

# **PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL "TURNING POINT" TENTANG DAMPAK POSITIF DARI FOMO OLAHRAGA**

**Sri Andhika Prihastanto<sup>1</sup>, Arief Budiman<sup>2</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Telkom, Bandung

[adnhikaprihastanto@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:adnhikaprihastanto@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [ariefbudiman@telkomuniversity.ac.id](mailto:ariefbudiman@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

---

## **ABSTRAK**

Perkembangan media sosial yang pesat di Indonesia telah melahirkan berbagai fenomena sosial, salah satunya adalah Fear of Missing Out (FoMO). Meski sering diasosiasikan secara negatif, FoMO juga memiliki sisi positif yang dapat mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih sehat, seperti meningkatnya minat generasi muda terhadap aktivitas olahraga, khususnya lari. Fenomena ini terlihat dari tren di media sosial yang memadukan olahraga dengan ekspresi diri, serta meningkatnya partisipasi masyarakat dalam olahraga lari berdasarkan laporan *Garmin Fitness Report 2024*. Terutama pada kelompok usia 18–25 tahun yang berada dalam fase *emerging adulthood*, pengaruh tren sosial berperan besar dalam pembentukan gaya hidup jangka panjang. Namun demikian, masih minim media komunikasi visual edukatif yang mengangkat sisi positif FoMO ini secara eksplisit, terutama melalui media animasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang storyboard animasi berjudul *Turning Point* yang mengangkat dampak positif dari FoMO olahraga lari. Melalui pendekatan visual yang relevan dan dekat dengan gaya hidup generasi muda, diharapkan animasi ini mampu menyampaikan pesan tentang pentingnya pola hidup sehat secara menarik, komunikatif, dan inspiratif.

---

## **ABSTRACT**

The rapid development of social media in Indonesia has given rise to various social phenomena, one of which is Fear of Missing Out (FoMO). Although often associated with negative impacts, FoMO also has a positive side that can encourage behavioral changes toward a healthier lifestyle, such as the growing interest of young people in physical activities, particularly running. This phenomenon is evident through social media trends that combine exercise with self-expression, as well as the increased public participation in running activities, as reported in the *Garmin Fitness Report 2024*. Among individuals aged 18–25, who are in the *emerging adulthood* phase, social trends play a significant role in shaping long-term lifestyle habits. However, there is still a lack of educational visual media that explicitly highlights the positive aspects of FoMO, especially through animation, which is closely linked to the younger generation. Therefore, this study aims to design a storyboard for an animation titled *Turning Point*, which explores the positive impact of FoMO in running culture. Through a visual

approach that is relevant and relatable to youth lifestyles, this animation is expected to deliver messages about the importance of a healthy lifestyle in an engaging, communicative, and inspiring manner.

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir perkembangan media sosial di Indonesia meningkat begitu pesat hingga menimbulkan berbagai fenomena yang mempengaruhi masyarakat, salah satunya fenomena Fear of Missing Out (*FoMO*). Menurut Przybylski (2013), *FoMO* merupakan suatu perasaan cemas yang dialami oleh individu karena takut tertinggal dari pengalaman menarik yang dialami orang lain, sehingga perasaan ini mendorong seseorang untuk ikut terlibat dalam aktivitas yang sedang tren agar tidak merasa tersisih secara sosial. Dalam konteks positif, *FoMO* dapat memicu perubahan perilaku yang lebih aktif, termasuk dalam hal gaya hidup.

Salah satu fenomena positif dari *FoMO* yang menonjol di Indonesia adalah meningkatnya partisipasi anak muda dalam olahraga lari. Melalui media sosial seperti TikTok dan Instagram, tren tagar seperti #PelariKonten, #LariPagi, hingga #RunWithMe semakin marak. Anak muda mendokumentasikan aktivitas olahraga mereka dengan cara yang menyenangkan, memadukan olahraga dengan ekspresi diri melalui outfit, musik, hingga komunitas lari. Fenomena ini menjadi bagian dari gaya hidup baru yang tidak hanya berorientasi pada penampilan tetapi juga kesehatan.

