

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

Diva Dhiya Ramadhani¹, 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*
divadhiyaramadhani@student.telkomuniversity.ac.id rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: *Anxiety* adalah sebuah gangguan yang di tandai dengan rasa cemas dan khawatir yang berlebihan terhadap suatu peristiwa yang belum jelas keadaannya. Perasaan tersebut memiliki ciri-ciri seperti munculnya kecemasan yang berlebihan, perasaan tidak nyaman pada diri sendiri, rasa tegang dan pikiran yang terkadang terdengar tidak realistis. Kecemasan menjadi masalah besar bagi seorang mahasiswa untuk berkomunikasi secara normal dengan mahasiswa atau dosen lain, namun perasaan cemas atau *Anxiety* bukanlah selalu menjadi hal yang buruk, dengan pemikiran positif *Anxiety* dapat diatasi dengan motivasi dan dorongan dari orang lain. Untuk itu, penulis telah mengumpulkan data mengenai kegelisahan dan kecemasan dengan metode pengumpulan data *mix method* untuk membuat sebuah gambar bercerita yang akan dikemas menjadi sebuah media *Motion Comic Animation*, dimana penulis bertindak sebagai animator dari proyek tersebut. Sebagai animator, penulis memiliki tugas untuk menghidupkan sebuah adegan gambar dengan gerakan dan gestur sehingga dapat terbentuk sebuah cerita beranimasi yang membahas tentang *Anxiety* yang terjadi setelah seorang mahasiswa menjalani pembelajaran *online* lalu berpindah untuk menjalani pembelajaran *offline*.

Kata Kunci: *Anxiety*, Kecemasan, *Motion, Comic*, Animasi.

Abstrak: *Anxiety is a disorder characterized by excessive worry about an event that is not clear. These feelings have characteristics such as the emergence of excessive worry, feelings of discomfort, a sense of tension and thoughts that sometimes sound unrealistic. Anxiety is a big problem for a student to communicate normally with other students or lecturers, but feelings of anxiety or anxiety are not always a bad thing, with positive thinking anxiety can be overcome with motivation and encouragement from other people. For this reason, the authors have collected data on anxiety using the mixed method data collection to create a storytelling image that will be packaged into a Motion Comic Animation medium, where the author acts as the animator of the project. As an animator, the writer has the task of animating a picture scene with movement and gestures so that an animated story can be formed that discusses about anxiety that occurs after a student undergoes online learning and then moves on to undergo offline learning.*

Kata Kunci: *Anxiety, Worry, Motion, Comic, Animation.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anxiety atau gangguan kecemasan merupakan gangguan yang menyerupai kekhawatiran berlebih akan suatu kejadian. Perasaan ini memiliki ciri-ciri seperti timbulnya rasa cemas yang berlebih, perasaan tidak nyaman pada diri, rasa tegang dan antisipasi pemikiran yang kadang terdengar berbahaya dan tidak realistis (Menezes, Martins 2022).

Menurut BBC (Martins 2022), survei telah dilakukan kepada kalangan anak muda berusia 16-24 tahun di Indonesia dan lebih dari 95% responden mengaku pernah mengalami gejala kecemasan. Namun, perasaan cemas atau *Anxiety* bukan selalu menjadi hal yang buruk, dengan pemikiran positif *Anxiety* dapat diatasi sebagai motivasi dorongan seseorang, tapi yang perlu diwaspadai adalah gejala *Anxiety* yang sudah berlalu pemicunya namun perasaan cemas berlebih yang tidak jelas alasannya masih berlangsung dan mengganggu aktivitas seseorang, maka dari itu untuk mengetahui mengapa *Anxiety* ini terjadi karena gangguan mental atau tidak seseorang layak memeriksakan diri ke Psikiater jika mampu (Agustin 2022).

Pada perancangan ini Penulis akan mengangkat topik perasaan *Anxiety* dan menuangkannya menjadi cerita dengan media Animasi *Motion Comic*, Dimana penulis berperan sebagai Animator proyek tersebut. *Motion Comic* merupakan salah satu jenis Animasi yang di aplikasikan dalam bentuk komik atau gambar bergerak, *Motion Comic* adalah gambar komik bergerak yang mengambil narasi dan karya seni berupa ilustrasi komik sebagai bahan utama visualnya, karya seni pada setiap panel dijadikan sebuah *scene* yang dianimasikan secara terpisah dengan efek spesial dan sumber suara hingga membuat kesan komik yang hidup (Smith 2015). Sebagai Animator, Penulis memiliki tugas untuk menghidupkan sebuah *scene* gambar dengan Motion hingga terbentuk sebuah animasi bercerita

yang membahas mengenai *Anxiety* yang terjadi setelah menjalani pembelajaran Online menuju *Offline* Kembali.

