

## PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI 2D TENTANG *BODY IMAGE INSECURITY* DI MAHASISWA DKV TELKOM UNIVERSITY

### DESIGN OF 2D ANIMATION *STORYBOARD* ABOUT *BODY IMAGE INSECURITY* AT TELKOM UNIVERSITY DKV STUDENTS

Fidia Ayu Lestari<sup>1</sup>, Yosa Fiandra<sup>2</sup>, Angelia Lionardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
fidiaayu@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, pichaq@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** *Body image insecurity* merupakan sebuah bentuk yang terjadi akibat ketidakpercayaan diri terhadap penampilan fisik. Munculnya perasaan tidak nyaman, cemas, malu dan takut menjadi gejala penderita. Normalisasi masyarakat umum terhadap bentuk tubuh yang ideal menjadi salah satu faktor penyebab *insecure*. Untuk mengurangi dampak *insecure*, peneliti tertarik untuk mengangkat dalam media animasi 2D. Dalam pembuatan *storyboard* dibutuhkan data kualitatif untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan. Pengambilan data utama dilakukan dengan wawancara, dan studi pustaka pada narasumber. Serta untuk pengambilan data pendukung menggunakan kuesioner. Cerita yang diangkat bergenre fiksi dengan karakter fabel yang merupakan representasi penderita *body image insecurity*, cerita animasi yang memiliki pentingnya menjaga kesehatan mental. Pergerakan kamera, angle kamera, *type of shot*, serta komposisi dapat membantu penyampaian pesan pada *storyboard*. Dalam perancangan ini memiliki hasil berupa animasi *storyboard*, poster dan *merchandise* sebagai pelengkap.

**Kata kunci:** Animasi *Storyboard* 2D, *Body image insecurity*, Psikologi.

**Abstract:** *Body image insecurity* is a form that occurs due to lack of confidence in physical appearance. The appearance of feelings of discomfort, anxiety, embarrassment and fear is a symptom of sufferers. Normalization of the general public towards the ideal body shape is one of the factors causing insecurity. To reduce the impact of insecurity, researchers are interested in raising it in 2D animation media. In making storyboards qualitative data is needed to strengthen the message to be conveyed. Main data collection was carried out by interviews, and literature study on informants. As well as for the collection of supporting data using a questionnaire. The story is a fictional genre with fable characters representing sufferers of *body image insecurity*, animated stories that have the importance of maintaining mental health. Camera movement, camera angle, *type of shot*, and composition can help convey the message in the storyboard. In this design, the results are in the form of animated storyboards,

*posters and merchandise as a complement.*

**Keywords:** *2D Storyboard Animation, Body image insecurity, Psychology.*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kepercayaan diri merupakan poin yang harus dimiliki oleh setiap manusia dimuka bumi ini. Apabila kepercayaan diri ini tidak timbul, manusia sendiri akan merasa ragu akan hal yang ia lakukan, ketidakjelasan masa depan, pakaian atau hal lainnya yang bisa mengganggu kehidupan sehari-harinya. Perasaan ketidakpercayaan diri sering disebut sebagai *insecure*. *Insecurity* atau sering disebut *insecure* adalah kondisi psikologi dari seseorang yang dipenuhi kecemasan, keraguan terhadap dirinya yang menimbulkan rasa tidak percaya diri akan dirinya sendiri. Perasaan ketidakpercayaan diri sering disebut sebagai *insecure*. *Insecurity* atau sering disebut *insecure* adalah kondisi psikologi dari seseorang yang dipenuhi kecemasan, keraguan terhadap dirinya yang menimbulkan rasa tidak percaya diri akan dirinya sendiri. Apabila perasaan ini dibiarkan bisa menyebabkan gangguan depresi, kepribadian di batas ambang, kecemasan, paranoid, gangguan makan, dan yang lebih fatal adalah bunuh diri. Apabila perasaan ini dibiarkan bisa menyebabkan gangguan depresi, kepribadian di batas ambang, kecemasan, paranoid, gangguan makan, dan yang lebih fatal adalah bunuh diri. Salah satu bentuk *insecure* yang sering dirasakan di mahasiswa adalah karena penampilan fisik, seperti bentuk tubuh, ukuran tubuh hal ini sering disebut body image Insecurity. Body Image Insecurity adalah bentuk ketidakpercayaan diri yang digambarkan sebagai perasaan kurang nyaman, cemas, malu, dan takut dalam diri seseorang terhadap gambaran dan penilaian penampilan fisik dan bentuk tubuh yang dianggap ideal. Menurut Siswoyo (2007), definisi mahasiswa adalah yang berada tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi untuk menuntut ilmu secara individu Rentang usia mahasiswa biasanya berusia 18 sampai 25 tahun.

Banyak mahasiswa yang belum menyadari bahwa kepercayaan diri itu penting,

mereka belum mampu bersyukur akan *body image* yang dimiliki, dan belum paham cara mengatasi perasaan *insecure* yang dialami. Agar informasi fenomena ini bisa tersampaikan dengan baik, maka di perlukan media secara audio maupun visual untuk menyalurkan informasi ini. Animasi salah satu media yang berpotensi untuk menyalurkan informasi ini adalah animasi. Target audiens animasi 2D cukup fleksibel, tergantung bagaimana pemilihan pengayaan serta cerita animasinya (Putra dan Yasa, 2020). Animasi adalah media yang baik untuk menyampaikan informasi mengenai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (tinarbuko, 2020).