Mengutip dari website Garmin.co.id. Di tahun 2024 lari menjadi salah satu aktivitas yang paling diminati di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini dapat terlihat pada data statistik Garmin Fitness Report 2024 bahwa partisipasi masyarakat dalam olahraga lari mengalami peningkatan sebanyak 65% . Terlebih, pada kelompok usia 18-25 tahun, fase kehidupan yang dikenal dengan konsep Emerging Adulthood (Arnett, 2019), individu cenderung mencari pengalaman baru dan membentuk kebiasaan jangka panjang. Pengaruh eksternal seperti tren olahraga yang viral dapat memberikan dampak signifikan dalam membentuk pola hidup sehat.

Namun, dalam perkembangan media komunikasi visual, belum banyak media edukatif yang secara eksplisit mengangkat sisi positif dari *FoMO* olahraga lari ini, khususnya melalui media animasi yang dekat dengan generasi muda.

Oleh karena itu, melalui perancangan *storyboard* animasi Turning Point yang mengangkat tentang dampak positif dari *FoMO* olahraga lari, diharapkan dapat menyampaikan pesan tentang pentingnya pola hidup sehat secara menarik dan relevan terhadap target audiens.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Fenomena FoMO

Patrick McGinnis dalam Annisa, 2024. Mengungkapkan bahwa fenomena *FoMO* (Fear Of Missing Out) disebabkan oleh faktor biologis dari manusia itu sendiri, yaitu naluri untuk masuk dan menjadi bagian dari suatu kelompok serta mendapatkan inklusi. Dan hal ini sangat penting bagi seseorang agar dapat bertahan secara emosional. Penyebab *FoMO* yang kedua adalah budaya, dimana *FoMO* ini seringkali berkaitan dengan budaya seperti seni, film, bahkan tren budaya pop yang dianggap unik dan kekinian sehingga mudah terungkap oleh publik dan orang – orang yang penasaran lalu mengikutinya. Serta dengan adanya teknologi media sosial, fenomena *FoMO* ini bisa berkembang begitu pesat dalam menjangkau publik.

Bagi beberapa orang olahraga merupakan hal yang wajib dilakukan dalam menjaga tubuh baik jasmani maupun rohani. Dan tujuan dari olahraga sendiri adalah untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan keterampilan fisik. Tetapi banyak orang yang keliru bahwa untuk mendapatkan dampak positif dari olahraga mereka perlu melakukan olahraga yang berat, padahal dalam kenyataannya walaupun hanya melakukan aktivitas fisik ringan seperti berjalan dan *jogging* juga akan tetap mendapatkan dampak positif bagi tubuh dan rohani khususnya psikologi.

### 2.2 Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *Animare*. Yang memiliki makna memberikan kehidupan dengan cara membuat ilusi optik pada suatu subjek sehingga membuat objek tersebut seolah dapat bergerak (Selby, 2013).

Animasi merupakan salah satu media yang digemari baik oleh anak – anak maupun dewasa, karena mampu membawa pesan dan informasi serta dikemas dalam tema dan genre yang menarik sehingga mudah dipahami oleh audiens (Nahda & Afif, 2022).

### 2.3 Pipeline Animasi

Semua proyek animasi pasti memiliki *workflow*, atau yang disebut “pipeline animasi”. Pipeline ini dibagi menjadi tiga tahap yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Selby, 2013:13).

Pada tahap pra produksi naskah, konsep visual dan suara, serta ide di eksplorasi melalui percobaan dan riset dengan tujuan untuk mempersiapkan semua material sebelum perekaman film atau pembuatan animasi dimulai (Selby,2013:13-15).

Selanjutnya adalah tahap produksi. Pada tahap ini merupakan tahap dimana proyek mulai dibentuk. Dan dalam *workflow* animasi 2D dimensi ada beberapa tahap yang dilalui selama fase produksi seperti membuat *key frame*, *background*, *inbetween*, *inking*, *coloring*, *compositing*, dan *rendering* (Selby,2013:15-16).