LANDASAN TEORI

Anxiety

Menurut Yusuf (2016) *Anxiety* atau perasaan cemas merupakan sebuah perasaan tidak aman dan nyaman dan kurang mampunya seseorang dalam menghadapi realitas lingkungan mereka. Wienberg dan Goul (2018) berkata bahwa *Anxiety* adalah sebuah emosi negatif yang ditandai oleh adanya perasaan khawatir yang berlebihan kepada lingkungan sekitarnya. Untuk tambahan Angel Grenee (2015) berkata bahwa secara lisan *Anxiety* merupakan perasaan cemas, tak nyaman, dan khawatir mengenai hasil kejadian yang masih belum pasti.

Jenis Anxiety

Gangguan kecemasan adalah sebuah kondisi gangguan mengenai kecemasan yang dapat terjadi secara berlebihan. Gangguan kecemasan sosial atau dapat disebut sebagai "fobia sosial" adalah *Anxiety* yang lebih umum terjadi kepada orang-orang. Secara harfiah jutaan orang, di seluruh dunia, menderita gangguan kecemasan, sebuah gangguan yang traumatis dan dapat menghancurkan kondisi seseorang setiap harinya.

Gejala Anxiety

Menurut Agel Greene (2015) dalam bukunya yang menjelaskan *Anxiety*, penulis merangkum bahwa gejala terjadinya gangguan kecemasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Susahnya tertidur nyenyak,
2. Berkeringat berlebih,
3. Detak jantung yang cepat,
4. Merasa mual, dan

5. Mulut terasa kering.

Mengatasi *Anxiety*

Kondisi gangguan kecemasan pada remaja tidak dapat dibiarkan begitu saja karena dapat membahayakan, oleh karena itu beberapa cara untuk mengatasi gangguan ini dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Mendampingi dan memotivasi penderita,
2. Melakukan konseling dan terapi, dan
3. Mencari bantuan kepada orang terpercaya terdekat.

Animasi

Menurut Jean Ann Wright dalam bukunya yang berjudul *Animation Writing and Development* (2005), Animasi berasal dari kata Latin *animare* yang berarti "Untuk menghidupkan atau untuk diisi dengan nafas." Dalam animasi kita dapat mengambil gambar, tanah liat, benda tak bergerak secara nyata maupun digital dan membuat mereka seakan hidup asli hingga kita dapat berpikir bahwa mereka hidup. Maka Animasi sebenarnya adalah sebuah gambar yang dihidupkan dengan proses-proses tertentu. Menurut (Puspitasari, Sudaryat, & Afif, 2023) Animasi menggunakan satuan *Frame per Second (fps)*, semakin banyak gambar per satu *frame* yang digunakan maka semakin halus animasi yang dihasilkan. 25 *fps* berarti setiap 25 gambar yang dipakai 1 detik ditampilkan.

Animasi Motion Grafis

Motion Graphic adalah bentuk animasi yang melibatkan teks dan desain grafis, yang biasanya terhubung erat dengan kumpulan audio yang menemaninya (Freeman, 2016). Menurut (Farhanudin, Iskandar, & Sumarlin, 2023) *Motion Graphic* adalah Motion bergerak yang merupakan salah satu media dalam info grafis, animasi ini menyediakan informasi dengan bentuk gerakan animasi. Motion Grafis merupakan pergerakan sebuah info grafis yang berupa teks dan desain yang bergerak layaknya sebuah animasi.

Animasi merupakan ilmu seni yang memiliki prinsip, yaitu *stretch and squash, follow through, overlapping, anticipation, staging, slow in slow out, arc, secondary action, timing and spacing, exaggerate, solid drawing, dan appeal*. Animasi juga merupakan cabang sinematografi yang juga memiliki ilmu perfilman itu sendiri, menurut (Widianti, Sumarlin, & Liornadi, 2022).

