

Analisis Penggunaan Visual *Storytelling* dalam Perancangan 2D *Hybrid* Animasi *Self-Esteem*

Karima Samia

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana
karimasamia01ks@gmail.com

ABSTRAK

Gangguan mental pada generasi muda yang terjadi di era sekarang dapat berdampak buruk bagi kehidupan di masa depan, gangguan mental seperti depresi didasari oleh *self-esteem* yang rendah, hal ini menunjukkan pentingnya memahami dampak psikologis dari penilaian diri yang negatif. Pada penelitian ini terdapat eksplorasi teknik *storytelling*, termasuk komposisi, kamera, dan penggunaan warna dalam menciptakan efek emosional yang dilakukan dengan studi komparatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik visual *storytelling* dalam 2D *hybrid animation* memiliki potensi dalam mengkomunikasikan pentingnya *self-esteem* kepada khalayak, terutama generasi muda. Selain itu, penelitian ini digunakan sebagai acuan perancangan 2d *hybrid animation* dengan teknik visual *storytelling* dengan harap dapat mengubah pola pikir khalayak secara positif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam komunikasi visual, dengan fokus pada penggunaan *storytelling* sebagai teknik yang digunakan pada media kampanye 2D *hybrid animation* mengenai pentingnya *self-esteem* pada generasi muda.

Kata Kunci: *Self-Esteem*, Komunikasi Visual, Kampanye, *Hybrid Animation*

PENDAHULUAN

Gangguan mental seperti *anxiety*, depresi, pikiran yang berlebih hali ini terjadi salah satunya dikarenakan oleh kurangnya *self-esteem* pada diri seseorang. Memiliki penghargaan diri (*self-esteem*) merupakan hal mendasar yang harus dimiliki setiap individu. Seseorang yang tidak memahami dan tidak mengenali nilai yang ada pada dirinya jika dihadapkan dengan suatu keadaan tertentu kerap merasa tidak mampu untuk mengambil keputusan untuk dirinya sendiri.

McKay dan Fanning (2017) menyatakan bahwa salah satu faktor utama yang membedakan manusia dengan hewan adalah kesadaran akan dirinya sendiri, yaitu kemampuan membentuk identitas kemudian memberi nilai padanya. Penilaian terhadap harga diri dapat berbentuk positif ataupun negatif (Oktaviani, 2019).

Penilaian negatif pada diri sendiri yang pada akhirnya menjadi kebiasaan dan terjadi secara berulang dapat menurunkan tingkat *self-esteem*, hal ini dapat menjadikan seseorang rawan untuk mengalami gangguan kecemasan dan depresi (Firda,2016). Dalam penelitiannya Aziza dan Dyata (2019) menyatakan bahwa *self-esteem* memiliki korelasi yang signifikan dengan depresi. Dari pernyataan di atas membuktikan bahwa seseorang tidak bisa menyepelekan penilaian negatif

terhadap diri sendiri, jika berkelanjutan maka hal ini dapat menyebabkan depresi serta gangguan psikologis lainnya.

Evi Suryani & Rofingatul Mubasyiroh menyatakan kelompok usia terbanyak yang memiliki masalah psikologis yaitu 17-29 tahun (Litbang.kemkes.go.id, 2020). Amirah Ellyza Wahdi seorang peneliti dari Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada bekerjasama dengan peneliti dari Indonesia, Australia, dan Amerika Serikat menemukan sekitar 2,45 juta jiwa remaja yang terdiagnosis memiliki gangguan jiwa, 1 dari 20 (5.5%) remaja Indonesia terdiagnosis gangguan, gangguan kecemasan paling banyak dialami sebanyak 26,7%.