Dan yang terakhir adalah pasca produksi, dimana semua material yang sudah dibuat selama masa produksi dikumpulkan menjadi satu untuk di *edit*, ditambahkan *special effect*, *title* dan *credits*, hingga sampai menjadi sebuah satu produk yang siap distribusi (Selby,2013:17).

## 2.4 Storyboard

*Storyboard* terdiri dari serangkaian bingkai gambar statis yang diberi nomor secara berurutan. Gambar – gambar ini mewakili poin – poin penting dalam cerita yang disebut “*key stages*” dan disusun secara urut sesuai dengan kronologi cerita (Selby, 2013).

Langkah pertama dalam membuat *storyboard* adalah dengan menerjemahkan naskah ke dalam gambar. Tugas utama seorang *storyboard* artist adalah membuat gambar ilustrasi yang merepresentasikan karakter, adegan yang dilakukan karakter tersebut, dan lingkungan dimana adegan tersebut berlangsung.

Menurut Winter dan Downlatabadi (2011). Dalam proses membuat *storyboard* dibagi menjadi 3 tahap yaitu, Thumbnail, Rough Pass, dan Cleanup.

### 1. Thumbnail

*Thumbnail* adalah gambar – gambar berukuran kecil yang digunakan oleh *storyboard* artist untuk menyusun urutan adegan secara cepat. Teknik ini berfungsi untuk memastikan bahwa visi dari *storyboard* artist selaras dengan arahan sutradara.

### 2. Rough Pass

Pada tahap *rough pass*, *thumbnail* yang sudah disetujui akan dipindahkan ke panel yang lebih besar. Dengan tujuan untuk mempermudah *storyboard* artist dalam menambahkan detail.

### 3. Cleanup

Pada tahap ini panel – panel akan digambar secara penuh dan detail guna menggabarkan seluruh informasi dari setiap adegan yang ada dalam cerita.

## 2.5 Elemen Storyboard

### a. Perspektif

Menurut Bryne (1999) dalam bukunya yang berjudul “*Animation – The Art of Layout and Storyboarding*”, perspektif adalah bagian paling penting dalam menciptakan ilusi 2D menjadi seolah 3D dengan menggambarkan ruang agar karakter dapat terlihat seolah bergerak pada ruang tiga dimensi. Ada beberapa jenis perspektif yaitu perspektif satu titik hilang, perspektif dua titik hilang, dan perspektif *forced* atau *warped*, dan perpektif *aerial* atau *pictorial*.

### b. Type of Shot

penggunaan *type of shot* akan berpengaruh pada komposisi dalam *frame*. Lalu pemilihan variasi *type of shot* akan menciptakan suatu emosi dalam *scene* (Jew,2013:64). Menurut Jew (2013:64-70) terdapat 12 variasi *type of shot* dalam animasi, yaitu :

1. *Extreme Wide Shot* (EWS)

Cenderung memperlihatkan pemandangan lingkungan dimana adegan akan berlangsung, subjek akan terlihat kecil. Biasanya digunakan sebagai shot pembuka scene.

2. *Wide Shot* (WS)

Tidak jauh berbeda dengan extreme wide shot, tetapi pada wide shot subjek terlihat lebih menonjol dibandingknlingkungan sekitarnya.

3. *Full Shot* (FS)

Framing lebih sempit jika dibandingkan dengan wide shot, tetapi masih memperlihatkan figure karakter secara utuh dari atas kepala sampai ujung kaki.

4. *Cowboy Shot*

Memperlihatkan karakter dari ujung kepala hingga paha.

5. *Medium Shot* (MS)

Memperlihatkan karakter dari ujung kepala hingga pinggang.

6. *Close Up* (CU)

Memperlihatkan ujung kepala hingga ujung dagu. Shot ini memiliki makna intimasi.

7. *Choker Shot*

Memperlihatkan framing yang memotong bagian dahi sampai ujung dagu.

8. *Extreme Close Up* (ECU)

Menggunakan framing yang memotong dari atas alis sampai ujung bawah bibir

9. *Over The Shoulder* (OTS)

Menempatkan kamera dari balik bahu karakter yang akan digunakan sebagai foreground.