Motion Comic

Motion Comic adalah format naratif digital hibrid yang memadukan fitur utama buku komik dengan elemen animasi, grafik gerak, film dan fotografi, desain suara, musik, dan suara. (Tucker, 2019). Menurut Craig Smith (2015) *Motion Comic* merupakan sebuah media gerakan luas yang membuat komik sebagai sumber naratif yang populer. Dimana karya komik di gambar secara digital dan dipisahkan setiap aspeknya yang akan dianimasikan untuk memberikan gambar komik itu sebuah kesan kecepatan/waktu, pergerakan kamera, dan kedalaman ruang.

Animator

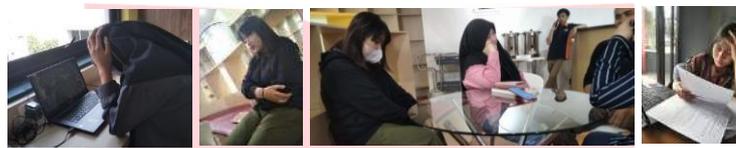
Animator adalah orang yang bekerja untuk sepenuhnya menentukan karakteristik, kepribadian, dan kemampuan apa untuk dianimasikan, mendengarkan niat dan waktu sutradara, dan mengembangkan gerakan dan tindakan yang tepat jelas Tony White (2006). Ia juga menjelaskan bahwa Kecepatan, kontinuitas, dan kejelasan jelas merupakan sekutu terbesar ketika sampai pada gambar yang membuat Anda nyaman sebagai Animator.

3. DATA DAN ANALISIS

Data Objek

Untuk melengkapi data dalam mencari tahu secara jelas apa itu *Anxiety* dan rasa cemas kepada mahasiswa, maka penulis memerlukan data dengan melakukan wawancara kepada ahli yang mengerti mengenai topik ini, dan juga melakukan kuesioner kepada mahasiswa Telkom sekitar. Berikut adalah hasil dari data yang telah dikumpulkan:

Data Observasi



Gambar: Observasi mahasiswa yang mengalami Anxiety
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk data ini, penulis memperhatikan lingkungan sekitarnya, terlebih aktivitas sekitar lingkungan kuliah penulis. Di sana penulis melihat gerak gerik mahasiswa sekitar Ketika sedang berinteraksi, dimana mereka terlihat senang dan ada yang terlihat ragu bahkan kadang ada yang terlihat seakan mereka terkucilkan. Dalam kegiatan kelas juga dapat diperhatikan mahasiswa mana yang aktif dan mana yang pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Sifat *Anxiety* dapat dilihat jelas saat kegiatan mempresentasikan materi atau tugas dimana mahasiswa yang pasif terlihat lebih ragu dan enggan berbicara hingga saat gilirannya berbicara ia antara akan mengucapkan kalimatnya dengan cepat atau membaca presentasi atau sampai sulit berbicara di depan umum.

Data Wawancara

Wawancara pertama bersama Pramitha Aulia merupakan Kemahasiswaan *Telkom University*. Dari Wawancara yang penulis sudah lakukan, penulis dapat memberi kesimpulan analisis bahwa gangguan kecemasan atau *Anxiety* adalah perasaan takut akan sesuatu yang belum dimengerti dengan jelas. Perasaan *Anxiety* merupakan hal yang normal karena pada suatu kejadian pastinya orang

dapat merasakan perasaan cemas dalam tingkat rendah. Jika *Anxiety* mulai mengganggu dalam tingkat tinggi maka disarankan untuk segera mencari bantuan kepada ahli agar dibantu dan dipastikan *Anxiety* ini bukanlah sebuah ciri-ciri untuk gangguan lain yang lebih berbahaya.

Wawancara yang kedua bersama Yolanda, ahli Psikolog Klinis dari *halodoc*. Penulis menyimpulkan dari wawancara ini bahwa *Anxiety* atau Gangguan Kecemasan adalah gangguan dimana seseorang akan merasakan cemas berlebihan kepada hal yang tidak berbahaya, dimana orang tersebut akan merasa lebih takut untuk mendekati hal yang mereka cemaskan itu hingga merepotkan diri mereka sendiri. Gangguan kecemasan juga merupakan salah fungsi otak yang mengalami pemikiran yang salah hingga membuat penderita menjauhi hal-hal yang membuatnya cemas seperti lingkungan sosial.