Kemudian didalam pembuatan animasi 2D diperlukan tahapan, tahapan yang pertama adalah tahap pra produksi. Tahap pra produksi adalah tahapan awal untuk mendapatkan ide dan memvisualikan melalui pembuatan *storyboard* dengan mengubah script ide cerita menjadi gambaran visual sederhana dari setiap shot dalam animasi yang disusun menjadi alur cerita yang menarik. Dengan adanya *storyboard* ini, penulis berharap dapat mendukung proses pembuatan animasi 2D dan menyampaikan informasi yang menarik dari fenomena *body image insecurity* di Mahasiswa DKV Telkom University. Dengan uraian fenomena diatas penulis mengambil judul "*Perancangan Storyboard Animasi 2D tentang Body Image Insecurity di Mahasiswa Telkom University*".

## LANDASAN TEORI

### ***Body Image Insecurity***

Menurut Abraham Maslow (dalam Pangestu, 2021) *insecure* adalah seseorang yang menganggap dunia adalah hutan yang memiliki banyak ancaman, seperti manusia yang berbahaya dan egois. Keadaan ini membuat seseorang penderita merasa tidak aman. Perasaan ketidakpercayaan diri sering disebut sebagai *insecure*. *Insecurity* memiliki banyak macam salah satunya, *body image insecurity*. Menurut Honigman dan Castle (Rombe, 2014) menuturkan bahwa *body image* adalah gambaran seseorang yang memiliki pemikiran bahwa bentuk dan ukuran tubuhnya

yang dilihat sama dengan pemikiran dari persepsi orang lain melihat dirinya. *Body image insecurity* terbentuk karna banyak faktor mulai dari faktor eksternal maupun faktor internal. Menurut Bell dan Rushforth (2008: 3-8), memaparkan ada sejumlah faktor yang akan mempengaruhi body image insecurity antara lain; budaya (*culture*), media, jenis kelamin, usia, keluarga, sosial, indeks massa tubuh (imt), konsep diri dan kasih sayang.

Dari faktor yang diatas ada juga berpengaruh dari faktor lainnya, seperti memiliki trauma pelecehan seksual ataupun lainnya, adanya penyakit kronis, dan juga adanya kelainan pada seseorang dari lahir ataupun karena kecelakaan. Gejala yang umumnya muncul, seperti yang dijelaskan dalam situs hellosehat, meliputi tindakan yang sering kali dilakukan seperti melihat diri sendiri dalam cermin dan secara berlebihan menilai kekurangan fisik yang dimiliki. Selain itu, perilaku lain meliputi kecenderungan untuk selalu merasa terpengaruh atau terlalu memikirkan pendapat orang lain tentang penampilan atau bentuk tubuhnya sendiri. Orang yang mengalami gejala ini juga cenderung sering membandingkan penampilan fisik serta bentuk tubuhnya dengan individu lain, yang kemudian mengakibatkan perasaan bahwa tubuh orang lain jauh lebih menarik. Dalam konteks ini, mereka merasa bahwa tubuh mereka sendiri merupakan suatu bentuk kegagalan. Orang yang mengalami gejala ini juga merasakan ketidaknyamanan dan canggung terhadap tubuh mereka sendiri. Perasaan malu dan kecemasan terkait tubuh menjadi hal yang umum dialami, sehingga mereka sering merasa terganggu oleh perasaan ini. Sebagai respons terhadap gejala-gejala tersebut, mereka mungkin bersedia menjalani diet ketat atau bahkan menerapkan metode ekstrem lainnya dengan harapan dapat "memperbaiki" penampilan mereka sesuai dengan harapan yang mereka miliki. Dampak yang ditimbulkan jika terus merasa *insecure* bisa berdampak negatif bagi kesehatan menurut website hellosehat antarlain, Depresi, *Body Dysmorphia Disorder*, *Anoreksia Nervosa* dan *Bulimia Nervosa*

**Mahasiswa**

Mahasiswa merujuk kepada individu yang tengah menjalani proses pendidikan pada jenjang Perguruan Tinggi. Menurut definisi yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mahasiswa diartikan sebagai seorang siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar di institusi Perguruan Tinggi (Depdiknas, 2012). Siswoyo (2007) juga memberikan pandangan serupa, dengan menggambarkan mahasiswa sebagai individu yang tengah mengejar ilmu pengetahuan di tingkat pendidikan tinggi, termasuk di dalamnya universitas negeri maupun swasta, serta lembaga pendidikan setara dengan perguruan tinggi. Umumnya, kelompok usia mahasiswa berkisar antara 18 hingga 25 tahun. Rentang usia ini dapat diperinci menjadi fase akhir masa remaja dan awal masa dewasa. Dari segi perkembangan, fase ini memiliki peran penting dalam pembentukan identitas dan pandangan hidup (Yusuf, 2012: 27). Pada tahap ini, mahasiswa bertugas untuk memantapkan pijakan atas prinsip-prinsip yang akan membimbing kehidupan mereka ke depan.