10. *Poin Of View* (POV)

Type of shot yang menempatkan posisi kamera sebagai sudut pandang karater utama.

11. *Reverse Shot*

Sebuah shot yang berkebaliknan dari shot sebelumnya.

12. *Reaction Shot*

Shot yang berfungsi untuk menampilkan reaksi dari karakter, bisanya menggunakan framing mediu shot.

**c. Posisi dan Ketinggian Kamera**

Angle kamera meujuk pada posisi dan penempatan kamera terhadap subjek. Hal ini akan berpengaruh pada kesan emosional yang ditampilkan dalam scene (Jew,2013:71).

Dan terdapat enam angle kamera yaitu:

1. Eye Level

Eye level merupakan penempatan angle kamera yang sejajar dengan garis mata dan menimbulkan kesan yang natural.

2. High angle

Penempatan posisi kamera berada diatas batas mata subjek. Menciptakan kesan inferior bagi subjek.

3. Overhead Shot

Penempatan angle kamera yang meyorot tegak lurus kebawah tanpa menampilkan garis horizon manapun.

4. Bird's Eye View

Penempatan angle kamera dimana kamera berada jauh tinggi diatas garis horizon, seolah meniru sudut pandang mata burung. Biasanya digunakan untuk menampilkan pemandangan dari atas.

5. Low Angle

Penempatan angle kamera dibawah garis mata subjek. Menghasilkan kesan yang dominan.

6. Worm's Eye View

Penempatan angle kamera tepat diatas tanah atau sejajar dengan garis horizon dengan menyorot keatas. Menghasilkan perspektif yang berlebihan serta menciptakan efek skala yang tegas.

**d. Gerakan Kamera**

Pergerakan yang dilihat pada *pivot* gerakan dan *zoom* ialah seluruh gambar bergerak relatif pada gambaran *frame*. Gerakan kamera akan memberikan tampilan jumlah dari *parallax* antara objek pada sekitarnya. Istilah *parallax* merupakan perubahan posisi kamera yang juga mempengaruhi tampilan posisi pada objek atau subjek pada kamera. Berikut ialah jenis pergerakan kamera (Jew, 2013:76). Berikut adalah beberapa jenis pergerakan kamera.

1. Panning dan Tiltng

*Panning* mengacu pada pergerakan horizontal pada kamera baik itu ke kanan atau ke kiri, gerakan ini seolah seperti meniru gerakan kepala saat menoleh. Ketika memutar kamera dari kiri ke kanan disebut *pan right*, begitupun sebaliknya. Sedangkan *tilting* adalah pergerakan kamera secara vertikal. Seperti pergerakan dari atas ke bawah disebut *tilt down* atau dari bawah ke atas disebut *tilt up*.

2. Dolly

*Dolly* atau *tracking shot* (atau dengan kata lain *crabbing*, *trucking*, atau *tracking* kanan/kiri) merupakan jenis pengambilan gambar dimana kamera diletakan disebuah rel lurus atau melenkung lalu digerakan sepanjang *scene*.

3. Push In dan Pull Out

*Push in* dan *pull out* (atau juga disebut *truck in* atau *truck out*) merujuk pada pergerakan kamera mendekat atau menjauhi subjek. Bayangkan seperti meluncur mendekati atau menjauhi subjek. *Trucking* atau *Pushing* merujuk pada gerakan maju mundur pada kamera.

4. Boom

*Boom shot* merujuk pada pergerakan kamera dimana kamera diletakan pada ujung *boom arm* yang terikat pada poros tetap kamera.

5. Crane

Tidak jauh berbeda dengan *boom shot*, kecuali *crane shot* memiliki jarak pandang yang lebih luas dan lebar. Ini menciptakan gerakan kamera yang lebih variative.

6. Steady Cam

*Steady cam shot* adalah pengambilan gambar di mana kamera dipasang pada tubuh kameramen, memungkinkan kameramen untuk mengikuti aksi sepanjang adegan.

