

PERANCANGAN STORYBOARD DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL “KECEMASAN: SEBUAH PERJUANGAN TAK TERLIHAT”

Tanzila Vibia Mumtaza¹, Rully Sumarlin², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
tanzilavm@gmail.com@student.telkomuniversity.ac.id rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Mahasiswa yang sudah terlalu nyaman kuliah daring merasa panik saat merasakan kuliah luring. Sebagian mereka mengalami gangguan kecemasan atau anxiety. *Social Anxiety* atau kecemasan sosial adalah perasaan cemas di hadapan orang lain, selalu disertai rasa malu dan ditandai dengan kecanggungan atau kekakuan, hambatan, dan kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial. Masih sedikitnya kesadaran tentang kecemasan sosial dan banyak yang menganggapnya sebagai sikap pemalu. Oleh karena itu penulis tertarik merancang model rancangan berupa animasi motion comic untuk sebagai solusi dan mensosialisasikan tentang kecemasan kepada mahasiswa telkom yang mengalaminya. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan data primer sebagai sumber data utama. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung kepada informan yang mengalami kecemasan. Hasil penelitian menemukan kondisi kecemasan terjadi karena sudah terlalu lama dan merasa nyaman kuliah daring pada mahasiswa telkom. Dampaknya ketika kembali melakukan perkuliahan secara luring timbul rasa cemas saat perkuliahan luring dimulai kembali. Alternatif untuk memberikan solusi dalam menghadapi kecemasan tersebut adalah dengan menggunakan media yang menarik minat baca dikalangan mahasiswa, yaitu media motion comic. Media motion comic dipilih karena usia produktif salah satu pemilik minat baca yang tinggi.

Kata kunci: *anxiety, motion comic, animasi, storyboard*

Abstract: *Students who are too comfortable with online lectures feel panicked when they experience offline lectures. Some of them experience anxiety disorders. Social anxiety is a feeling of anxiety in the presence of other people, always accompanied by embarrassment and characterized by awkwardness or rigidity, inhibition, and a tendency to avoid social interaction. There is still little awareness of social anxiety,*

and many perceive it as shyness. Therefore, the authors are interested in designing a design model in the form of motion comic animation as a solution and socializing anxiety with Telkom students who experience it. This research is field research using primary data as the main data source. Data collection was carried out through observation and direct interviews with informants who experienced anxiety. The results of the study found that anxiety conditions occur because it has been too long since students felt comfortable studying online. The impact is that when returning to conducting lectures offline, there is anxiety when offline lectures start again. An alternative to providing a solution to dealing with this anxiety is to use media that attracts interest in reading among students, namely motion comic media. Motion comic media was chosen because one of the productive age groups has a high interest in reading.

Keywords: anxiety, motion comic, animation, storyboard

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Akibat terlalu lamanya sebagian masyarakat berdiam diri di dalam rumah, mereka akan merasa lebih sulit untuk bersosialisasi kembali akibat stress yang ditimbulkan oleh isolasi mandiri. Mahasiswa yang sudah terlalu nyaman kuliah daring merasa panik saat merasakan kuliah luring. Sebagian mereka mengalami gangguan kecemasan atau *anxiety*. Kecemasan sosial adalah perasaan cemas di hadapan orang lain, selalu disertai rasa malu dan ditandai dengan kecanggungan atau kekakuan, hambatan, dan kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial (Dayakisni dan Hudainah, 2009).

Berdasarkan data tersebut diperlukan media edukasi dalam bentuk animasi untuk mengenalkan kecemasan sosial ini. Animasi adalah teknik membuat sebuah gambar dengan jumlah banyak sehingga terlihat seperti karya bergerak. Animasi adalah ilmu yang menggabungkan seni dan teknologi. Teknologi yang digunakan dapat berupa kamera, komputer perekam suara dan tenaga manusia sendiri. Animasi dapat diartikan sebagai visual yang berisi

objek yang tampak hidup karena digambar berulang dan berurutan (Munir, 2013). Animasi masih memiliki kaitan dengan menerapkan Sinematografi karena masih menggunakan penerapan ilmu dalam film itu sendiri seperti penggunaan *shot, frame, cut*, sudut pandang (Soenyoto, 2017).