### **Cerita Fabel**

Untuk cerita sendiri, menggunakan cerita bentuk fabel. Dikarenakan penulis ingin membuat karakter yang simple yang penting cerita yang ingin disampaikan tersampaikan. Selain itu penulis ingin tidak terlalu menunjukkan fisik bentuk manusia, agar para penderita tidak memiliki presepsi dari sudut pandang manusia tentang penampilan yang sempurna. Nurgiantoro (2010) menjelaskan bahwa fabel adalah jenis cerita tradisional yang menghadirkan binatang sebagai tokoh utama. Binatang-binatang ini diberikan atribut pikiran dan interaksi seperti manusia, mencerminkan kompleksitas kehidupan sosial dan tantangan yang serupa dengan manusia. Fabel pada dasarnya adalah narasi tentang kehidupan hewan dengan perilaku manusia (Yuniarti, 2020), seperti yang terlihat dalam artikel "*Having Fun With the Moralities: Henryson's Fable and Late Medieval Fable Innovation*".

Henderson (2001) menyatakan fabel bisa menjadi media untuk menyampaikan pesan moral dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Cerita Fabel merupakan cerita yang banyak diminati hampir semua kalangan di Indonesia,

karena keefektifannya untuk menyampaikan pelajaran bagi anak dan pesan pengingat bagi remaja serta orang dewasa (Hadiprawira, 2014). Dalam cerita fabel, unsur-unsur penting yang membentuk cerita meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, serta gaya bahasa, sesuai dengan penelitian Nurgiyantoro (2005: 221-272). Isnatun dan Farida (2013: 3), yang didukung oleh pendapat Sudarwati dan Grace, menguraikan struktur dasar teks fabel:

1. Orientasi: Memperkenalkan latar belakang dan karakter dalam cerita.
2. Komplikasi: Menampilkan konflik atau masalah utama.
3. Klimaks: Mencapai puncak ketegangan dalam cerita.
4. Resolusi: Menyajikan penyelesaian konflik dan pesan moral cerita.

### **Animasi 2D**

Menurut Pikkov (2010:20), animasi dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yaitu animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D). Animasi 2D merujuk pada teknik di mana *frame-frame* berpindah secara otomatis antara dua gambar yang berbeda, menciptakan ilusi perubahan dari gambar pertama ke gambar kedua.

### **Pipeline Animasi 2D**

Dalam pembuatan animasi, terdapat serangkaian proses yang mengarah dari awal hingga akhir, yang sering dikenal sebagai *pipeline* atau tahapan animasi. Tahap-tahap umum yang umumnya diikuti meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

### **Prinsip Animasi**

Prinsip-prinsip animasi memiliki peran penting bagi animator dalam memahami dan menjalankan proses pembuatan animasi agar menghasilkan karya yang menarik, berkesinambungan, dan menghindari kebosanan bagi penonton. Prinsip-prinsip ini mendasari definisi dasar animasi yang berfokus pada memberikan kesan kehidupan pada objek. Thomas dan Ollie Johnston telah mendefinisikan dua belas prinsip animasi yang mencakup aspek seperti *solid drawing*, *timing & spacing*,

*squash & stretch, anticipation, slow in slow out, arcs, secondary action, follow through & overlapping action, straight ahead action & pose to pose, staging, appeal, dan exaggeration.* Dalam konteks menganimasikan *storyboard* oleh penulis, prinsip-prinsip yang paling relevan adalah *exaggeration, appeal, dan staging.*

### **Storyboard**

*Storyboard* secara harfiah mengacu pada "dasar cerita". Dalam perkembangannya, *storyboard* didefinisikan sebagai deretan gambar sketsa yang disusun berjajar. Ini digunakan sebagai alat perencanaan untuk memvisualisasikan bagaimana alur cerita akan berlangsung, dan berperan sebagai fondasi untuk keseluruhan perkembangan cerita. Definisi lain dari *storyboard* adalah serangkaian sketsa berbentuk persegi panjang yang menggambarkan urutan elemen-elemen yang direncanakan dalam media multimedia seperti animasi, film, atau game.

### **Tahapan Pembuatan Storyboard**

#### **Thumbnail**

Sketsa kasar ilustrasi berbentuk panel yang berurutan.

#### **Rough Pass**

Gambar yang sudah dibuat pada tahap thumbnail dibuat dalam ukuran yang lebih besar sehingga perancang dapat menggambar detail dari karakter, adegan, dan environment dengan lebih jelas.

#### **Clean-up Storyboard**

Panel terlihat lebih jelas dan menunjukkan hal-hal penting dalam adegan seperti staging, komposisi, dan pergerakan kamera. Setelah semua tahap selesai, karya sudah siap untuk tahap selanjutnya yaitu membuat *animatic storyboard*, hal ini bertujuan untuk memperhitungkan durasi pada setiap adegan dan memeriksa ulang sebelum lanjut ke tahap produksi.