Wawancara yang ketiga bersama Dr. Andrew Handi Sp.KJ merupakan kedokteran spesialis jiwa. Penulis menyimpulkan dari wawancara ini bahwa Gangguan Kecemasan ini merupakan gangguan yang mempengaruhi kegiatan sehari hari karena rasa cemas berlebihan yang membuat penderita sulit berada di lingkungan sosial. Karena gangguan ini penderita akan sulit berpikir logis dan lebih merasa cemas akan bahaya yang ia percaya, padahal hal yang ia takutkan bukanlah hal yang tidak berbahaya sama sekali.

Data Kuesioner



Gambar: Info grafis kuesioner
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah melihat semua hasil kuesioner yang telah terisi, penulis dapat menyimpulkan bahwa Sebagian besar dari mahasiswa mengaku bahwa mereka sempat atau pernah mengalami perasaan kekhawatiran yang berlebihan. Dilihat pula dari kalangan Angkatan yang mengisi kuesioner ini terlihat bahwa bahkan Angkatan lama masih bisa merasakan kekhawatiran ini walau sempat merasakan pembelajaran *offline* sebelum *online* terjadi karena pandemi.

Pada Kuesioner ini juga terlihat bahwa *Anxiety* atau kecemasan yang terjadi saat memasuki lingkungan *offline* kembali biasanya berhubungan erat dengan bertemunya orang-orang baru dan melakukan pelajaran dalam sebuah kelas yang terasa tidak familier bagi mereka yang terbiasa melakukan pembelajaran di dalam kamar sendiri saat *online*. Dan kebanyakan juga dari peserta yang mengisi kuesioner ini mengakui bahwa cara mereka mengatasi kecemasan ini adalah dengan mengalihkan perhatiannya dari masalah tersebut dengan hal lain.

Analisis Karya Sejenis



Gambar: poster Genshin Impact sebagai karya 1

(Sumber:

https://cdn1.epicgames.com/offer/879b0d8776ab46a59a129983ba78f0ce/genshintall_1200x160-0-4a5697be3925e8cb1f59725a9830cafc)

Karya ini menunjukkan semua prinsip animasi dengan jelas dan menarik hingga membuat animasi yang indah untuk dipandang dan mudah dimengerti berencana untuk mengambil contoh gerakan tubuh dalam animasi dan juga ekspresi karakter yang ter animasikan dengan jelas dan penuh emosi meluap.

Gerakan pada animasi juga sangat *smooth* dan *fluid* dan membuat animasi terlihat menarik karena setiap prinsip animasi yang dimasukkan pada karya tersebut. Karya memiliki *style art* yang terlihat *simple* namun tetap menarik dipandang dari prinsip solid *drawing*, bagaimana gambar karakter dan sekitarnya terlihat terkomposisikan dengan bagus. *Timing* pada animasi ini sangat teratur, seperti bagaimana di satu detik pertama karakter mengalami hal sedih dan detik selanjutnya cerita karakter bertransisi menuju hal bahagia dan tiba-tiba hal sedih kembali terjadi secara tiba-tiba.



Gambar: Cover Gatotkaca sebagai karya 2
(Sumber: Screenshot dari sumber video)

Karya berikut merupakan hasil dari *motion comic* secara *basic* yang tidak menggunakan banyak *frame* dan gerakan rumit hingga walau mudah dimengerti jalan ceritanya namun dibanding karya yang penulis analisa sebelumnya terdapat keindahan yang kurang namun masih dapat dinikmati. Dapat dilihat walau gerakan karya terlihat sedikit minimum namun visual terlihat sangat menarik hingga dapat memperlihatkan adegan dengan visual yang mendukung adegan dan atmosfer, seperti bagaimana ekspresi karakter dapat dengan mudah membuat penonton tahu betapa karakter terlihat marah, sedih atau terkejut dalam sebuah adegan yang terus terasa menegangkan. *Timing* pada karya juga sangat meninggalkan kesan bagaimana dalam jangka waktu kurang dari 5 menit saja animasi ini dapat menyampaikan cerita dengan plot konflik yang muncul hingga memberi dampak kepada para karakter. Seperti saat karakter merasa tenang setelah perang hanya untuk dikagetkan dengan ledakan yang membunuh putra dari karakter lain dalam

hitungan beberapa menit. Walau gerakan dalam karya animasi ini terkesan sangat mendasar dan mudah, tapi gerakan mudah itu dapat dijadikan inspirasi untuk membuat *motion* yang tidak sulit dan dapat digunakan jika diperlukan.