Motion comic adalah penggabungan animasi yang sederhana *limited animation* dengan gambar komik, biasanya pergerakan hanya sebatas gerakan kiri ke kanan, atas ke bawah dan eksplorasi visual lainnya. Dan juga komik motion didampingi oleh *background*, pengisi suara yang menyertai narasi (Maharsi, 2018). Pada tahapan animasi salah satunya adalah merancang *storyboard*. *Storyboard* adalah alat pada tahap pra produksi yang digunakan untuk menggambarkan visual secara bertahap dan sebagai pemandu tim sebelum mengubah script ke tahap film yang selesai (Hart, 2013).

LANDASAN TEORI

Social Anxiety

Social Anxiety atau kecemasan sosial adalah perasaan takut, panik dan cemas yang timbul di saat seseorang saat berada di tempat ramai atau bersosialisasi dengan orang lain (Leary dan Kowalski, 1997).

Gangguan kecemasan sosial adalah rasa takut secara berlebihan jika dia berada di sekitar orang dan akan beranggapan orang lain akan menilai mereka buruk, dan sebaliknya dia merasa nyaman jika sedang sendirian (Brecht, 2000). *Social Anxiety* atau kecemasan sosial adalah perasaan takut, panik dan cemas yang timbul di saat seseorang saat berada di tempat ramai atau bersosialisasi dengan orang lain (Leary & Kowalski, 1997).

Motion Comic

Motion comic adalah penggabungan animasi yang sederhana *limited animation* dengan gambar komik, biasanya pergerakan hanya sebatas gerakan kiri ke kanan, atas ke bawah dan eksplorasi visual lainnya. Dan juga komik motion didampingi oleh *backsound*, pengisi suara yang menyertai narasi (Maharsi, 2018). Motion comic adalah kombinasi dari komik dengan animasi yang diberikan efek suara dan panel bergerak.

Media *motion comic* sendiri merupakan campuran dari animasi, dalam hal ini *motion graphics* dengan komik. Komik menggunakan visualnya untuk menyampaikan cerita, sedangkan pergerakannya menggunakan motion graphics memberikan kesan baru kepada penonton. Adapun penggunaan balon kata yang biasa digunakan di dalam komik yang sebagian digantikan oleh suara manusia namun hal ini masih diperdebatkan penggunaannya.

Media *motion comic* dipilih karena usia produktif salah satu memiliki minat baca yang tinggi. Dan ditambah *backsound* yang dibuat untuk mengiringi cerita yang dapat menambah suasana yang membuat penikmat dapat merasakan bagaimana perasaan kepanikan sosial yang dialami seseorang.

Storyboard

Menurut Hart dalam (Wirawan, Ramdhan, & Sumarlin, 2021) ada beberapa tahapan dalam produksi animasi, meliputi tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Di dalam tahapan praproduksi terdapat *Storyboard*, alat pada tahap pra produksi yang digunakan untuk menggambarkan visual secara bertahap shot per shot dan sebagai pemandu tim sebelum mengubah script ke tahap film yang selesai. Produksi film animasi

meliputi tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dapat gambaran keseluruhan film.

Menurut Nurhasanah dan Destyany (2011) *storyboard* adalah sketsa yang secara visual mengungkapkan perkembangan cerita dengan gambar atau sketsa. Jadi *storyboard* adalah gambar sketsa yang dibuat pada tahap pra produksi, berfungsi sebagai arahan narasi dan untuk mempresentasikan kebutuhan film.

Proses perancangan *storyboard* ada tahapan yang dilakukan yaitu perancangan *thumbnail*, *rough sketch*, dan *clean up storyboard*. Di dalam *storyboard* juga terdapat penggunaan transisi, *type of shot*, *camera movement*, *angle camera*, perspektif, aspek ratio, dan staging.

Tahapan Storyboard

Menurut Dimas (2013) terdapat tiga tahapan *storyboard*:

Thumbnail

Sketsa simpel yang masih sangat kasar. *Storyboard* adalah rangkaian draft kasar cepat untuk melihat bagaimana pilihan shot dan komposisi berfungsi sebelum ditambahkan detail). *Thumbnail* juga gambaran kasar yang dibuat ke dalam sebuah frame layar lebar (Dhimas, 2013).