### **Elemen**

#### **Perspektif**

Gambar perspektif adalah jenis gambar yang menggunakan konsep titik hilang untuk menciptakan ilusi kedalaman. Ini adalah bentuk visualisasi dari objek dalam tiga dimensi. Dalam gambar perspektif, terdapat beberapa jenis perspektif yang umumnya digunakan, yaitu perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang, dan perspektif tiga titik hilang. Setiap jenis perspektif ini memberikan cara yang berbeda untuk menggambarkan objek-objek dalam ruang tiga dimensi secara realistis.

## **Sinematografi Animasi**

### **Type of Shot**

Dalam proses pengembangan cerita untuk animasi, berbagai teknik pengambilan gambar digunakan untuk menciptakan beragam efek sinematik. Berikut adalah jenis-jenis *type of shot* yang umum digunakan antara lain:

1. *Ekstreme Long Shot* (ELS): Menampilkan subjek dari jarak jauh, untuk menunjukkan lokasi atau suasana adegan.
2. *Long Shot* (LS): Menampilkan subjek dari atas hingga bawah, memberikan gambaran luas adegan.
3. *Medium Long Shot* (MLS): Menggabungkan full shot dan medium shot, menampilkan subjek dari lutut ke atas.
4. *Medium Shot* (MS): Menampilkan subjek dari pinggang ke atas, sering digunakan dalam film.
5. *Medium Close Up* (MCU): Menampilkan subjek dari dada atau bahu ke atas dengan lebih dekat.
6. *Close Up* (CU): Memenuhi layar dengan bagian tertentu subjek seperti wajah atau kepala.
7. *Extreme Close Up* (ECU): Menyoroti detail tertentu seperti mata atau mulut.

### **Kamera Movement**

Teknik pergerakan kamera (*kamera movement*) memiliki tujuan untuk menciptakan efek dramatis dalam video/film serta memberikan dinamika visual yang



menarik. Ini juga digunakan untuk mengalihkan perhatian penonton pada objek tertentu. Beberapa teknik kamera movement meliputi:

1. *Zoom*: Mengubah panjang fokus lensa untuk mendekati atau menjauhi objek secara visual.
2. *Dolly*: Mendekati atau menjauhi subjek dengan gerakan kamera pada *tripod* atau *dolly*.
3. *Panning*: Gerakan kamera dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
4. *Crab*: Gerakan lateral atau menyamping, sejajar dengan subjek yang bergerak.
5. *Tilt*: Gerakan kamera secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya.
6. *Pedestal (Ped)*: Gerakan kamera naik atau turun pada pedestal.
7. *Arc*: Putaran kamera mengelilingi objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
8. *Follow*: Kamera mengikuti objek yang bergerak, melibatkan pergerakan seperti *pan*, *tilt*, atau *ped*.

### Transisi Camera

Menurut Rusdi (2008:25) jenis transisi kamera dalam *editing* adalah sebagai berikut;

1. *Cut* adalah perpindahan shot secara langsung agar berkesinambungan antar cerita.
2. *Dissolve* adalah perpindahan shot secara perlahan-laha, dimana shot sedikit demi sedikit hilang.
3. *Fade* adalah jenis transisi yang digunakan untuk menghubungkan awal dan akhir adegan dalam suatu gambar. *Fade* terbagi menjadi dua jenis: *fade in* dan *fade out*. *Fade* terbagi menjadi dua: *fade in* dan *fade out*.
4. *Wipe* merupakan efek transisi di mana satu adegan digantikan oleh adegan lain dengan gerakan sapuan, membuat adegan sebelumnya tergeser oleh adegan yang baru.

5. *Split screen* adalah efek transisi khusus di mana layar televisi dibagi menjadi dua bagian, masing-masing menampilkan gambar-gambar yang berbeda.

### **Komposisi**

Menurut Cantrell dan Yates (2012: 33) dalam komposisi objek gambar memiliki elemen yang harus diperhatikan dalam urutan objek dan perspektif kedalaman antara lain sebagai berikut ini;

1. *Foreground*, urutan gambar objek dan perpektif kedalaman yang memiliki posisi paling mendekati kamera atau penonton..
2. *Middleground*, urutan gambar objek dan perspektif kedalam yang berada dalam posisi medium tengah diantara *foreground* dan *background*.
3. *Background*, urutan gambar objek dan perspektif kedalam yang memiliki posisi paling belakang jauh dengan kamera atau penonton.

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Metode Perancangan**

Dalam proses analisis data, penulis mengadopsi metode *kualitatif*. Pendekatan ini melibatkan analisis mendalam dan pemahaman data, yang selanjutnya dihasilkan dalam bentuk kesimpulan yang disajikan kepada pihak yang memerlukan hasil analisis ini. Proses analisis kualitatif meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Siyoto dan Sodik, 2015). Untuk mengumpulkan data dengan metode *kualitatif*, penulis akan menggunakan teknik studi pustaka dan wawancara. Dengan pendekatan ini, penulis akan menyelidiki dan memahami secara mendalam topik yang dibahas.

