

# FILM ANIMASI PENDEK 3D SEBAGAI PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG DEPRESI – UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Akhromul Hakim, Ahmad Khoirul Anwar, Yudi Wibowo  
Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta  
mulhakim.akhrom@gmail.com

## ABSTRAK

*Kesehatan mental menjadi salah satu aspek penting di dalam kesehatan seorang individu. Namun kesehatan mental masih menjadi isu yang sedikit diperhatikan oleh masyarakat global. Depresi menjadi salah satu gangguan kesehatan mental yang umum terjadi. Kebutuhan akan pendekatan yang kreatif dalam menyampaikan pesan edukasi kesehatan mental dan depresi semakin diperlukan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat konsep film animasi pendek 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi. Perancangan film animasi pendek 3D ini terinspirasi dari kisah penyintas depresi. Metode perancangan yang digunakan adalah alur kerja dari produksi animasi 3D, mulai dari development, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan ini menghasilkan film animasi pendek 3D berjudul Lilies, yang berupaya menyampaikan pesan edukasi kesehatan mental dan depresi melalui alur cerita dari film animasi pendek 3D yang telah dirancang.*

*Kata kunci: kesehatan mental, depresi, film animasi pendek 3D, media edukasi*

## ABSTRACT

*Mental health has become a crucial aspect of an individual's well-being. However, it remains a slightly overlooked issue globally. Depression is a common mental health disorder. The need for a creative approach in delivering messages about mental health education and depression is increasingly essential. The goal of this design is to create a concept for a 3D short animated film as an educational media about depression. The design of this 3D animated short film is inspired by the stories of depression survivors. The design method follows the workflow of 3D animation production, including development, pre-production, production, and post-production. The result of this design is a 3D short animated film titled "Lilies," aiming to convey educational messages about mental health and depression through the storyline of the designed 3D animated short film.*

*Keywords: mental health, depression, 3D short animated film, educational media*

## **1. LATAR BELAKANG**

Kesehatan mental yang baik adalah kondisi ketika batin kita berada dalam keadaan tenang dan tenang, sehingga memungkinkan kita untuk menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain di sekitar. Seseorang yang kesehatan mentalnya terganggu akan mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berpikir, serta kendali emosi yang pada akhirnya bisa mengarah pada perilaku buruk. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2017a) menyatakan bahwa depresi dan kecemasan merupakan gangguan jiwa umum yang prevalensinya paling tinggi jumlah penderita depresi sebanyak 322 juta orang di seluruh dunia (4,4% dari populasi) dan hampir separuhnya berasal dari wilayah Asia Tenggara dan Pasifik Barat. Depresi merupakan kontributor utama kematian akibat bunuh diri.

Banyaknya jumlah orang yang terdampak depresi dan bunuh diri ini merupakan kondisi yang memprihatinkan. Namun, yang jauh lebih memprihatinkan daripada ini semua adalah respons dalam menanggapi mereka yang berhadapan dengan depresi dan pemikiran bunuh diri. Kita belum terbiasa untuk membicarakan mengenai perasaan orang lain ketika perilakunya berubah dari kebiasaan sehari-hari. Semua bentuk stigma bunuh diri ini menyebar luas, yang seringkali dimulai dari pemberitaan yang kurang tepat dari media massa dan konten media sosial yang tersebar luas di masyarakat. Stigma ini dimulai mengenai pemaparan kondisi pribadi seseorang yang bunuh diri dengan berbasis asumsi dan oversimplikasi, lalu diperparah dengan komentar masyarakat yang kurang mengindahkan kondisi-kondisi tersebut.

Menyadari tentang kondisi yang terjadi, dibutuhkan informasi media edukasi yang cepat dan mudah diakses, perancang terinspirasi untuk membuat sebuah cerita tentang depresi dan mengangkatnya menjadi film animasi pendek. Dengan harapan pesan yang dimaksud dapat lebih maksimal diterima oleh masyarakat, membuat masyarakat lebih peduli bahwa kesehatan mental juga sama pentingnya dengan kesehatan fisik, mulai mengurangi stigma-stigma kurang baik di masyarakat tentang kesehatan mental dan juga diharapkan dapat memahami kondisi dari penyakit depresi serta gejala hingga penanganan yang bisa dilakukan oleh masyarakat.