Rough Storyboard

Sketsa kasar yang sudah berupa gambar yang dikumpulkan dan disatukan. *Rough Storyboard* adalah saat *thumbnail* yang telah disepakati dan lebih besar karena telah menyertakan lebih banyak bahan referensi, visual, terapan info lebih detail mengenai pergerakan kamera (Winder & Dowlatabadi, 2013).

Clean Up Storyboard

Clean up storyboard merupakan tahap akhir dalam storyboard. Gambar telah dirender sehingga menunjukkan detail penting (Catherine & Zahra). *Clean up storyboard* adalah *storyboard* yang sudah jadi dan detail jelas dan dapat menggambarkan semua naskah cerita. (Dhimas, 2013).

Transisi

Transisi adalah penggabungan sebuah shot menjadi satu di tahap editing video, di dalam shot ada 2 macam (Marga & Ilham, 2015):

Cutting, teknik memotong adegan yang tidak sama, dan kemudian digabungkan ke shot lain dengan transisi langsung.

Transition atau transisi adalah efek video yang berubah dengan menimpah shot sebelumnya.

Type of Shot

Shot merupakan salah satu aspek dinamis di dalam sinematografi karena kemampuan untuk menampilkan sudut pandang untuk menampilkan perspektif yang berbeda (Hart, 2013).

Extreme Close Up

Shot yang sangat dekat biasanya untuk fokus ke suatu objek, biasanya mata, mulut, hidung tokoh.

Close Up

Shot yang ke wajah tokoh untuk memperlihatkan ekspresi. Shot ini digunakan untuk menekankan ekspresi wajah tokoh dalam shot untuk menyampaikannya kepada penonton.

Long Shot

Shot yang fokus kepada aktor atau objek disekitar aktor. Biasanya shot diambil dari kepala hingga ujung kaki tokoh dan tetap memperlihatkan background di sekitar tokoh.

Medium Shot

Mirip long shot namun lebih fokus ke objek atau lingkungan di sekitar tokoh. Mulai dari kepala hingga ke pinggang tokoh.

Medium Close Up

Medium Close Up shot yang dimulai dari kepala hingga bahu tokoh. Shot ini dapat menampilkan ekspresi wajah tokoh hingga ke bahu.

Extreme Long Shot

Shot yang menggambarkan area yang sangat luas, biasanya untuk menampilkan pemandangan di area. Shot ini biasanya mengambil area yang luas untuk membangun suasana dan bukan fokus ke subjek.

Angle Kamera

Terdapat beberapa macam angle kamera seperti *high angle*, *low angle*, *eye level*, *bird eye*.

1. High Angle, shot kamera dimana lensa kamera ke arah bawah.
2. Low Angle, angle kamera lebih rendah dari objek.
3. Eye Level, posisi angle yang sejajar dengan tinggi yang difoto.
4. Bird Eye, angle kamera diambil dari sudut 90 derajat dari atas.

Camera Movement

Gerakan kamera yang berfungsi untuk memberikan kesan kepada penonton. Yang berfungsi sebagai gaya untuk menentukan arus sinema seperti *mood*, dan *feel*.

Tracking

Tracking adalah pergerakan kamera yang dimana kamera bergerak searah dan sejajar dengan tokoh.

Panning

Pergerakan kamera seperti menoleh dari kanan ke kiri atau sebaliknya dari suatu titik.

Tilt Up & Tilt Down

Tilt mirip dengan panning yaitu pergerakan kamera namun secara vertikal dari atas ke bawah dan sebaliknya dari suatu titik.

Zoom In & Zoom Out

Pergerakan kamera dengan mengubah area fokus dengan menggerakkannya menjadi lebih dekat atau lebih jauh.

DATA DAN ANALISIS

Data Objek

Objek area Telkom

Penulis melakukan observasi dengan pengamatan langsung ke tempat karena berada di daerah kawasan Telkom University. Penulis sebagai seorang *storyboard artist* melakukan pengamatan ini untuk membantu penulis dalam menganalisis dan mengetahui bagaimana *environment*, bangunan atau arsitektur, dan suasana dari kampus Telkom University.