### **Data dan Analisis Objek**

### **Data Hasil Wawancara**

### **Hasil Wawancara Psikolog**

### Data dari Profil Narasumber

Nama : Sofiana Indraswari, M.Psi, Psikolog  
Pekerjaan : Psikolog  
Waktu : 11.30 WIB  
Tanggal : 2 Desember 2022  
Tempat : Dirumah narasumber

### Hasil Wawancara

Definisi *body image insecurity* atau *self konsep* ini, adalah proyeksi/ cara memandang diri sendiri secara negatif dari alam bawa sadar yang kita. Penyebabnya adalah ketika *Real self* seseorang terlalu jauh dari *ideal self* mereka, biasanya pemicunya juga adalah trauma dari sekitar 10 tahun pertama hidup seseorang. Akibatnya, orang yang mengalami *body image insecurity* dapat menderita *anoreksiaa nervosa*, *bulmia nervosa* dan paling parah ada yang sampai mengalami *skizofrenia*. Ciri-ciri adalah pandangan menunduk, suara pelan pemalu, sensitif, menyendiri dan selalu memakai pakaian monokrom atau netral. Solusinya adalah menurunkan ekspektasi *ideal self* kita atau menaikkan kualitas *real self* kita, *self love* diri sendiri dan mencari teman untuk saling bercerita

### Hasil Wawancara Mahasiswa

Dari hasil tiga wawancara mahasiswa dua perempuan dan satu laki-laki. Mahasiswa ini bernama Aulia Nabila, Ghandi Adani, dan Nabila Nurul Aliza. Penulis mewawancarai melalui daring berupa *chat*, *voice note* dan telepon melalui aplikasi *whatApp*. Wawancara ini dilakukan bulan desember 2022 dan maret 2023, penulis mengambil kesimpulan bahwa yang sering mengalami *body image insecurity* ini adalah kaum hawa atau perempuan. Sangat jarang menemukan laki-laki *insecure* dengan penampilan. Biasanya laki-laki lebih sering *insecure* tentang pencapaian, kesuksesan, pekerjaan dan sebagainya. Perasaan yang ditimbulkan saat merasakan *insecure* ini adalah merasakan gelisah, cemas, dan tidak percaya diri dengan penampilan, serta merasa sering membandingkan diri dengan orang lain. Biasanya

banyak yang merasakan bahwa sering terjadi insecure di dua lingkup internal dan eksternal. Dikarenakan awal mula semua berawal dari perkataan orang lain yaitu eksternal, lalu penderita mulai sering berpikir akan perkataan negatif orang lain yang berujung ke internal penderita.

Lalu, untuk gejala yang sering dirasakan sering membandingkan penampilan fisik dan bentuk tubuhnya dengan orang lain dan merasa bentuk tubuh orang lain menarik. Untuk sampai ke tahap diet ketat dan sampai tidak nyaman akan tubuh sendiri hanya beberapa orang saja. Dan akibat yang ditimbulkan seperti depresi dan body dysmorphia disorde, serta merasa mengganggu aktivitas sehari-hari hanya sebagian kecil saja. Untuk menghindari perasaan insecure lebih ke kita harus mencintai diri sendiri dan berpikir self awareness, jadi ambil positifnya dan buang negatifnya perkataan orang lain. Serta berpikir bodo amat akan perkataan yang membuat kita menjadi insecure.

**Data dan Analisis Khalayak Sasar**

Secara *demografis*, penulis mengelompokkan untuk kalangan remaja menuju dewasa dengan rentang usia 18 sampai 25 tahun, dengan berjenis kelamin perempuan dan laki-laki, serta memiliki status sosial sebagai pelajar ataupun mahasiswa. Dari segi *geografis* penulis menargetkan perancangan ini untuk kalangan remaja menuju dewasa yang bertempat tinggal di Indonesia khususnya untuk mahasiswa Telkom University. Dari segi psikografis penulis berfokus kepada kalangan remaja menuju dewasa yang memiliki masalah dengan body image *insecure* dan ingin tau cara mengatasi *insecure*.

**Data dan Analisis Karya Sejenis**

Ian	The Amazing World Of Gumball	Lion King 1994	We Baby Bears
-----	------------------------------	----------------	---------------



Dari data hasil analisis karya sejenis adalah referensi yang akan digunakan adalah Animated Short Film "Iam" sebagai referensi untuk struktur cerita, The Amazing World Of Gumball sebagai referensi scene dalam bentuk *type of shot*, Lion King 1994 sebagai referensi teknik camera movement, dan We Baby Bears sebagai referensi pengayaan animasi.

### **Konsep Perancangan**

#### **Konsep Pesan**

*Body image insecurity* adalah perasaan kurang percaya diri terkait penampilan fisik yang muncul ketika seseorang membandingkan dirinya dengan orang lain. Fenomena yang sudah didapat penulis kemudian dibuat perancangan *storyboard* animasi 2D, dimana cerita yang diambil berdasarkan pengalaman penderita. Mulai dari tahapan awal penderita mengalami *Body Image Insecurity*, terdiri dari perasaan, gejala, akibat sampai akhirnya bisa mengurangi perasaan *insecure* ini. Dari informasi ini, penulis menyajikan dalam bentuk media animasi 2D. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan informasi *Body Image Insecurity* agar penonton bisa mengindari atau yang sudah merasakannya bisa mengurangi *insecure* ini.