Untuk mengedukasi akan pentingnya *self-esteem* dan bagaimana cara mengatasinya penulis menggunakan *2D hybrid animation* sebagai media yang memiliki potensi untuk menyampaikan pesan kepada khalayak yang dituju dengan tampilan animasi yang unik dan berbeda dari animasi pada umumnya. Dengan latar belakang tersebut penulis termotivasi untuk meneliti lebih dalam mengenai visual storytelling pada sebuah animasi dengan melakukan studi komparasi dari tiga animasi *hybrid* berjudul “Pachyderme”, “Bahaya Stres Pada Tubuh”, dan “The Great Malaise”. Hasilnya akan menjadi bahan perancangan media *2D hybrid animation* dengan tema *self-esteem* sebagai upaya sosialisasi dan edukasi kepada generasi muda Indonesia mengenai pentingnya memiliki penghargaan diri (*self-esteem*).

KAJIAN TEORI

Visual Storytelling

Visual storytelling merupakan kombinasi dari berbagai media visual (fotografi, ilustrasi, video, animasi, elemen grafik dan juga *3D modeling*) yang dibuat dengan tambahan teks atau audio untuk menciptakan cerita yang menarik dan berpengaruh bagi khalayak yang dituju (Botsis et al., 2020). Elemen visual pada *storytelling* memberikan latar pada sebuah kisah sehingga objek visual dapat memberi efek kehidupan didalamnya (Hamilton, 2019). Hal ini menjadikan visual sebagai nyawa dari sebuah cerita. Selain itu pikiran manusia sangat peka untuk menangkap pengaturan text dan gambar, hal ini dapat membuat unsur komunikasi dengan visual dapat menarik perhatian manusia dan memberi dorongan pada manusia untuk terlibat didalamnya (Leborg, Cook, & Murchie et al., 2020).

Song et al., (2019) memperkenalkan terdapat 7 *trope* cerita yang dapat digunakan untuk menyempurnakan narasi dalam visual *storytelling*.

Tabel 1 Visual *Storytelling* Trope. (Sumber: Song et al., 2019)

Trope	Definition
Continuity	Menyatukan elemen visual yang berbeda kedalam struktur

Mood	Menetapkan tone visual yang selaras dengan narasi dan elemen lainnya.
Dosing	Mengurangi keseluruhan cerita yang kompleks menjadi beberapa potongan informasi tambahan.
Attention	Menentukan informasi penting, yang harus ada dalam cerita.
Redundancy	Mengulang informasi penting untuk mengembangkan cerita.
Metaphor	Menyatukan konsep-konsep yang tampaknya tidak berhubungan dalam satu frame untuk memberi pemahaman dalam memahami elemen naratif yang kompleks.
Voice	Menanamkan pengalaman, opini, dan nilai-nilai ke dalam <i>visual story</i> untuk memperjelas arti.

1. Continuity

Continuity merupakan kesinambungan dalam shot untuk menampilkan visual yang nyaman dinikmati oleh penonton (syahputra dan sya'dian, 2020). Pada animasi *continuity* dapat berupa komposisi dan penggunaan warna. Komposisi merupakan pengaturan dan peletakan elemen visual, sedangkan warna merupakan elemen yang paling penting dalam karya seni visual selain itu warna dapat memberikan efek emosi yang luar biasa kepada khalayak (Duston & Adi & Tresna., 2022).

2. Mood

Duston (2013) mengatakan bahwa warna dan bentuk merupakan elemen yang paling berpengaruh dalam mengontrol dan mengarahkan mood dari sebuah cerita. Selain itu, Mood menentukan *tone* visual yang selaras dengan narasi dan elemennya (Gershon & Page & Roth, 2019). Roth (2019) membagi mood menjadi 3 bagian yaitu, bentuk, warna, tipografi, dan tekstur.

3. Dosing

Dosing yaitu mengurangi keseluruhan konten yang kompleks menjadi potongan-potongan informasi tambahan. Dosing dilakukan dalam proses *storyboarding*, atau dalam menyusun dan pembuatan sketsa dari elemen narasi ke dalam rangkaian panel visual. (Thönyet al. & Roth, 2019).

Teknik dosing juga dilakukan dalam menjeda atau membuat gerakan *slow motion* dalam animasi naratif untuk menekankan konten secara visual atau memperluas waktu untuk pengisi suara (Monmonier, 1992; Harrower, 2007; Roth, 2019).

