunikasi visual merupakan segala bentuk pesan yang menstimulasi indra penglihatan yang dipahami oleh orang yang menyaksikannya (Sukirno, 2020; Andhita, 2021:3).

Audio Visual

Audio Visual memiliki pengertian yang sama halnya dengan film, dimana merupakan sebuah genre seni yang memanfaatkan media suara dan gambar (Suwanto, 2020).

Visual Storytelling

Visual Storytelling atau narasi visual (*visual narrative*) adalah proses penceritaan sebuah kisah melalui media visual yang bisa diceritakan menggunakan fotografi diam, ilustrasi atau video serta dapat memanfaatkan penggunaan grafis, suara dan teks. (Caputo, 2003)

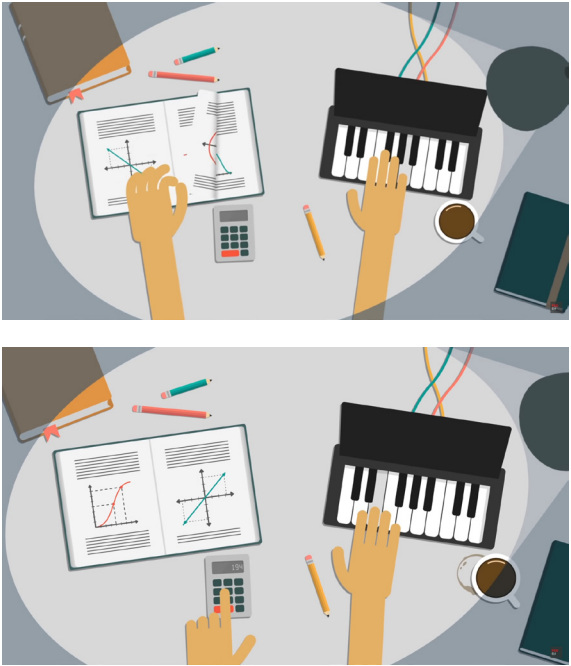
METODOLOGI


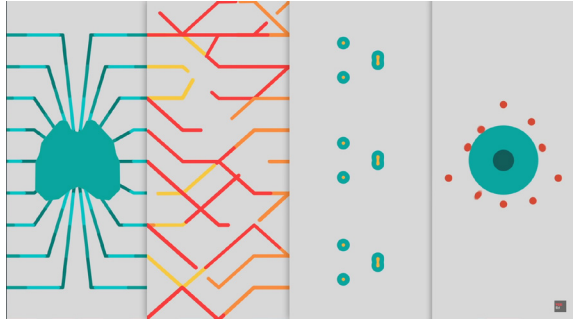
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, cara pengumpulan data yang dilakukan yakni: studi pustaka terkait visual storytelling dan *motion animation*. Potongan dari video motion animation dianalisis dengan menggunakan teknik analisis 5 W 1 H, dengan teknik analisis tersebut dapat mendeskripsikan proses dan pola yang terbentuk dari visual storytelling pada film pendek tersebut, seperti teori warna dan komponen dasar visual storytelling. Peneliti juga mengumpulkan data-data dengan melakukan kajian atau studi pustaka pada jurnal yang memiliki relevansi konsekuensi studi, dan mengumpulkan data-data yang mendukung teori-teori yang dibutuhkan


PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam menganalisis aspek visual storytelling pada video 'The Benefits Of A Good Night's Sleep', setidaknya ada sejumlah scene yang dapat dibedah untuk menemukan bahasa visual yang direpresentasikan, berikut ini adalah penjelasan berdasarkan tahapan analisis yang telah dilakukan:

Tabel 1. Analisis Visual Storytelling

Waktu dan Scene	Tangkapan Gambar	Analisis visual berdasarkan komponen dasar visual storytelling
<p>0:27 (Meja belajar)</p>		<p>Dalam scene ini terdapat banyak objek pada posisi yang kurang rapi, terlihat juga dua tangan yang sedang mengerjakan hal yang berbeda. Latar yang terlihat seperti meja tersebut juga disorot oleh lampu meja, kemudian ada secangkir kopi di sisi sebelah kanan meja.</p> <p>Secara menyeluruh, scene ini sedang berusaha bercerita menggunakan visual, bahwa yang terjadi adalah kegiatan belajar yang amat sibuk sedang terjadi di malam hari,</p>