#### **Konsep Kreatif**

Penulis membuat konsep dimulai dengan proses perancangan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Untuk pra produksi dimulai pencarian data studi pustaka *body image insecurity* dan melakukan wawancara dengan psikolog dan penderita. Setelah melakukan pencarian data lalu disimpulkan menjadi kesimpulan yang final. Dari kesimpulan tersebut, penulis merancang kerangka cerita yang berupa premis alur cerita yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi sinopsis, naskah atau *script*, dan

*breakdown shot*.

Tahap selanjutnya tahap produksi, penulis melakukan perancangan visual, tahap ini penulis merancang visual *storyboard* dengan menggunakan kaidah-kaidah perancangan *storyboard* yang terdiri dari membuat *thumbnail*, *rough*, dan *clean up* sesuai dengan keterangan *breakdown shot* yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah semua selesai disusun dengan rapi menjadi animatic storyboard. Untuk selanjutnya tahap yang terakhir adalah *pasca* produksi, dimana penulis menambahkan unsur *sound* dan *shading* dalam storyboard agar *animatic* terlihat lebih hidup.

### **Konsep Media**

Penulis menggunakan konsep dua media *output*, media yang utama yaitu animatic 2D, dimana penulis memiliki *jobdesk* menjadi *storyboard artist* yaitu bertugas untuk menggambarkan alur cerita pada naskah dengan membuat *breakdown shot*. Dari *breakdown shot* penulis menggambarkan dengan menggunakan kaidah perancangan *storyboard* seperti *thumbnail*, *rough*, dan *cleanup*. Penulis menggunakan *type of shot*, kamera *angle* dan *movement* yang baik pada setiap frame scene yang ada. Setelah menyelesaikan semua *frame, frame* akan dibuat *animatic storyboard*. Selain hal ini, penulis juga membuat media pendukung karya seperti *artbook*, *poster* dan *merchandise* animasi tersebut.

### **Konsep Visual**

Didalam konsep visual penulis akan menjabarkan karakter, dan latar visual dari animasi ini. Karakter dalam cerita adalah Iteung, Obi, Peri Taman, Lebah Pekerja, Lebah Pengawas, dan para lebah. Untuk latar waktu pagi, siang, sore, dan malam hari. Dan untuk latar tempat, taman bunga, sarang lebah, dan dibawah pohon.

### **Proses dan Hasil Perancangan**

#### **Premis dan Storyline**

Penulis mendapatkan garis besar dari cerita ini yaitu "Iteung merupakan bunga mawar hitam yang selalu merasa insecure dengan penampilannya dan selalu terpinggirkan di taman bunga, Iteung Insecure dikarenakan tidak ada lebah yang mau

mendekatinya untuk menyerbukannya. Kemudian hidup Iteung berubah ketika ketemu Obi seorang lebah yang berbeda dengan lebah lainnya, ia memiliki kacamata dikarenakan obi kurang dalam penglihatannya”.

### Outline

Penulis merancang rencana yang terdiri dari kerangka cerita yang mendetail. Ini melibatkan penyusunan ide-ide secara sistematis, *logis*, dan terstruktur untuk membentuk kerangka cerita yang jelas dan teratur.

### Sinopsis, Struktur Cerita dan Naskah Script

```

1 EXT. TAMAN BUNGA - MORNING 1
Suara burung berkicau, suara tukang bubur ayam berteriak.
suara kepakkan sayap lebah.
Obi seekor lebah yang berusaha mencari nektar di tempat
sekumpulan bunga mawar.
CUT TO:

2 EXT. TAMAN BUNGA - AFTERNOON 2
Obi terlihat putus asa karena belum mendapatkan apa-apa. Obi
melihat para lebah mengumpulkan mawar merah. Obi terbang ke
arah Mawar merah.
Obi
Permisi, aku ingin mengambil nektar-
LEBAH PEKERJA 1
minggir! minggir!!
tapi aku-
LEBAH PEKERJA 2
Awassss! Jangan mengokangi!
Obi berteriak tersepujol dan terjatuh.
Obi
Ahhhh! tidaaaaaaakkkkkkkk!
CUT TO:

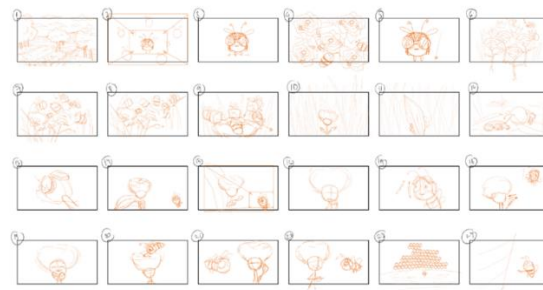
3 EXT. TAMAN BUNGA - DI RANAH KAMPUNG - AFTERNOON 3
Iteung bunga Mawar hitam mendengar suara teriakan dari jauh.
Obi terjatuh tak jauh dari Iteung.
Obi
(Samar-kecang)
Ahhhh! tidaaaaaaakkkkkk!
Iteung
Haaa! apa itu- lebah!?:
Iteung bersepujol di balik daun. suara benturan Obi yang
terjatuh ke tanah.
Obi
ahhh..... pendaratan yang tidak
mulus
Kacamata Obi terjatuh tak jauh dari tubuhnya. Obi segera
meraih kacamatanya dan membersihkan tanah yang menempel di
kacamatanya terlihat retakan yang lumayan parah pada
kacamatanya.