Gambar: Cover I Am Legend sebagai karya 3
(Sumber:

<https://static.wikia.nocookie.net/imlegend/images/6/64/Awakening.jpg/revision/latest?cb=20111104174932>)

Penulis terkesan dengan cerita dan animasi yang disampaikan pada animasi ini, bagaimana dengan beberapa gerakan simpel saja dapat membuat gerakan karakter masih terlihat lentur dan tidak kaku seperti *motion comic* biasa pada umumnya. Dilihat beberapa gerakan juga memiliki pola bergerak yang didukung dengan gerakan dan efek kamera yang digunakan dalam animasi ini seperti *camera shake* dan *blur* di saat karakter terkena serangan dan cahaya terang setiap senjata api digunakan. Efek dan penggambaran yang memperlihatkan ketegangan dan horor dalam dunia penuh zombi sangat mendukung penyampaian cerita yang terjadi ditambah dengan gerakan animasi yang enak ditonton.

Konsep Perancangan

Konsep Karya

Perancangan pada animasi ini mementingkan bagian yang akan menggerakkan gambar bagai visual komik yang bergerak atau dinamai sebagai teknik *Motion Comic*, dimana animasi dibuat bagai visual komik yang bergerak sesuai dengan alur ceritanya. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat gerakan

animasi pada gambar visual yang akan dibuat oleh tim penulis dan menggerakkannya sesuai dengan *storyboard*.

Konsep Visual/Media

Penulis menggunakan referensi dari karya sejenis yang telah di analisa untuk dipakai dalam pembuatan animasi bertema *Anxiety* ini. Dimana untuk membuat animasi Penulis menggunakan *Wacom intuos* untuk melakukan penggambaran efek dan lainnya, serta menggunakan aplikasi *editing software* seperti *After Effect* dalam pembuatan animasi *Motion comic* dan pengeditan efek dan juga aplikasi *Camtasia* untuk menyatukan semua animasi menjadi satu media lengkap dengan suara dan musik.

Konsep Pesan

Animasi ini dirancang sebagai acuan untuk menyampaikan informasi visual berupa *Motion comic* yang menceritakan mengenai fenomena *anxiety* dan cara penanganannya. Animasi ini berharap dapat lebih menyadarkan masyarakat sekitar mengenai apa itu gangguan *anxiety* pada anak muda dan remaja. Dimana animasi ini akan menunjukkan perjalanan seorang mahasiswi bernama Sarah yang memasuki dunia lain saat ia tenggelam dalam keresahannya sendiri, disana ia bertemu dengan hewan-hewan yang menjadi bentuk keresahannya yang akan bertambah seram semakin Sarah merasa resah, pada akhir cerita Sarah akan menerima semua keresahannya dan memperbaiki dirinya sendiri, di saat itu ia akan mengatasi masalahnya dengan sendiri dimana yang ia perlukan hanyalah kesadaran diri untuk menjadi berani.

4.2 Perancangan Karya

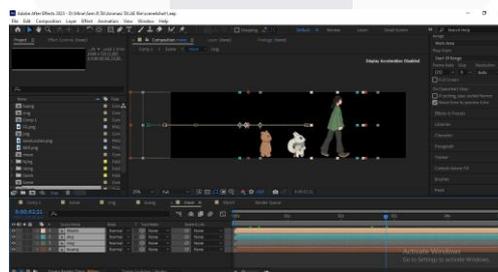
4.2.1 Pra Produksi



Gambar: Proses Animasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis memulai proses animasi dengan mengamati *storyboard* dan membayangkan bagaimana gambar dari *storyboard* ini dapat digerakkan untuk disesuaikan dengan narasi yang telah disiapkan dalam skrip, penulis lalu membagi-bagi *asset* gambar yang akan digerakkan dalam satu adegan yang sudah di tentukan.