7. Dutch Tilt

*Dutch tilt* merupakan sebuah tindakan memiringkan garis *horizon* pada kamera agar tidak tegal lurus dengan bidang tanah. Hal ini menciptakan efek komposisi yang condong pada salah satu sisi, sehingga menciptakan kesan tidak seimbang bagi penonton.

8. Zolly

*Zolly* adalah efek khusus di mana *zoom* dan *dolly* digunakan secara bersamaan, tetapi dengan arah yang berlawanan (misalnya, *zoom in* dan *dolly out*), sehingga skala pada subjek tidak berubah melainkan latar belakang subjek terjadi distorsi.

9. Sleeper/Corkscrew

*Sleeper* merupakan teknik pengambilan gambar dimana kamera melihat kebawah ke arah subjek sembari kamera diputar.

10. Tracking

*Tracking* adalah sebuah pergerakan kamera dimana kamera bergerak seiring adegan atau aksi yang dilakukan oleh karakter sepanjang *scene* (Selby:2013, 87).

11. 360 Orbit Camera

Merupakan pergerakan kamera mengitari atau mengelilingi subjek yang berfungsi untuk memusatkan fokus audiens dan mendukung narasi cerita (Leuwe:2020, 18).

12. Zoom

*Zoom* adalah sebuah pergerakan kamera, dimana kamera berdiam atau stagnan di satu tempat sementara lensa diputar untuk menciptakan ilusi seolah kamera bergerak mendekat dan menjauhi subjek (Leuwe:2020, 16).

**e. Transisi**

Transisi kamera merupakan sebuah metode yang digunakan untuk berpindah antara *scene* satu dengan *scene* selanjutnya (Bryne:1999,177).

1. Cut To

*Cut to* adalah metode transisi yang dilakukan oleh editor dengan cara memotong satu gambar atau adegan lalu disambung dengan gambar atau adegan lain.

2. Fade

*Fade* adalah transisi yang dilakukan dengan cara memudarkan gambar secara bertahap hingga gambar sepenuhnya gelap.

3. Dissolve

Hampir sama dengan metode transisi *Fade*, *dissolve* juga menggunakan teknik dimana gambar akan memudar secara bertahap, tetapi pada transisi *dissolve* ketika salah satu *scene* memudar, gambar dari *scene* selanjutnya perlahan muncul.

4. Match Cut

*Match Cut* merupakan sebuah transisi dimana gambar bagian akhir *scene* memiliki kesamaan terhadap bagian awal pada *scene* selanjutnya, sehingga menghasilkan gambar yang hampir identik antara *scene* satu dengan *scene* selanjutnya.

5. Wipe

Wipe adalah transisi yang dilakukan dengan cara menggeser gambar dari layar. Ada beberapa jenis *wipe* seperti *wipe up*, *wipe down*, *wipe left*, dan *wipe right*.

6. Montage

*Montage* merupakan serangkaian *shot* dari beberapa *scene* yang disatukan menjadi sebuah *scene* baru. *Montage* berfungsi untuk menceritakan sebagian besar cerita dalam waktu yang singkat.

## 2.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif naratif. Dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Metode Pendekatan yang bertujuan memahami fenomena berdasarkan perspektif subyektif dari partisipan penelitian. Metode ini sering kali menggunakan wawancara, observasi, atau analisis teks untuk menggali makna dan pengalaman individu (Cresswell, 2023).

## 3. Data dan Analisis

### 3.1 Data Objek

#### 3.1.1 FoMO Dalam Olahraga

*Fear Of Missing Out (FoMO)* menurut Przybylski dkk. (2013) merupakan fenomena dimana individu merasa cemas atau takut ketika orang lain merasakan atau mengalami momen berharga, sementara mereka sendiri tidak terlibat dalam pengalaman tersebut. Akibatnya, mereka merasa mendapatkan dorongan untuk terus terhubung dengan apa yang dilakukan oleh orang lain melalui media sosial.