4. Attention

Attention dapat berupa audio/ suara selain itu *attention* juga dapat difokuskan melalui visual, atau teknik desain yang digunakan untuk mengarahkan mata ke fitur tertentu. (Roth, 2019). Selain itu *attention* juga dapat diatur dengan pengaturan komposisi. Seperti dengan penggunaan *rule of third* sebagai pendukung untuk membingkai objek visual pada posisi sebagai *point of interest* dalam sebuah *frame*, selain itu penambahan cahaya dan unsur visual lain dapat membangun suasana atau emosi tertentu (febriansyah,2020).

5. Redundancy

Redundancy mempunyai 2 fungsi: *insistence* (tekanan) dan *clarification*, Penekanan jika digunakan dengan benar maka akan menjadikan informasi yang mudah diingat sekaligus menonjolkan pesan tersebut, sedangkan penggunaan klarifikasi terjadi ketika informasi yang sama disajikan dengan cara yang berbeda (Yi Fan et al, 2013). Mereka juga menambahkan bahwa penggunaan *redundancy* dapat meningkatkan daya ingat, cerita, dan juga pemahaman informasi dalam audio visual untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik.

6. Metaphor

Kamera digunakan untuk menentukan objek yang akan berada dalam *frame* dan yang tidak ada di dalam *frame*. Ada tiga sudut kamera yaitu, *close up*, *full shot*, *low angle*, dan *high angle* (Swearingen, 2020). Selain itu dalam narasi, *metaphor* khususnya dalam *visual storytelling trope* seringkali mengandung unsur humor, ironi, dan sindiran (Caquard & Dormann & Roth, 2019)

7. Voice

Suara digunakan untuk memasukkan pengalaman, opini, dan nilai ke dalam visual *storytelling* untuk memperjelas makna (Pearce, 2009 & Roth, 2019). Selain itu suara juga dapat menanamkan pengalaman, opini, dan nilai-nilai ke dalam *visual story* untuk memperjelas arti.




Hybrid Animation

Hybrid animation merupakan teknik penggabungan berbagai macam teknik dan media yang berbeda untuk menghasilkan animasi dalam bentuk film maupun seri televisi (Dahlan Abdul Ghani et al., 2023). *Hybrid* dapat juga dihasilkan dari penggabungan antara suasana lingkungan dunia nyata dengan karakter dan elemen miniatur buatan tangan, sistem kamera *motion-controlled*, *3D Printing*, *augmented reality*, dan juga animasi komputer sehingga menghasilkan gaya visual yang unik dan menarik (Simon Rippingale, Andrew Johnston, & Andrew Bluf, 2019).

METODOLOGI

Metode kualitatif dengan teknik analisis studi komparatif dari tiga animasi *hybrid* yang berjudul “Pachyderme”, “Bahaya Stres Pada Tubuh”, dan “The Great Malaise”. Ketiga animasi *hybrid* ini digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang mendalam mengenai *visual storytelling*. Selain itu pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi dan studi literasi untuk melengkapi data yang dibutuhkan.