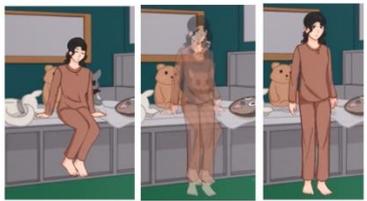
4.2.2 Produksi



Gambar: Proses Animasi2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis lalu mengunggahkah semua *asset* yang disatukan kembali pada aplikasi *After Effect*, disini semua Aset digerakkan sesuai *storyboard* dan interpretasi animator pribadi sekaligus diberi efek hingga menyerupai hasil akhir yang akan ditayangkan. Dengan mengaplikasikan 12 prinsip animasi Penulis dapat menyusun animasi yang dapat menggambarkan cerita berdasarkan skrip dan *storyboard*.

Prinsip Animasi Yang Digunakan:

<i>Squash and Stretch</i>	
Visual	
Penjelasan	
<p>Pada adegan ini karakter bernama Sarah menjatuhkan dirinya pada tempat tidur hingga gambarannya adalah bagaimana dia merenggangkan tubuhnya yang terjatuh dengan prinsip <i>squash</i> lalu <i>stretch</i>.</p>	
<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	
Visual	
Penjelasan	
<p>Animasi ini sepenuhnya menggunakan prinsip <i>pose to pose</i> Dimana <i>straight ahead</i> dilakukan dengan menggunakan <i>puppet tool</i>. Pada</p>	

adegan ini Sarah berdiri dari kasurnya hingga ia berdiri dengan menggunakan prinsip *pose to pose*.

Slow in and Slow Out

Visual



Penjelasan

Adegan ini saat Sarah berjalan, ia memulainya dengan perlahan lalu ia mempercepat langkah namun saat ia berhenti tubuhnya melambat terlebih dahulu lalu berhenti sepenuhnya.

Follow Through and Overlapping Action

Visual



Penjelasan

Setiap adegan dimana Sarah bergerak, mau itu hanya gerakan kecil atau besar dapat terlihat hal seperti rambutnya yang terus bergerak mengikuti gerakan kepala dan lingkungannya.

Anticipation

Visual**Penjelasan**

Pada adegan dimana Sarah akan merangkak masuk ke dalam lubang, di mulai perlahan memasukinya dengan bergerak masuk ke dalam lubang gua itu perlahan lalu merangkak.

Staging**Visual****Penjelasan**

Pada adegan ini Sarah melihat ke arah hutan dimana *framing scene* ini menunjukkan Sarah sendiri di dalam hutan yang gelap.

Archs**Visual**



Penjelasan

Pada adegan dimana Sarah mencoba memanggil seseorang di tempat itu, dia mengangkat tangannya dengan gerakan memutar hingga membuat sebuah gerakan *arch*.

Secondary Action

Visual



Penjelasan

Pada saat Sarah mencoba meninggalkan boneka anjing dan kucing tersebut, sang boneka anjing malah menjatuhkan tempat sampah dan membuat Sarah kaget.

Timing

Visual



Penjelasan

Pada adegan ini Sarah sedang memarahi para boneka hingga sedetik kemudian dia terkagetkan dengan jatuhnya boneka beruang dari pohon.

Exaggeration

Visual



Penjelasan

Sarah yang kaget menggerakkan kepalanya dan aksinya yang kaget terlalu berlebihan karena setelahnya ia terjatuh karena dirinya sendiri kaget melihat boneka anjing itu berbicara dengannya.

Appeal

Visual



Penjelasan

Animasi ini menggunakan *style* menyerupai anime dengan proporsi yang masih realistis dari rupa Sarah secara general dan para boneka yang imut dan seukuran dengan boneka asli yang dapat bergerak.

Solid Drawing

Visual



Penjelasan

Penulis membuat *motion comik* ini berdasarkan cerita dan kerja sama teman penulis yang bekerja untuk menggambarkan karakter dan juga *background* untuk digerakkan sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat. Dengan itu penulis dapat menggerakkan setiap gambar untuk dihidupkan layaknya sebuah animasi *motion comic*.

Hasil Perancangan



Gambar: Hasil Editing Animasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah setiap *scene* dianimasikan maka penulis menyatukan semua *scene* dan lalu memberi efek serta *voice acting* yang sudah tersedia dengan music dan juga efek suara. Semua lalu disatukan hingga menjadi Animasi *motion comic* berdurasi 10 menit yang berjudul, Kecemasan: Sebuah Perjuangan Tak Terlihat, yang di animasikan oleh penulis dan timnya.