Rumusan Masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep film animasi pendek 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi?
2. Bagaimana merancang film animasi pendek 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan ini memiliki tujuan :

1. Membuat konsep film animasi pendek 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi.

2. Merancang film animasi pendek 3D sebagai perancangan media edukasi tentang depresi.

## 2. PEMBAHASAN

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Badan Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia berjudul *Analisis Video Animasi Film Pendek "Moriendo" Karya Andrey Pratama* ditulis oleh Yana Erlyana menganalisis konten seperti *style*, *motion style*, *environment*, dan karakter dari film *Moriendo* karya Andrey Pratama. Di pembahasan *style* penulis menjelaskan karakter dan gaya visual animasi 3D yaitu model *lowpoly* untuk mendapatkan kesan lipatan kertas pada karakter dan *environment* dan penggunaan tekstur *hand-painted* mampu menambah sisi artistik dan penyampaian pesan dari film animasi. Jurnal tersebut membantu perancang untuk menentukan style animasi dari gaya visual animasi 3D yang serupa.

Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra berjudul *Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Kesadaran Depresi Bagi Mahasiswa* karya Niko Tandra merancang film pendek berdurasi 12 menit dengan genre drama, hasil dari perancangan ini adalah film yang mengajak penonton mengenali gejala depresi dan memberi gambaran akan cara mendukung orang terdekatnya yang sedang menderita gangguan depresi. Jurnal karya Niko Tandra ini membantu perancang bagaimana menyampaikan pesan edukasi tentang kesehatan mental dalam media visual kepada penonton.

Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra berjudul *Perancangan Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Depresi Dalam Relasi Sosial Bagi Remaja* karya Jonathan Sebastian Magono merancang film animasi 2D dengan pendekatan infografis. Animasinya berjudul *Sahabat Peduli Depresi*, berbentuk informasi dalam animasi 2D yang mengangkat tentang kesehatan mental, gangguan depresi, dan peran remaja dalam mengatasi gangguan mental depresi. Jurnal ini membantu perancang dalam menambah referensi untuk merancang bagaimana teknik visual yang memiliki pesan agar tersampaikan ke penonton dengan baik.

Perancangan Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret berjudul *Pembuatan Film Pendek Untuk Pendidikan Karakter Anak Berbasis Animasi 3D* karya Saka Setyo Atmojo yaitu merancang film pendek animasi 3D dengan menggunakan software Blender 3D. Pada perancangan tersebut Saka Setyo Atmojo menjelaskan dan merancang teknik rigging untuk menggerakkan karakter utamanya dengan jelas dan rinci. Perancangan teknik rigging tersebut membantu perancang dalam membuat teknik rigging yang serupa untuk menggerakkan karakter.

Perancangan Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret berjudul *Perancangan Film Animasi Untuk Menunjang Kampanye Bergerak Bersama Menjadi Masyarakat Produktif* karya Whisnu Dewanto, membahas tentang perancangan film animasi pendek untuk mengajak masyarakat dan penonton agar lebih produktif dalam setiap hal dalam kehidupan, dalam bab V visualisasi karya, penulis menjelaskan perancangan dan deskripsi karya utama dan karya pendukung sangat rinci, hal tersebut membantu sekaligus menjadi referensi perancang untuk merancang karya utama yang sama yaitu film animasi pendek 3D.

## 2.2 Metode Perancangan

- **Development**

*Development* atau pengembangan menjadi tahap pertama sebelum memulai proses produksi animasi 3D. Di tahap ini segala bentuk ide atau gagasan ditentukan, *storyline* dan skenario dibuat, penentuan *genre* dan format, sampai *budgeting*.

- **Pra Produksi**

Tahap pra produksi adalah suatu tahap yang dimulai dari suatu ide cerita, pengembangan cerita animasi, pembuatan *concept*, desain karakter, storyboard serta animatic dan sound fx.

- **Produksi**

Tahap produksi menjadi tahap utama dalam membuat semua kebutuhan dari aset, *modeling* karakter, *shading* dan *texturing*, *rigging*, *layout*, *animate*, *lighting*, *environment fx*, dan *rendering*.

- **Pasca Produksi**

Tahap ini mencakup *CompositingI*, *Editing*, *Sound fx*, *Grading*, *Credit Title*, *Final Rendering*. Segala bentuk perubahan teknis dalam produksi dilakukan di tahap ini.