Tetapi meskipun terkesan negatif, fenomena *FoMO* dalam olahraga juga bisa berdampak positif bagi individu itu sendiri, karena dari trend *FoMO* olahraga ini dapat mendorong kesadaran kaum muda untuk ikut menjalani pola hidup sehat. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aslam dan Wiyono (2020) menunjukkan bahwa remaja yang mengikuti trend *FoMO* cenderung lebih sering berpartisipasi dalam olahraga, sehingga meningkatkan fisik dan mental mereka. Selain itu *FoMO* olahraga ini juga berfungsi sebagai perantara dalam membangun jaringan sosial yang lebih luas melalui media komunitas atau event – event sejenis (Kaloeti et al., 2021).

#### 3.1.2 Dampak FoMO Terhadap Kesehatan Mental

Meskipun masyarakat umum kerap menganggap sebagai fenomena negatif karena bisa memicu stress, kecemasan, atau hanya sebagai ajang pamer

di media sosial. *FoMO* ternyata juga memiliki dampak positif yang perlu diperhatikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *FoMO* juga dapat mendorong motivasi individu untuk berkembang secara personal dan sosial.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Carolina dan Mahetsu (2020), menyatakan bahwa dari fenomena ini individu dapat menggunakan emosinya untuk memaksa diri untuk mencoba hal – hal baru yang sebelumnya dihindari. Penelitian Jood (2017) bahkan menyatakan bahwa *FoMO* juga berpengaruh positif terhadap kepuasan hidup individu. Pernyataan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Allen (2016) dimana *FoMO* dapat menjadi motivasi utama individu untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Hal ini disebabkan oleh seringnya individu melihat pencapaian orang lain yang luar biasa sehingga memotivasi individu untuk memperluas prospek masa depan demi mencapai kepuasan hidup.

### **3.2 Hasil Observasi**

Penulis menyimpulkan bahwa pemilihan lokasi seperti Lapangan Gasibu, Jalan Cilaki, dan Jalan Asia Afrika bukan hanya memperkaya aspek visual dalam animasi *Turning Point*, tetapi juga mendukung narasi cerita secara emosional dan tematik. Ketiga lokasi ini mewakili tiga dimensi penting: gaya hidup aktif dan sehat (Gasibu), refleksi diri dan emosi personal (Cilaki), serta identitas kota dan semangat kebersamaan (Asia Afrika). Kombinasi ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman visual yang autentik dan relevan bagi penonton, khususnya generasi muda yang menjadi target audiens utama animasi ini.

### **3.3 Hasil Wawancara**

Pola hidup sehat merupakan fondasi penting dalam menjaga kualitas hidup dan mencegah berbagai penyakit. Konsep ini terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu nutrisi seimbang, aktivitas fisik teratur, manajemen stres, dan waktu istirahat yang cukup. Aktivitas fisik seperti lari atau angkat beban bukan hanya penting untuk kebugaran jasmani, tetapi juga berkontribusi pada kesehatan mental dan produktivitas jangka panjang. Untuk menjalani latihan fisik yang aman dan efektif, penting untuk memperhatikan prinsip seperti FITT (Frekuensi, Intensitas, Durasi, Jenis) dan BBTT (Baik, Benar, Terukur, Teratur), serta memahami perbedaan kondisi biologis antara individu, termasuk faktor gender. Wawancara dengan ahli menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat terhadap pentingnya olahraga meningkat, namun masih diperlukan edukasi berkelanjutan agar orang memahami batas kemampuan tubuh dan pentingnya pemeriksaan medis sebelum memulai olahraga intensif. Teknologi modern seperti aplikasi kesehatan dan perangkat pelacak kebugaran dapat menjadi alat bantu penting dalam mendukung gaya hidup sehat. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat mengangkat tema ini dalam karya animasi edukatif untuk meningkatkan literasi kesehatan masyarakat dengan cara yang menarik dan berbasis data ilmiah.