Untuk area kampus yang akan dipakai berfokus ke Fakultas Ilmu Terapan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Open Library, dan jalan sedikit dari itu Fakultas Industri Kreatif. Observasi dilakukan dari awal cerita ketika dia memasuki gerbang, di dalam cerita akan menunjukkan tokoh utama yang memasuki gerbang yang akan digunakan diambil dari gate 2 Telkom, area gate

2 telyu berada di dekat sebuah ATM, FIT, FEB.

Untuk masuk ke dalam gate 2 Telkom, pintu masuk di sebelah kiri dan pintu keluar di kanan. Di bagian kiri terdapat bangunan FIT bangunan masih terlihat baru, di depan bangunan ada area parkir mobil. Di jalan trotoar bangunan juga



Gambar 3.1 Observasi Gedung Bangunan Fakultas Ilmu Terapan
Sumber: Data Pribadi 2022

Gedung bangunan Fakultas Industri Kreatif atau FIK adalah salah satu fakultas telkom yang berfokus kepada bidang pendidikan Seni. Bangunan FIK berdiri kokoh, bangunan sebagian besar berwarna putih, namun di bagian pintu depan pilar diberi warna biru.



Gambar 3.2. Pintu masuk ke lobby FIK
Sumber: Data Pribadi

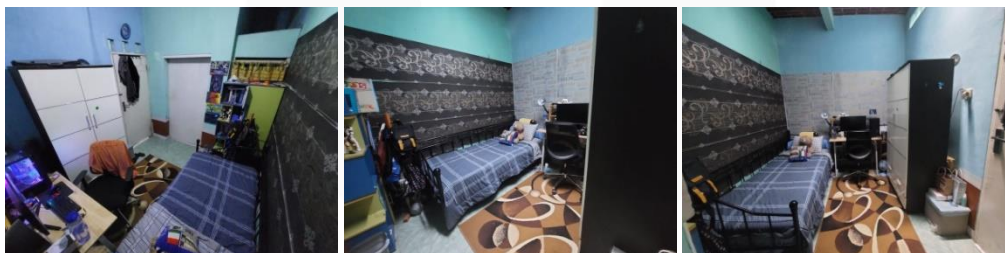
Di bawah tangga juga terdapat kursi namun ditutupi karpet rumput. Di karpet ini sering digunakan mahasiswa untuk duduk atau mengerjakan tugas mereka, terdapat bantal dan lubang charge untuk laptop atau hp yang bisa digunakan.

Kamar Siswa

1. **Narasumber:** Hanifah Nurbaiti

Medium Wawancara: Tatap Muka

Waktu Wawancara: 24 Maret 2023 (11:03)



Gambar 3.3 Kamar Hanifah
Sumber: Data Pribadi

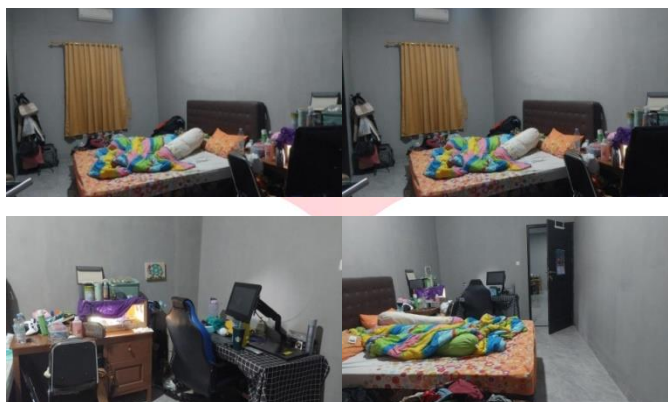
Dari hasil observasi kamar Hanifah terkesan kecil namun rapih, kasur dan lemari baju memakan banyak tempat kamar. Barang-barang di dalam kamar tersusun rapi. Kamar juga tidak ada jendela hanya ada tiga lubang udara yang diatas pintu.