## 3. HASIL PERANCANGAN

### 3.1 Segmentasi

- **Demografi**

Masyarakat dari usia 18-30 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, pendidikan SMA dan Perguruan Tinggi, kelas sosial menengah ke atas, dan dari semua agama.

- **Geografi**

Merujuk pada wilayah dimanapun diseluruh dunia yang memiliki akses internet untuk menonton.

- **Psikografi**

Masyarakat yang menyukai dan memiliki kertertarikan menonton film pendek dengan konsep visual animasi 3D sebagai media informasi dan edukasi maupun media hiburan.

- **Behaviour**

Masyarakat yang mengakses *platform video online* untuk menonton konten digital seperti vidio, film maupun animasi sebagai media edukasi, informasi dan hiburan.

### 3.2 USP ( *Unique Selling Preposition* )

Keunikan dari kisah narasumber yaitu kisah dan ceritanya benar nyata terjadi sebagai penyintas depresi dan perjuangannya untuk mencari kesembuhan yang dapat menjadi inspirasi bagi audiens sebagai media edukasi dan informasi tentang depresi dan kesehatan mental sehingga timbul percakapan tentang kesehatan mental dan depresi diantara audiens untuk meningkatkan rasa *awareness*.

### 3.3 ESP ( *Emotion Selling Preposition* )

Target audiens dapat lebih *relate* atau berkaitan dengan target audiens yang bisa saja memiliki suatu keadaan dan kondisi yang hampir sama. Sehingga mereka merasa diperhatikan dan dihargai di dalam lingkungan sosial, membuat mereka yakin bahwa masih ada harapan untuk bangkit dan sembuh. Bagi audiens lain untuk meningkatkan rasa perhatian dan kepedulian serta *awareness* kepada orang-orang terdekat nya yang mungkin memiliki kondisi serupa atau sedang berjuang dalam kesehatan mentalnya.

### 3.4 Positioning

Gaya visual yang akan dirancang yaitu animasi 3D / tiga dimensi dengan *style Non-Photorealistic 3D Rendering (NPR)*. *Non-photorealistic rendering* adalah salah satu gaya di dalam *computer graphics* yang memfokuskan berbagai gaya ekspresif

dari 3D *rendering* yang terinspirasi oleh seni lukis dan animasi kartun atau *toon shading*. Dengan tujuan agar hasil 3D *rendering* terlihat seperti animasi 2D (Dua dimensi) yang cenderung lebih ekspresif, perancang juga menggabungkan *texture painting* dengan *toon/cell-shade* pada *texture* karakternya, sehingga *texture* wajah pada karakter masih memiliki tingkat detail.

## 4. STRATEGI KREATIF

### 4.1 Konsep Visual

- **Layout**

Penggunaan *layout* dalam perancangan film animasi pendek 3D ini menggunakan *layout basic composition* seperti pada umumnya digunakan dalam komposisi kamera seperti *rule of thirds*, *leading lines*, *negative space*, *horizon line*.

- **Warna**

Warna yang digunakan pada perancangan ini menggunakan warna *toon shading* yang memiliki karakteristik *non-photorealistic*, yang memiliki karakteristik seperti 2D *toon shading*. Warna *toon shade* dipilih karena pada 3D *environment* pengaturan shading ini secara visual terlihat lebih ekspresif jika dipadukan dengan pengaturan *lighting* pada 3D *software* seperti di Blender 3D.

- **Tipografi**

Tipografi pada perancangan ini digunakan pada judul film, dan keterangan *subtitle*. *Font* yang digunakan adalah Leafy Font yang digunakan pada desain judul, font ini dipilih karena berjenis *decorative font* yang memiliki karakteristik *nature*, yang senada dengan tema tentang bunga yang perancang angkat sebagai salah satu *tools* penyampaian pesan dan cerita.

- **Ilustrasi**

Penggunaan *procedural shading Non-Photorealistic rendering* sebagai *base* dalam *node setup* menghasilkan bentuk visual yang berbeda dengan *node setup Photorealistic rendering* atau yang secara general digunakan pada visual *rendering* 3D. *Setup* inilah yang membuat tampilan visual *shading* menjadi *toon cell shade* atau yang sering digunakan pada animasi 2D. *Cell shading* atau *toon shading* pada objek model 3D memberikan *shadow* atau bayangan yang jatuh pada karakter lebih kasar atau *hardlight*.