<p>2:04 (domba)</p>		<p>Pada scene ini terlihat kondisi kamar yang gelap, kemudian ada beberapa domba yang sedang melompati orang yang tertidur.</p> <p>Ini memvisualisasikan orang yang berada di atas kasur tersebut yaitu sedang berusaha tidur dengan menghitung domba</p>
<p>1:00 (tubuh)</p>		<p>Scene ini memperlihatkan beberapa organ tubuh seperti paru-paru, pembuluh darah, sel tubuh, dan sistem imun dalam bentuk yang sederhana.</p> <p>Ini memvisualisasikan apa yang terjadi pada organ tubuh si karakter yang sedang tertidur.</p>

2:21 (memory pops)		Dalam scene ini, terlihat banyak icon yang disusun petak dalam bidang yang berbentuk otak, dan kosong beberapa petak. Hal ini menunjukkan ingatan dalam otak yang hilang.
--------------------------	---	--

Video animasi ini dipenuhi dengan visual-visual pendukung yang memiliki makna tersirat, namun tetap dengan mudah dapat dipahami. Pada scene “meja belajar” animator ingin mendukung narasi audio yang sedang menjabarkan tentang kesibukan karakter dimalam hari dengan visual yang sederhana, yaitu kegiatan belajar tepat sebelum ujian. Untuk penggambaran latar malam, ini divisualisasikan dengan lampu belajar yang menyorot meja, kemudian terdapat banyak objek pada posisi yang kurang rapi, terlihat juga dua tangan yang sedang mengerjakan hal yang berbeda, ini menunjukkan bahwa karakter terlihat kurang terorganisir karena berpacu dengan waktu. Secara menyeluruh objek visual yang ditampilkan dapat menceritakan situasi atau keadaan yang sedang dialami oleh karakter.

Berikutnya pada scene “domba”, Pada scene ini terlihat kondisi kamar yang gelap, lalu karakter berjalan menuju kasur untuk beristirahat(tidur), kemudian ada beberapa domba yang sedang melompati karakter yang sedang tertidur. Ini memvisualisasikan orang yang berada di atas kasur tersebut yaitu sedang berusaha tidur dengan menghitung domba. Tak lama setelah karakter berbaring, langit malam di luar jendela mulai bergerak dan berganti pagi dengan transisi. Kemudian pada scene yang sama dapat juga terlihat salah satu prinsip animasi yaitu ‘*anticipation*’, pada saat karakter ingin melompat ke kasur dan juga ‘*slow-in & slow-out*’ pada saat karakter sedang melompat, prinsip yang sama juga dapat dilihat saat domba-domba melompati karakter dan juga pada langit malam yang berganti.

Berikutnya pada scene (tubuh), disini animator mengilustrasikan organ-organ tubuh seperti paru-paru, pembuluh darah, sel tubuh, dan sistem imun. Secara visual pembuluh darah di ilustrasikan dengan warna merah dan oranye, ini dikarenakan penggunaan warna oranye dimaksudkan agar warna merah dapat dianimasikan atau digerakkan sehingga tercipta ilusi seolah seperti darah yang sedang mengalir, sebaliknya objek paru-paru dibuat dengan menggunakan warna hijau dan bukan merah, agak tidak membuat persepsi yang salah, karena bisa saja disalah artikan sebagai jantung apabila menggunakan warna merah, berikutnya pada bagian sistem imun, warna merah digunakan untuk menunjukkan virus atau bakteri yang

sedang melakukan kontak langsung dengan sel imun. Prinsip-prinsip animasi yang dapat ditemukan pada scene antara lain adalah 'slow-in & slow-out', 'squash & stretch', 'timing & spacing', semua prinsip tersebut ada untuk memvisualisasikan apa yang terjadi pada organ tubuh si karakter yang sedang tertidur.

Scene terakhir yang ada pada pembahasan yaitu scene "memory pops", dalam scene ini, terlihat banyak icon yang disusun petak dalam bidang yang berbentuk otak, lalu beberapa icon pada petak tersebut hilang seperti balon yang pecah, meninggalkan beberapa petak dalam keadaan kosong. Hal ini menunjukkan ingatan dalam otak yang hilang akibat dari kurangnya waktu tidur yang berkualitas.