KESIMPULAN

Penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil observasi dan pengumpulan data-data lain dapat di simpulkan bahwa Gangguan Kecemasan atau *Anxiety Disorder* adalah sebuah gangguan yang dapat membuat seorang individu merasa cemas berlebihan ketika melakukan sesuatu dimana kejadiannya tidak pasti dan terasa sangat asing baginya, terutama kepada mahasiswa yang mengalami kecemasan setelah mengetahui kembalinya pelajaran tatap muka setelah merasa nyaman menjalani perkuliahan dari rumah selama bertahun-tahun. Mahasiswa dapat merasa cemas ketika bertemu dengan seseorang dan takut mereka akan berpikir buruk mengenai dirinya, kadang mahasiswa juga takut untuk meminta bantuan karena merasa akan membebani orang lain karena itu mahasiswa bisa tanpa sadar telah mengalami Gangguan Kecemasan.

Penulis juga menyimpulkan bahwa dalam membuat sebuah animasi, seorang animator perlu memahami beberapa hal penting untuk dapat memberikan hidup senyata mungkin ke dalam animasi yang dibuat, agar animasi itu dapat dinikmati dan juga dapat dengan sukses menyampaikan cerita yang ingin disampaikan. Penulis menyimpulkan lagi bahwa dalam membuat animasi terdapat banyak cara yang perlu dilakukan dan dipersiapkan untuk membuat animasi yang sesuai dengan apa yang penulis visi-kan seperti bagaimana karakter ini akan bergerak hingga apa yang harus dilakukan agar adegan ini terasa lebih sesuai

dengan apa yang diceritakan, hingga akhirnya animasi akhir dapat selesai dengan memuaskan.

SARAN

Pada hari dan bulan pertama perkuliahan tatap muka kembali hingga hari-hari ini masih pula terdapat mahasiswa yang masih belum terbiasa hingga mengalami kecemasan yang dapat terjadi secara berlebihan, dikarenakan kecemasan itu mahasiswa jadi enggan melakukan hal lain yang dapat bermanfaat kepada Pendidikan mereka seperti mengikuti kegiatan organisasi hingga kerja kelompok. Dikarenakan itu animasi tugas akhir ini ditunjukkan untuk kepada mereka yang masih merasa cemas dengan harapan bahwa dengan menonton dan menikmati animasi ini mereka dapat mendapatkan moral penting dari cerita animasi ini dan merasa lebih percaya diri untuk mengatasi kecemasannya atau mencari bantuan terdekat dengan segera.

DAFTAR PUSTAKA

- Diferiansyah, O., Septa, T., & Lisiswanti, R. (2016, Agustus). Gangguan Cemas Menyeluruh. *Jurnal Medula Unila*, 5(2), 63-68.
- Farhanudin, F., Iskandar, M., & Sumarlin, R. (2023, April). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Kampanye Pelestarian Hewan Endemik Surili Untuk Masyarakat Kabupaten Bandung . *E-Proceeding of Art & Design* , 10(2), 1494-1503.
- Fitria, L., & Ildil. (2020). Kecemasan remaja pada masa pandemi Covid -19 . *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 1-4. doi:<https://doi.org/10.29210/120202592>
- Freeman, H. (2017). *The Moving Image Workshop*. London: Bloomsbury Publishing Pic.

- Greene, A. (2015). *Social Anxiety: Ultimate Guide To Overcoming Fear, Shynes, and Social Phobia To Achieve Success In All Social Situations*. America: Self Publish.
- Puspitasari, A. D., Sudaryat, Y., & Afif, T. R. (2023, April). Perancangan Animate Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi TikTok Terhadap Remaja. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 1541-1546.
- Smith, Craig (2015) Motion comics: the emergence of a hybrid medium. *Writing Visual Culture*, 7. ISSN 2049-7180.
- Stein, M. B., & Sareen, J. (2015). Generalized Anxiety Disorder. *The New England Journal of Medicine*, 2059-2068. doi:10.1056/NEJMcp1502514
- Tucker, H. J. (2019, September). Exploring The Panel: Producing a Feature Length, Horror-Themed Motion Comic Based on a Comic and Screenplay . *PhD Thesis: Exploring The Panel*, 1-231.
- White, Tony. 2006. *Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Singapore: Focal Press.
- Widianti, N., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2022, Oktober). Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Fenomena Burnout Pada Mahasiswa DKV Telkom University. *E-Proceeding of Art & Design* , 8(5), 3427-3488.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Burlington: Focal Press.