## 4.2 Konsep Teknis

- **Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat keras yang digunakan pada proses produksi seperti laptop HP Elitebook 2570p dan monitor eksternal AOC 12276VWM.

- **Perangkat Lunak (*Software*)**

*Software* yang digunakan seperti Blender3D, Photoshop, After Effects, Premiere Pro dan Audacity.

## 5. PERWUJUDAN KARYA

### 5.1 Media Utama

Media utama yang dihasilkan dari proses produksi yaitu film animasi pendek 3D yang disesuaikan dengan konsep, berikut adalah perwujudan karyanya:



Gambar 1. Scene Ruang Konsultasi (Sumber: Akhromul Hakim, 2023)



Gambar 2. Opening Title (Sumber: Akhromul Hakim, 2023)

## Akhromul Hakim

Film Animasi Pendek 3D Sebagai Perancangan Media Edukasi Tentang Depresi



*Gambar 3. Lily The Garden Scene (Sumber: Akhromul Hakim, 2023)*



*Gambar 4. Dark Lily (Sumber: Akhromul Hakim, 2023)*



*Gambar 5. The Flost (Sumber: Akhromul Hakim, 2023)*

## 5.2 Media Pendukung

- **Poster**



Gambar 6. Poster Lilies (Sumber: Akhromul Hakim, 2024)

- **Kaos**



Gambar 7. Mock Up Kaos (Sumber: Akhromul Hakim, 2024)

- **Stiker**

## Akhromul Hakim

Film Animasi Pendek 3D Sebagai Perancangan Media Edukasi Tentang Depresi



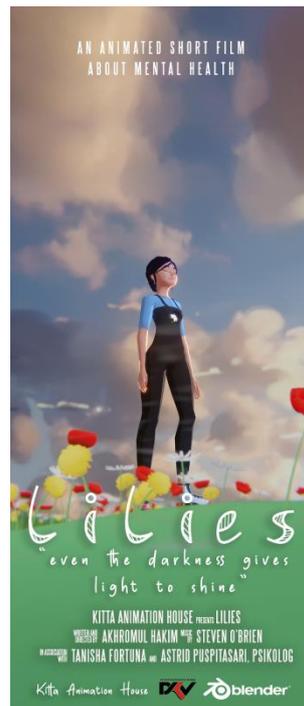
Gambar 8. Stiker (Sumber: Akhromul Hakim, 2024)

- **Gantungan Kunci**



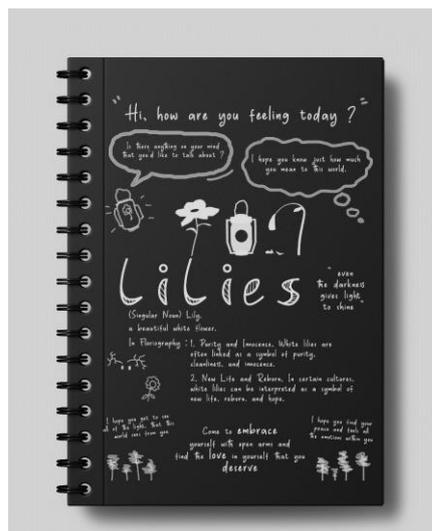
Gambar 9. Gantungan Kunci (Sumber: Akhromul Hakim, 2024)

- **Roll Banner**



Gambar 10. Roll Banner (Sumber: Akhromul Hakim, 2024)

- **Notebook**

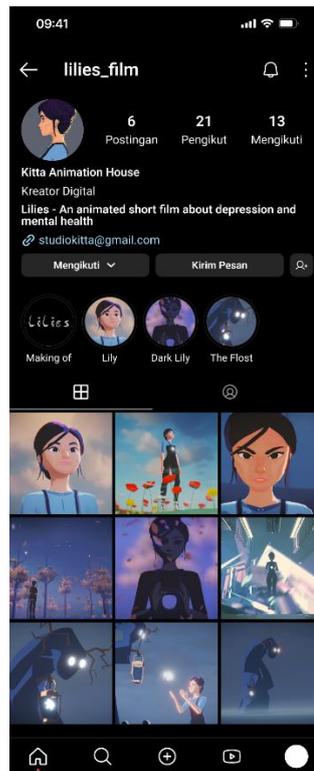


Gambar 11. Notebook (Sumber: Akhromul Hakim, 2024)