PEMBAHASAN

No.	Animasi	Animasi 1 (Pachyderme, 2023)	Animasi 2 (Bahaya Stres Pada Tubuh, 2021)	Animasi 3 (The Great Malaise, 2019)	Rekomendasi
		2D animation & 3D/CGI. 	2D animation & berbagai media visual. 	2D animation & Stop Motion. 	
1.	<i>Continuity</i>	Gaya ilustrasi yang digunakan konsisten di setiap <i>scene</i> , transisi banyak menggunakan <i>straight cut</i> , selain itu <i>tone</i> warna yang digunakan juga selaras.	Gaya Ilustrasi yang digunakan berubah-ubah pada setiap <i>scene</i> nya, transisi yang digunakan memiliki pola yang sama yaitu transisi <i>straight cut</i> , <i>tone</i> warna berbeda-beda pada setiap scenenya.	Gaya Ilustrasi yang sederhana dan berubah-ubah pada setiap <i>scene</i> nya, transisi yang digunakan memiliki pola yang sama yaitu transisi <i>straight cut</i> , <i>tone</i> warna yang digunakan seirama dalam setiap <i>scene</i> .	Penggunaan gaya visual dan warna dalam sebuah animasi yang kiranya sesuai dengan <i>audience</i> . Selain itu gaya visual dan warna dapat saling mengimbangi satu sama lain, jika gaya visual yang beragam maka penggunaan <i>tone</i> warna yang digunakan selaras. Agar tidak mengecoh mata khalayak yang dituju.
2.	<i>Mood</i>	Penggunaan <i>tone</i> warna dan objek visual yang rapi sesuai dengan mood yang ingin disampaikan, penggunaan efek suara dan suara latar belakang serta <i>voiceover</i> yang menambah <i>mood</i> dari cerita tersebut.	Penggunaan warna yang berubah seiring dengan dengan emosi yang disampaikan, objek visual yang digunakan berbeda-beda pada setiap <i>scene</i> nya,	Penggunaan warna yang berubah seiring dengan dengan narasi yang disampaikan, objek visual yang digunakan biasa beda pada setiap <i>scene</i> nya.	Penggunaan warna dalam <i>scene</i> dapat mempengaruhi suasana <i>mood audience</i> . Begitu juga dengan efek suara dan <i>voice over</i> yang digunakan sebagai pelengkap untuk menambahkan suasana dan <i>experience</i> pada <i>audience</i> .
3.	<i>Dosing</i>	Narasi lebih banyak digunakan untuk menyampaikan pesan dan visual yang digunakan tidak kompleks.	Narasi lebih banyak digunakan untuk menyampaikan pesan dan sehingga visual yang digunakan tidak terlalu kompleks.	Narasi lebih banyak digunakan untuk menyampaikan pesan dan sehingga visual yang digunakan tidak terlalu kompleks.	<i>Dosing</i> dibutuhkan untuk memilah narasi agar informasi yang disampaikan tidak terlalu bertele-tele sehingga <i>audience</i> tidak bosan.