```

### Hasil Perancangan

#### Thumbnail

Tahapan ini merupakan gambaran bagaimana penulis membuat rangkaian sketsa-sketsa kasar dari karakter dan *background* yang ditaruh di panel *storyboard* untuk mengetahui posisi atau *staging* dari setiap shot.



**Rough Pass**

Didalam tahap *rough*, penulis menggambarkan *thumbnail* yang dikembangkan menjadi lebih detail serta rapi dari ilustrasi karakter maupun *background*. Penulis juga sudah memberikan keterangan dari setiap shot seperti *type of shot*, pergerakan kamera dan *action* yang terjadi.

PRODUCTION TITLE: WARNA      SCENE: 1 2      PAGE NUMBER: 1

SETS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		Terdapat karakter yang sedang berbicara.	Terdapat karakter yang sedang berbicara.	1:00
2		Terdapat karakter yang sedang berbicara.	Terdapat karakter yang sedang berbicara.	1:00
3		Terdapat karakter yang sedang berbicara.	Terdapat karakter yang sedang berbicara.	1:00
4		Terdapat karakter yang sedang berbicara.	Terdapat karakter yang sedang berbicara.	1:00
5		Terdapat karakter yang sedang berbicara.	Terdapat karakter yang sedang berbicara.	1:00

**Clean-up Storyboard**

Ditahap *clean up* adalah tahap yang terakhir sebelum membuat *animatic*, dimana tahap ini sudah mulai merapikan *line art* dan memberikan warna hitam putih untuk *value*. *Value* dari tiap panel seperti *lighting*, *foreground*, *middleground*, dan *background* dari tiap shot yang terdapat karakter agar di terima oleh khalayak sasaran dengan baik. Ditahap ini juga sudah mencantumkan durasi dan dialog.



PRODUCTION TITLE: WARNA SCENE: 1-2 PAGE NUMBER: 1

SHOT	THUMBNAIL	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		Establishing shot of the forest.		1:00
2		Close-up of the character's face, looking sad.	Why am I like this?	1:05
3		Close-up of the character's face, looking thoughtful.	Maybe I should try something new.	1:10
4		Close-up of the character's face, looking determined.	I'll try it.	1:15
5		Close-up of the character's face, looking happy.	It's not so bad.	1:20

Thumbnail 1001 - 1010

## KESIMPULAN

Dari hal ini, penulis ingin *body image insecurity* dapat dianggap penting dan mulai memahami akan kesehatan mental dengan membuat *storyboard* animasi 2D yang mengadaptasi tema ini, sesuai dengan media yang lebih menarik. Didalam perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* ngadaptasi cerita fabel berjudul "Warna" yang dibuat sendiri yang karakternya berupa hewan dan tumbuhan yang bersifat fiktif agar menyampaikan pesan dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Cerita ini merupakan rangkaian penderita dari mulai belum *insecure* sampai merasa *insecure*, serta solusi untuk meredakan *insecure* ini. Dari ide cerita ini dibuat rangkaian premis dengan *storyline*, kemudian dibuat naskah untuk menggambarkan pembuatan visual apa saja yang dibutuhkan seperti karakter dan latar tempat cerita ini. Setelah ini, membuat *breakdown shot* yang berisi action, dialog, *type of shot*, *backsound*, dan pergerakan kamera seperti *angle camera* dan *camera movement*. Pembuatan *breakdown shot* untuk menjadi patokan tahap selanjutnya saat membuat thumbnail. Didalam tahap thumbnail penulis membuat sketsa kasar dari setiap *shot*. Selanjutnya akan dirapikan di tahap *rough* dan membuat *clean up*. Ditahap *clean up* adalah tahap yang terakhir sebelum membuat *animatic*, dimana tahap ini sudah mulai merapikan *line art* dan memberikan warna hitam putih

untuk *value*. *Value* dari tiap panel seperti *lighting*, *foreground*, *middleground*, dan *background*. Untuk selanjutnya tahap yang terakhir, dimana penulis menambahkan unsur sound dan shading dalam *storyboard* agar *animatic* terlihat lebih hidup.