- **Instagram**

## Akhromul Hakim

### Film Animasi Pendek 3D Sebagai Perancangan Media Edukasi Tentang Depresi



Gambar 12. Instagram (Sumber: Akhromul Hakim, 2024)

## 6. PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Kesehatan mental merupakan isu kritis yang terus berkembang dan membutuhkan perhatian mendalam. Peningkatan signifikan isu kesehatan mental dalam beberapa dekade terakhir dipicu oleh berbagai faktor kompleks. Perubahan pesat dalam gaya hidup, tingkat stres yang meningkat, ketidakpastian sosial dan ekonomi, serta perkembangan teknologi yang pesat adalah beberapa pendorong utama yang telah menyumbang pada prevalensi depresi. Faktor-faktor ini menciptakan lingkungan di mana kesehatan mental menjadi semakin rentan dan mendesak untuk diatasi, dan isu kesehatan mental yang menjadi perhatian adalah depresi.

Kebutuhan akan pendekatan yang inovatif dalam menyampaikan informasi kesehatan mental semakin mendesak, dan animasi muncul sebagai alat yang memegang peran krusial dalam konteks ini. Animasi tidak hanya menyajikan informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna, tetapi juga memiliki potensi untuk merangsang emosi dan mendalami pemahaman penonton. Keunggulan visualisasi yang dimiliki animasi memungkinkan penyampaian konsep-konsep kompleks terkait kesehatan mental dengan cara yang lebih dapat diakses oleh target audiens.

Hasil dari perancangan ini menghasilkan satu film pendek animasi 3D berjudul *Lilies*, film animasi *Lilies* menjadi karya yang berupaya menyampaikan pesan kesehatan mental dengan pendekatan kreatif. Dengan karakter utama, Lily, film ini menggambarkan perjalanan yang mendalam melalui lensa isu kesehatan mental, yang di harapkan mampu membuka ruang diskusi bagi audiens agar meningkatkan rasa *awareness* tentang kesehatan mental.

## 6.2 Saran

Berkaitan dengan tugas akhir perancangan animasi pendek 3D ini, diharapkan mampu meningkatkan rasa *awareness* audiens tentang pentingnya kesehatan mental, membuka ruang diskusi dan percakapan di antara audiens tentang depresi dan kesehatan mental, mengurangi stigma buruk tentang kesehatan mental dan depresi sehingga perhatian dari isu tersebut lebih banyak diperhatikan, serta berkontribusi menjadi media penyampaian informasi melalui media kreatif dan audio visual lainnya yang membawa pesan positif dan berdampak pada audiens.

Dalam merancang film animasi pendek ini juga ada beberapa hal yang bisa diperbaiki. Salah satunya adalah lebih menggali karakter supaya penonton bisa lebih terhubung. Variasi dalam teknik animasi dan tampilan visual mungkin bisa lebih dijelajahi untuk menarik perhatian berbagai penonton. Plot dan dialog juga bisa ditingkatkan. Melalui pemahaman atas hal ini, pembuat animasi ke depannya bisa fokus pada pengembangan karakter, variasi visual, dan plot yang lebih mendalam.

Semoga kekurangan yang teridentifikasi dalam *Lilies* menjadi pendorong untuk melahirkan lebih banyak karya kreatif di masa depan, terutama dalam bentuk animasi. Dengan harapan melahirkan lebih banyak kreator yang terinspirasi untuk berbagi pesan positif melalui media ini. Dengan mendorong beragam pendekatan dan ide-ide kreatif, kita dapat menciptakan ruang untuk ekspresi yang lebih luas dan menjangkau audiens yang lebih banyak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Animation Binus. 2012. *The Making of Moriendo*, (Online) , ( <https://animation.binus.ac.id/2012/11/19/the-making-of-moriendo>, diakses 7 Juni 2021).
- Into The light. 2018. *Bahaya Dari Stigma Depresi dan Bunuh Diri di Sekitar Kita*, (Online) , (<https://www.intothelightid.org/2018/06/11/bahaya-dari-stigma-depresi-dan-bunuh-diri-di-sekitar-kita/>, diakses 7 Juni 2021).
- World Health Organization (WHO). (2023). *Gangguan Depresi (Depresi)*. (Online) , ([https://www-who-int.translate.goog/news-room/factsheets/detail/depression?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www-who-int.translate.goog/news-room/factsheets/detail/depression?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc), diakses pada 2 April 2023)