### 3.4 Hasil Analisis Karya Sejenis

<b>Camera Movement</b>
Berdasarkan dari yang penulis dapat simpulkan setelah menganalisis <i>Yowamushi Peldal</i> , <i>Try Hard</i> , dan <i>Look Back</i> terhadap pengaruh kesan dan makna dari pergerakan kamera dalam animasi, bahwa pergreakan kamera sendiri memegang peranan penting dalam menciptakan suasana dari adegan yang ditampilkan seperti contoh penggunaan <i>dolly in</i> yang berfungsi untuk memberikan kesan yang intens dan fokus pada suatu elemen yang ingin ditonjolkan seperti ekspresi wajah karakter dan penting yang berperan penting dalam alur cerita. Selain itu pergerakan kamera seperti <i>panning</i> dan <i>tilting</i> dapat membantu dalam menggiring fokus penonton pada sebuah aksi dalam suatu adegan dan juga memberikan konteks latar seperti latar waktu, tempat, dan suasana.
<b>Type of Shot</b>
Selanjutnya adalah <i>type of shot</i> , yang penulis dapatkan setelah menganalisis karya sejenis seperti <i>Yowamushi Pedal</i> , <i>Try Hard by Gobelins</i> , dan <i>Look back</i> terhadap pengaruh makna dan kesan yang ditimbulkan terutama pada bagian <i>type of shot</i> adalah penulis menjadi mengetahui bahwa peran <i>type of shot</i> tidak hanya sekedar untuk <i>framing</i> sebuah adegan, tetapi juga berperan dalam menyampaikan narasi, mengarahkan fokus penonton, dan juga meningkatkan dinamika visual.
<b>Camera Angle</b>
Lalu penulis kembali menganalisis tentang peranan angle kamera pada karya sejenis seperti <i>Yowamushi Pedal</i> , <i>Try hard by Gobelins</i> , dan <i>Look back</i> dan penulis dapat menyimpulkan bahwa peranan angle kamera dalam sebuah animasi berfungsi untuk memperkuat narasi visual yang ingin disampaikan, selain itu angle kamera juga bisa digunakan untuk menentukan fokus visual pada penonton dan mempertegas skala antara karakter dengan objek yang menjadi pembanding. Seperti pada contoh dalam animasi <i>try hard</i> karya milik gobelins, penggunaan <i>low angle</i> berperan sebagai pembanding skala antara karakter yang terdapat dalam cerita dengan objek yang digunakan sebagai pembandingnya.

## 4. Konsep dan Hasil Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* dalam animasi “*Turning Point*” dirancang berdasarkan data dan analisis data yang dikumpulkan selama penelitian serta fenomena mengenai dampak *FoMO* berolahraga.

Nilai yang ingin disampaikan adalah tentang dampak dari fenomena *FoMO* yang mana tidak selalu berdampak negatif, tetapi juga memiliki dampak positif. Seperti yang terjadi pada karakter Raka yang mana pada awal cerita dia *FoMO* untuk ikut olahraga demi mengejar Cella, tetapi meskipun di akhir cerita Raka tidak berhasil mendapatkan Cella, dia tetap melanjutkan olahraganya karena itu sudah menjadi bagian dari rutinitasnya.

### 4.2 Konsep Kreatif

Proses pembuatan ide dan konsep cerita animasi *Turning Point* terinspirasi dari hasil observasi, wawancara, serta pengalaman pribadi salah satu teman penulis. Selain

itu, penulis juga merujuk pada beberapa film animasi seperti *Yowamushi Pedal*, *Try Hard*, dan *Look Back* sebagai referensi dalam penggunaan *type of shot*, *camera movement*, dan struktur cerita. Cerita yang diangkat berkisah tentang seorang pekerja muda yang jatuh cinta pada karyawan baru, namun merasa minder dan akhirnya terdorong untuk mulai berolahraga demi mendekatinya.

Cerita ini disusun menggunakan struktur tiga babak. Babak pertama (eksposisi) memperkenalkan latar belakang karakter, termasuk pekerjaan, kebiasaan, dan motivasinya. Babak kedua (komplikasi) menghadirkan berbagai konflik dan rintangan hingga mencapai titik puncak. Babak ketiga (resolusi) menampilkan bagaimana karakter memperoleh pelajaran berharga dari pengalaman tersebut.