2. **Narasumber:** Ni Putu Deviana

Medium Wawancara: Tatap Muka

Waktu Wawancara: 26 Maret 2023 (15:35)

Topik Wawancara: Ruangan Kamar Mahasiswa



Gambar 3.4 Kamar Deviana

Sumber: Data Pribadi

Kamar Deviana terlihat cukup berantakan mulai dari selimut kasur yang tidak dilipat, sarung guling yang tidak tahu kemana. Dipan kasur berukuran sedang berada di tengah kamar seprai kasur di foto berwarna oren.

3. **Narasumber:** Alya Anggraeni Rosadi

Medium Wawancara: Tatap Muka

Waktu Wawancara: 26 Maret 2023 (10:21)





Gambar 3.6 Kamar Alya
Sumber: Data Pribadi

Kamar Alya memang terlihat rapi dari segi visualnya, terdapat hiasan lukisan dan foto-foto pada temboknya juga. Pintu menuju beranda membuat kamar terlihat cerah juga. Dan warna-warna interior dominan biru putih juga menambah suasana nyaman.

Analisis Data Wawancara

Narasumber 1

Nama: Pramitha Aulia

Lokasi: *Google Meeting*

Hari/Tanggal: Senin, 26 Desember 2022

Narasumber pertama yaitu kepada dosen dan bimbingan konseling Telkom University Ibu Pramitha Aulia melalui *google meet*. Menurut Ibu Pramitha *anxiety* kecemasan adalah suatu hal yang muncul sendiri tanpa sebab. Ada yang membedakan kecemasan dengan ketakutan. Kecemasan itu terjadi oleh suatu yang bersifat abstrak atau sesuatu yang tidak bisa dipahami, dan tidak diketahui oleh pengidap. Sedangkan ketakutan perasaan tidak nyaman oleh suatu objek yang dapat dilihat. Kecemasan itu sendiri terdapat tiga kategori atau level dan setiap level memiliki gejala-gejala yang ditimbulkan bertahap.

Pertama tingkatan kecemasan yang ringan biasanya masih general,

seperti pengidap mengalami cemas. Kemudian tingkatan kecemasan sedang pengidap dapat mengalami pusing, keringat dingin. Dan kemudian kecemasan dalam tingkatan yang berat, pengidap dapat berakhir pingsan, sesak nafas dan muntah. Faktor-faktor pemicu dari kecemasan itu sendiri bermacam-macam bisa dari keluarga, akademis atau hubungan. Akibat dari kecemasan ini sendiri bisa menjadi besar dan dapat mengganggu aktivitas pengidap sehari-harinya.

Narasumber 2

Nama: Yolanda Candra Arintina M.Psi.

Lokasi: Halodoc

Hari/Tanggal: Sabtu, 13 Mei 2023

Kemudian penulis melakukan wawancara kedua kepada Kakak Yolanda melalui pesan Halodoc pada hari sabtu 13 Mei 2023, beliau lulusan dari Universitas Diponegoro 2014 dan Universitas Airlangga 2020. Beliau memiliki bidang keahlian dalam trauma, depresi, pekerjaan & karir, stres dan gangguan kecemasan.

Penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber. Penulis menanyakan bagaimana pengertian dari kecemasan sosial menurut beliau. Menurut kak Yolanda kecemasan sosial adalah gangguan yang dialami seseorang merasakan perasaan gelisah, takut, dan cemas yang berlebihan kepada sesuatu objek yang tidak membahayakan. Penderita dapat mengalami simptom jantung berdebar lebih kencang, banyak berkeringat, dan tremor atau bergetar.

Narasumber 3

Nama: Dr. Andrew Handi Sp.KJ

Lokasi: Halodoc

Hari/Tanggal: Senin, 15 Mei 2023

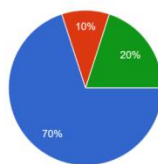
Kemudian penulis melakukan wawancara kedua kepada Dokter Andrew melalui chat Halodoc, beliau lulusan dari Universitas Methodist Indonesia 2010, Universitas Sumatera Utara 2016, dan Universitas Sumatera Utara 2019.