Visual storytelling

Aspek estetika komunikasi adalah terlihat, struktural, dan konfigurasional, sebagian besar tersirat, holistik dalam menyampaikan makna (bukan sepenuhnya dapat diterjemahkan ke dalam bentuk diskursif yang diuraikan); dan kognitif dalam arti generatif, berdasarkan jenis logika visual yang unik. Desainer umumnya mendesain gambar secara intuitif dan eksplisit membentuk elemen estetika untuk menemukan hubungan yang bermakna dan menyebabkan respons tertentu pada otak (Josephson, 2020). Dapat dilihat pada video animasi berjudul 'The Benefits Of A Good Night's Sleep', animator sangat berhasil dalam memvisualisasikan narasi yang ada pada video, jumlah views pada video ini mencapai 5,5 juta dengan ratio *likes & dislikes*: 133:1. Dapat dilihat pula pada kolom komentar video tersebut, sebagian besar viewer memberikan respon positif dan juga banyak yang mengapresiasi video tersebut atas kecakapan penyampaian informasi yang disampaikan. Kemudian informasi yang diberikan menjadi lebih efektif karena di samping audio yang berupa narasi, informasi yang disampaikan juga didukung dengan visual ilustrasi yang deskriptif. Lalu visual yang disajikan juga dapat dipahami dengan mudah meskipun hanya menggunakan elemen-elemen visual dasar seperti bidang sederhana, garis, dan warna yang cenderung sedikit.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Hasil dari analisis yang dilakukan pada video animasi oleh Ted-Ed Animations menjabarkan temuan bahwa video *Narrative Animation* tersebut dibentuk dari komponen-komponen dasar visual yang terstruktur, dengan penggabungan elemen-elemen visual dan penerapan ilmu komunikasi visual, terciptalah animasi yang dapat dimengerti dengan mudah sehingga informasi yang berusaha disampaikan dapat diterima dengan efektif oleh audience. Kemudian penulis berharap adanya penelitian sejenis yang dapat membahas ilmu seputar *narrative animation* dan visual storytelling dengan lebih terperinci agar dapat diimplementasikan pada media-media terkait desain komunikasi visual, lalu penulis juga berharap adanya perancangan desain yang didasari dari hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R., Sos, S., & Kom, M. I. (2021). *Komunikasi Visual* (Vol. 1). Zahira Media Publisher.
- Barone, T. L. (2017). "Sleep is on the back burner": Working students and sleep. *Social Science Journal*, 54(2), 159–167. <https://doi.org/10.1016/j.>

socij.2016.12.001

- Broto, G. S. D. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet.
- Caputo, T. C. (2003). Visual Storytelling: The Art and Technique. Watson-Guptill Publications
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (2010). Fundamental keperawatan (ed. 7 vol. 2). Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayat AA. (2009). Kebutuhan dasar manusia. Jakarta: Salemba Medika.
- Josephson, Sheree (2020). Handbook of Visual Communication. Routledge
- Suwanto, M,A. (2020). Sinematografi Pelajar. Edukasi.
- Marcu Shai (2015). The benefits of a good night's sleep. Retrieved from <https://ed.ted.com/lessons/the-benefits-of-a-good-night-s-sleep-shai-marcu>
- Suwanto, M,A. (2020). Sinematografi Pelajar. Edukasi.
- Wardani, H.L. (2017). Survei CSIS: Media Online dan TV Jadi Sumber Informasi Milenial. <https://news.detik.com/berita/d-3712484/survei-csis-media-online-dan-tv-jadi-sumber-informasi-milenial>
- Widiawati, I., & Sugiman, H. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6.
- “Studi: ‘Dunia’ Makin Kurang Tidur” From [cnnindonesia website: https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190315144033-255-377598/studi-dunia-makin-kurang-tidur](https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190315144033-255-377598/studi-dunia-makin-kurang-tidur)
- “Orang Indonesia Lebih Suka Cari Informasi Baru lewat Video Online” From [tekno.kompas website: https://tekno.kompas.com/read/2019/12/14/14030067/-orang-indonesia-lebih-suka-cari-informasi-baru-lewat-video-online](https://tekno.kompas.com/read/2019/12/14/14030067/-orang-indonesia-lebih-suka-cari-informasi-baru-lewat-video-online)