## SARAN

*Body image insecurity* adalah topik kesehatan mental yang tidak bisa terlihat tetapi bisa di rasakan oleh penderitanya. Oleh karena itu, penulis kesulitan jika dilakukan observasi secara langsung. Dari hal ini, penulis kurang bisa menggambarkan didalam *storyboard* mengenai ekspresi penderita dengan baik dan bagaimana keadaan sosial dan pandangan lingkungan sekitar penderita, disaat penderita merasakan *insecure*. Penulis hanya bisa menggambarkan dengan fantasinya disaat mewawancarai narasumber mengenai hal ini. Dibalik semua kekurangan ini, penulis ingin laporan perancangan bisa menyadarkan akan pentingnya kesehatan mental yang tidak terlihat tapi dampaknya bisa terlihat. Khususnya untuk *body image insecurity*. Penulis juga ingin lebih memahami secara mendalam teknik dari perancangan *storyboard* agar sampai kepada khalayak sasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Abdullah, A., & Nurjannah. (2020). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan. Sago: Gizi Dan Kesehatan, 60-70.
- Arnum Wulandari, Pradhita (2015) Keefektifan Teknik Papan Cerita Dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Fabel Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Patuk. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aslikdeana, Genoveva (2021) Perancangan Video Campaign "This Is Me" (Sebuah Eksperimen Sosial Mengenai Insecurity). Bachelor Thesis Thesis, Universitas Multimedia Nusantara.

- Cahyani, Nabila Lutfi (2021) Hubungan Antara Citra Tubuh (Body Image) Dengan Perilaku Diet Tidak Sehat Pada Mahasiswa. Skripsi Thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Creswell, Jw; Clark, Vlp. (2011). *Designing And Conducting Mixed Methods Research: 2nd Edition*. California: Sage Publication.
- Dewata Putra, A. A., Iskandar, M., & Lionardi, A. (2023). Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2d Sebagai Media Informasi Tentang Peristiwa Perang Kusamba Untuk Remaja Bali. E-Proceeding Of Art & Design, 2841-2856.
- Dewi Putri Larasati, W., & Sudaryat, Y. (2020). PERANCANGAN CONCEPT ART ENVIRONMENT UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D TENTANG KEBIASAAN PROKRASTINASI BERJUDUL "ESCAPE". E-Proceeding Of Art & Design, 1394-1412.
- Dhiya' Ulhaq, M. D., & Fiandra, Y. (2020). Perancangan Adaptasi Karakter Animasi 2d Dongeng Sabuk Nabi Sulaiman Karya Mb. Rahimsyah Ar Untuk Anak-Anak. E-Proceeding Of Art & Design, 889-894.
- Dwi Hastuti, C., & Budiman, A. (2018). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SHORT ANIMATION 2D "SAKAI". E-Proceeding Of Art & Design, 1326-1333.
- Gillen, M.M., Lefkowitz, E.S. Gender Role Development And Body Image Among Male And Female First Year College Students. *Sex Roles* 55, 25–37 (2006).
- Gumelar, M. (2017). *Elemen Dan Prinsip Animasi 2d*. Banten: An1image.
- Hulukati, W., & Djibran, M. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Bikotetik*, 73-114.
- Krisnani, H., Santoso, M., & Putri, D. (2017). Gangguan Makan Anorexia Nervosa Dan Bulimia Nervosa Pada Remaja. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 390 - 447.
- Muin, Faisal Fathul (2020) Pengaruh Terapi Musik Klasik Terhadap Tingkat Depresi Pada Lansia Di Masyarakat Langkap Burneh Bangkalan. Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik.

- Nur Hudaeri, - (2018) Catharina Leimena Tokoh Pendidik Vokal Indonesia. S2 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Panjaitan , S., Simanungkalit, M., Wardoyo, Y., Tuerah, F., & Roson, N. (2018). Hubungan Antara Dukungan Keluarga Inti Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Kerusso*, 24-31.
- Prasthadi Gianugroho, Amadeus (2019) Perancangan Environment Desa Wisata Dalam Animasi 2d "Village Of Hope". Bachelor Thesis Thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). Teknik Animasi 2 Dimen. Malang: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Retno Eka Sari, 17210153009 (2019) Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Teks Fabel Di Kelas Vii A Mts Darussalam Ngentrong Campurdarat.
- Sandita, Sandita (2019) Makna Pesan Melalui Teknik Kamera Pada Film Pendek Indonesia (Analisis Isi Pada Film "Indonesia, Jawaban Dari Sebuah Pencarian" Karya Sugianto). Undergraduate (S1) Thesis, University Of Muhammadiyah Malang.
- Sarah, Hind (2018) Faktor-Faktor Penghambat Mahasiswa Untuk Berwirausaha (Studi Kasus Mahasiswa Non-Rekayasa Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang). Other Thesis, Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Septanorita Dena Larasati, Pbsi (2019) Efektivitas Penggunaan Teknik Murder (Mood, Understand, Recall, Detect, Expand, And Review) Dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Fabel Pada Siswa Kelas Vii Smp N 2 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2018/2019. Pbsi, Universitas Pgri Yogyakarta.
- Sidiq, Muhammad (2021) Teknik Lighting, Compositing, Dan Animating Stop Motion Dalam Pembuatan Film Animasi Series Popipo Berjudul "Makan". Diploma Thesis, Isi Yogyakarta.
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., Ilhami, A., & Diniya, D. (2020).  
Mixed Methods Research: Trends And Issues. *Journal Homepage:*  
*[Https://Ejournal.Anotero.Org/Index.Php/Bedelau/Index](https://Ejournal.Anotero.Org/Index.Php/Bedelau/Index)*, 63-73.