Penulis menanyakan bagaimana pengertian dari kecemasan sosial menurut dr. Andrew. Menurut beliau gangguan kecemasan itu biasanya itu seperti kecemasan yang berlebihan, sulit dikontrol dan sampai mengganggu fungsi sehari-hari. Menurut dr. Andrew biasanya gejala awal berbeda pada setiap individu, biasanya keluhan utamanya adalah kecemasan, ketegangan dan kegelisahan pada hal yang sebenarnya tidak begitu.

Data Hasil Kuesioner

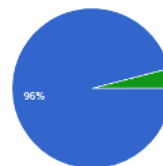
Untuk mendapatkan informasi dan target audiens pada pengidap kepanikan sosial di Telkom University dan untuk merancang *storyboard* ini, penulis membagikan kuesioner kepada para peserta yang tergolong ke dalam usia 18 sampai 24 tahun. Kuesioner di jawab kurang lebih 35 mahasiswa, menurut mereka kecemasan sosial dapat mengganggu aktivitas sehari-hari mereka. Responden yang mengisi survei ini didominasi oleh responden dari angkatan 2019.

Tahun angkatan
10 responses

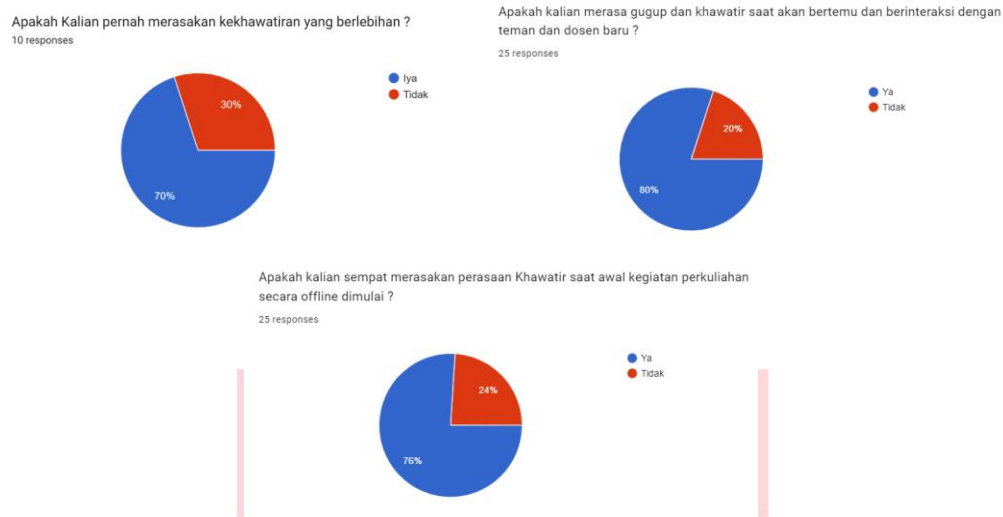


● 2019
● 2020
● 2021
● 2022

Tahun Angkatan
25 responses



● 2019
● 2020
● 2021
● 2022



Gambar 3.5. Data kuesioner
Sumber: Data pribadi, 2023

Dari data diatas (40%) responden menjawab ragu saat memasuki perkuliahan luring. (30%) menjawab takut, (20%) menjawab semangat dan (10%) menjawab biasa saja. Untuk hasil dari kuesioner kedua dari 25 responden 19 menjawab pernah merasa khawatir saat kegiatan awal perkuliahan dan 6 orang (24%) menjawab tidak.

Analisis Karya Sejenis

The Owl House	Gravity Falls	Paprika
---------------	---------------	---------



Dari animasi The Owl House bagian yang akan dianalisisnya adalah penggunaan *Camera Shot* nya, seperti *Extreme Long Shot*, *Extreme Close Up*, *Close Up*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close Up*, penggunaan *Camera Angle*.

Animasi kedua Gravity Falls memiliki narasi yang bagus, pengisi suara memiliki performa yang bagus, alur cerita sebagian besar memiliki latar tempat di hutan. Dari animasi ini akan menganalisis penggunaan *Camera Movement*nya.

Animasi yang ketiga dari movie Paprika, di dalam animasi ini akan menganalisis penggunaan perspektif. Seperti penggunaan perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, tiga titik hilang.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Karya

Perancangan *storyboard* ini akan dibuat dari hasil data-data analisis yang dikumpulkan oleh penulis seperti analisis karya sejenis, wawancara,

observasi objek. Tokoh utama di dalam cerita bernama Sarah yang mendengar berita bahwa perkuliahanya akan kembali luring.

Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan dari perancangan *storyboard* ini adalah untuk penyampaian bagaimana mahasiswa yang mengalami kecemasan sosial akibat belum siapnya untuk memasuki perkuliahan luring kembali. Dan bagaimana kita sebagai masyarakat, atau keluarga jika ada kerabat kita yang mengalaminya.

Konsep Visual

Media yang akan digunakan penulis untuk perancangan ini menggunakan digital yang akan menjadi *Animatic Storyboard* dari arahan skript perancangan. *Thumbnail, Rough Storyboard, Clean up Storyboard* pembuatan aset-aset akan dibuat gambar digital menggunakan software *Clip Studio Paint Pro. Artsyle* untuk tokoh yang digunakan akan menggunakan *artstyle* anime yang sudah di rancang oleh karakter desain, berdasarkan hasil dari kuesioner yang dipilih mahasiswa.

Hasil Perancangan

Pra Produksi

Sebelum perancangan *storyboard* dibuat dibutuhkan terlebih dahulu perancangan skrip cerita. Cerita *Animasi Comic Motion* yang dibuat berjudul *berjudul "Kecemasan: Perjuangan tak Terlihat"* juga harus bisa menceritakan tentang isu permasalahan dari fenomena yang dibahas dan bagaimana mencapai penyelesaian dari permasalahan.

Thumbnail dan Rough Storyboard

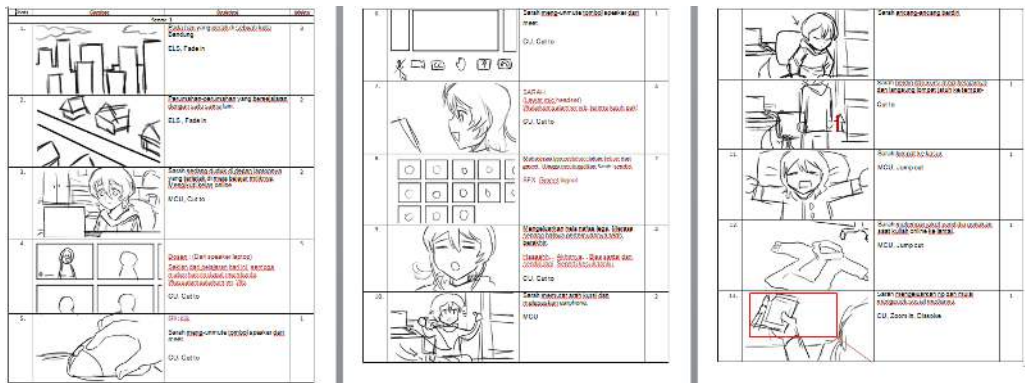
Tahapan awal dalam menggambar *storyboard* yaitu membuat

thumbnail terlebih dahulu. *Thumbnail* yang dibuat diambil dari teks naskah yang telah dibuat sebelumnya. Di tahapan pembuatan sketsa ini akan terdapat perubahan atau mengganti scene yang di rasa terlalu berlebihan atau tidak begitu penting dari skrip yang ditulis. Setelah *thumbnail*, *storyboard* dapat diperjelas namun masih terlihat kasar tahapan ini disebut *Rough Storyboard*. Tahap *Rough Storyboard* ini memperjelas gambar *thumbnail* yang dipilih dan memasukkanya ke dalam template.



Gambar 4. 1 *Thumbnail*
Sumber: Sumber Pribadi

Kemudian gambar dibuat di atas kertas bertabel format khusus untuk *storyboard*. Di dalam tabel ini terdapat penulisan nomor shot di sebelah kiri, *scene*, kotak untuk gambar *action*, deskripsi dan dialog, dan waktu untuk durasi per *action*. Di dalam kolom deskripsi tabel juga diberikan keterangan komposisi berupa *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*, dan transisi antar shot yang digunakan.