4.	<i>Attentio-n</i>	Attention disini ditangkap dengan penggunaan komposisi sudut kamera yang digunakan <i>close up</i> dan <i>full shot</i> yang memfokuskan kepada objek visual yang dituju.	Attention disini ditangkap dengan penggunaan komposisi <i>frame the rule of third</i> dalam setiap scene dan menggunakan sudut kamera <i>close up</i> , <i>full shot</i> dan juga <i>low angle</i> yang memfokuskan kepada karakter utama.	Attention disini ditangkap dengan penggunaan komposisi <i>frame the rule of third</i> dalam setiap scene yang memfokuskan kepada objek visual.	Penggunaan sudut kamera seperti <i>close up</i> dan <i>full shot</i> dan juga komposisi <i>frame</i> seperti <i>the rule of third</i> sering digunakan untuk mengarahkan fokus audience kepada objek visual.
5.	<i>Redund-ancy</i>	Terdapat pengulangan adegan pada dalam beberapa <i>scene</i> sebelum karakter utama di dalam kamarnya.	Pengulangan narasi digunakan pada kata "stress" sebagai topik utama dalam animasi ini.	Terdapat pengulangan dengan fungsi klasifikasi pada setiap objek visual.	Pengulangan adegan atau narasi dilakukan untuk memperjelas informasi yang disampaikan.
6.	<i>Metaphor</i>	Narasi banyak menggunakan majas seperti personifikasi dikarenakan dengan tokoh utama yang masih dibawah umur yang masih berimajinasi.	Terdapat banyak konsep visual yang tidak berhubungan satu sama lain dan digabungkan dalam frame, tetapi masih terlihat serasi.	Terdapat banyak konsep visual yang tidak berhubungan satu sama lain dan digabungkan dalam frame, tetapi masih terlihat serasi.	Metaphor dapat berupa narasi dan objek visual, dilakukan untuk menghubungkan konsep yang tidak berhubungan sehingga menimbulkan keberagaman dalam animasi.
7.	<i>Voice</i>	Penggunaan narasi verbal pada animasi ini menambahkan <i>adrenaline</i> dalam setiap cerita yang disampaikan.	Narasi verbal yang digunakan menjelaskan dengan detail informasi yang ingin disampaikan sedangkan objek visual sebagai pelengkap dari narasi tersebut.	Narasi verbal yang digunakan menjelaskan dengan detail informasi yang ingin disampaikan sedangkan objek visual sebagai pelengkap dari narasi tersebut.	Penggunaan narasi verbal dapat memperkaya suatu animasi, <i>audience</i> merasa teredukasi dan memahami lebih dalam mengenai informasi/ pesan yang ingin disampaikan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Visual storytelling dapat membantu sebuah ciptaan dan komunikasi menaklukan imajinasi dari khalayak dan mengundang mereka dalam tindakan dan perilaku (Elupton, 2017). Dalam studi komparatif diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan tujuh *trope visual storytelling* dapat digunakan untuk menyempurnakan penyampaian pesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Erdhina A. & Satria B. T. (2022). Color analysis look and mood in visual storytelling animation film spirited away. *International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies*, vol.4, 18–18.
- CXO Media. (2020). FYI Ep.3 Bahaya Stress Pada Tubuh [Video File]. Retrieved from https://youtu.be/Bfsf_UeCWsw?si=6bzcxDsCT9Glj2Y6
- Hamilton, Maya. (2019). *The Joy of Storytelling: Incorporating Classic Art*.
- Jogja.Time.s (2020). Waduh, Peneliti UGM Sebut 2,45 Juta Remaja Indonesia Terindikasi Alami Gangguan Jiwa. <https://jogja.times.co.id/news/berita/bl5fzn5upi/Waduh-Peneliti-UGM-Sebut-245-Juta-Remaja-Indonesia-Terindikasi-Alami-Gangguan-Jiwa>
- Kuang-Yi Fan, Chang-Franw Lee & Pei-Fen Wu (2013). Investigating The Redundancy in Ideating Storyboard of Character Animation. *The Science of Design*, 60(2).
- Litbang.Kemenkes (2020). Depresi di Masa Pandemi. www.litbang.kemkes.go.id.
- Lupton, Ellen (2017). *Storytelling*. New York: Cooper Hewit, Smithsonian Design Museum.
- McKay, Matthew, et al. (2016). *Self-Esteem: a proven program of cognitive techniques for assessing, improving & maintaining your self-esteem*. Canada: Raincoast Books.
- Miyu Distribution. (2023). Pachyderme by Stephanie Clement [Video File]. Retrieved from <https://vimeo.com/miyudistribution/pachyderme>
- National Film Board of Canada. (2020). The Great Malaise [Video File]. Retrieved from <https://vimeo.com/thenfb/thegreatmalaise>
- Octaviani, Mentari Aulia. (2019). Hubungan Penerimaan Diri Dengan Harga Diri Pada Remaja Pengguna Instagram. *Psikoborneo*, 7(4), 549–556.
- Plot, Mojca, et al. (2020). *Evaluation of the impact of an awareness-based animation on students' knowledge about mental illness*. <https://doi.org/10.24867/GRID-2020-p75>
- Robert E. Roth. (2021). Cartographic Design as Visual Storytelling: Synthesis and Review of Map-Based Narratives, Genres, and Tropes, *The Cartographic Journal*, 58:1, 83-114, DOI: 10.1080/00087041.2019.1633103

Sabri & Vani D. A. (2022). Nonverbal Communication Through Visual Storytelling of Leaving Home Animated Films. *Department of Communication*.

Song, et al. (2022). Visual Storytelling with Maps: An Empirical Study on Story Map Themes and Narrative Elements, Visual Storytelling Genres and Tropes, and Individual Audience Differences. <https://doi.org/10.14714/CP100.1759>

Sukmana, Jacky. (2018). Metode 2D Hybrid Animation dalam Pembuatan Film Animasi di Macromedia Flash MX. *Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 2355-5920.

TEDx Talks. (2020). Visual storytelling for animated films | Kyoung Lee Swearingen | TEDxOhioStateUniversity [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=XEWZr2Nu9As>