Gambar 4.2 Rough Storyboard
Sumber: Data pribadi

Clean up Storyboard

Clean up storyboard yaitu tahap dimana *storyboard* yang sudah disketsa dirapihkan. Tahap ini biasanya juga diberi warna *grayscale* agar membedakan tokoh dengan *background* untuk mempermudah tahapan *animatic*. Beberapa contoh *clean up* dari scene:

Shots	Gambar	Deskripsi	Waktu
Scene 1			
1.		Perumahan-perumahan yang bersejajaran dengan satu sama lain. ELS , Fade in	2

2.		Sarah duduk di depan laptopnya yang di meja belajar. Mengikuti kelas online. MCU, Cut to	2
3.		Dosen : (Dari speaker laptop) Sekian dari pelajaran hari ini, semoga materi hari ini dapat membantu. Wassalamualaikum wr. Wb. CU, Cut to	5

Gambar 4.3 Clean up Storyboard
Sumber: Data pribadi

Hasil Perancangan



Gambar 4.4 Hasil Perancangan Storyboard
Sumber Data pribadi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis pertama yaitu membahas *social anxiety disorder*. Hasil observasi dan wawancara *social anxiety disorder* adalah gejala kecemasan dapat timbul berlebihan ketika melakukan interaksi sosial, termasuk yang terjadi kepada mahasiswa yang sudah lama kuliah daring kembali ke perkuliahan luring. Beberapa gejala yang membuat perasaan *anxiety* atau kemasan terjadi kepada mahasiswa yang mengidap kecemasan sosial saat berhadapan dengan teman dan dosen, cemas dengan pemikiran

orang lain terhadap individu, merasa menjadi beban ketika meminta bantuan kepada orang lain.

Kedua untuk perancangan *storyboard*, penggambaran diambil dari skript cerita yang juga disertai dari hasil observasi dan wawancara untuk penggambaran kamar mahasiswa Telkom. Untuk penggunaan *camera shot*, *angle camera*, dan *camera movement* didapatkan dari analisis karya sejenis.

Saran

Pada hari pertama belajar masih ada siswa yang memiliki rasa kecemasan yang berlebihan sehingga merasa lelah untuk menyelesaikan aktivitasnya sehari-harinya. Oleh karena itu, diharapkan hasil karya ini dapat memberikan pesan kepada siswa bahwa perasaan tersebut dapat dihilangkan untuk sementara waktu dengan cara mengarahkan pikiran pada hal-hal yang dapat mendamaikan pikiran, atau dengan meminta bantuan dan memberitahukan kepada orang-orang terdekat, sehingga kecemasan berangsur-angsur berkurang. Diharapkan pesan tersebut dapat disampaikan melalui hasil proyek motion comic “Kecemasan: Sebuah Perjuangan Tak Terlihat”.

DAFTAR PUSTAKA

Dhimas, A. (2013). Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren. Yogyakarta: TAKA Publisher.

Dayakisni, T. dan Hudaniah (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.

Hart J. (2013). The art of the storyboard : a filmmaker's introduction (2nd ed.). Elsevier/Focal Press.

Maharsi, I. (2018). *Komik dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*.

Yogyakarta: Dwi – Quantum.

Marga, N., & Ilham, N. (2015). *Mengidentifikasi Transisi Shot Pada Sebuah Video Serta Kesan Yang Ditimbulkan*.

Marga, T.E. (2015) *Mastering Pencil 3 tahap praktis Mahir Menggambar dari Nol*. Surabaya: Genta Group Production.

Munir (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Nurhasanah dan Destyany (2011). *Implementasi Model Cmifed Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia Tk Dan Playgroup*. Jurnal Informatika, Institut Teknologi Nasional Bandung.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Widianti, N., Sumarlin, R. and Lionardi, A. (2022) *Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Fenomena Burnout Pada Mahasiswa Dkv Telkom University*.

Wirawan, R.A., Ramdhan, Z. and Sumarlin, R. (2021) *Perancangan Storyboard Animasi Kena And The Spirit Of West Java Dalam Pengenalan Suhunan Jolopong, Tari Jaipong, Dan Kebaya Sunda Dalam Mewakili Budaya Jawa Barat*.

Winder, C., Dowlatabadi, Z. and Miller-Zarneke, T. (2020) *Producing animation*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis Group.