Dalam perancangan storyboard, penulis mengikuti tiga tahap sesuai teori Winter dan Downlatabadi (2011), yaitu *Thumbnail*, *Rough Pass*, dan *Cleanup*.

### 4.3 Konsep Media

#### a. Media Perancangan

*Software* yang digunakan oleh penulis selama perancangan mulai dari *thumbnail*, *rough pass*, hingga *clean up* adalah Clip studio Paint.

Pada saat pembuatan *animatic*, penulis menggunakan Adobe Audition ketika proses *dubbing* atau pengambilan suara, baik itu dialog karakter maupun *foley*. Dan Adobe Premiere Pro untuk editing, seperti menggabungkan asset, memasukan dialog, *foley*, musik latar, dan menentukan durasi.

### 4.4 Konsep Visual

Alur cerita dalam animasi *Turning Point* dikembangkan secara kreatif berdasarkan data terkait fenomena FoMO dalam olahraga, khususnya mengenai individu yang termotivasi oleh faktor eksternal. Dalam cerita ini, motivasi tersebut berupa keinginan untuk menarik perhatian lawan jenis, sehingga unsur romantis dimasukkan agar cerita lebih *relatable* dengan audiens.

Dari segi visual, animasi ini mengadaptasi *camera movement* dari film *Yowamushi Pedal*, khususnya pada adegan balapan yang menggunakan gerakan *panning*. Teknik ini menginspirasi penulis untuk menerapkannya dalam adegan *montage* di *Turning Point* guna memperkuat kesan dramatis.

### 4.5 Proses dan Hasil Perancangan

#### 4.5.1 Script

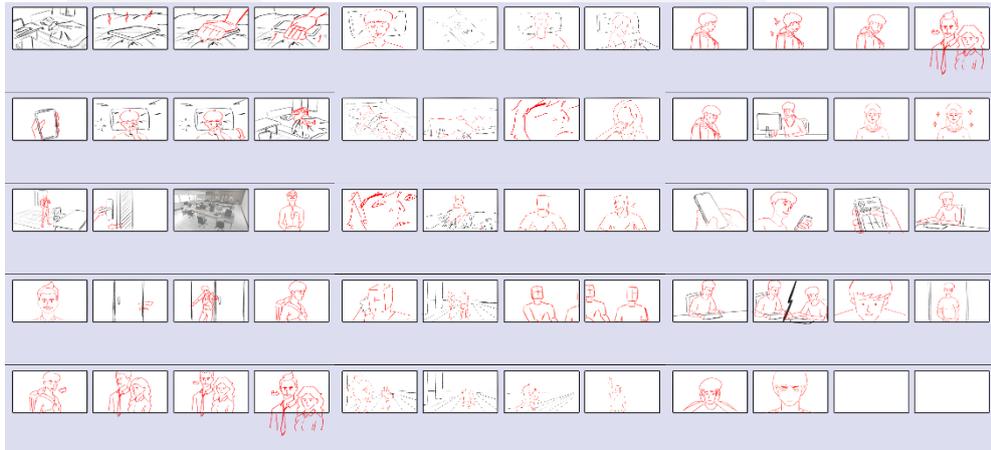
Setelah ide cerita dan outline telah jadi, maka tahap selanjutnya adalah mengubah outline tersebut ke dalam format naskah.



## 4.5.2 Perancangan Storyboard

### a. Thumbnail

Sebelum mengerjakan *thumbnail storyboard artist* diharuskan menganalisis naskah yang sudah dibuat, bertujuan untuk menentukan penempatan kamera atau *camera angle*, *type of shot*, dan *camera movement*. Lalu pada tahapan *thumbnail* ini penulis membuat sketsa kasar dari keseluruhan cerita berdasarkan naskah. Dan pada tahap *thumbnail* ini juga merupakan tahap dimana *storyboard artist* bereksplorasi terhadap visual yang nantinya akan ditampilkan kepada audiens.



### b. Rough Pass

Setelah *thumbnail* disetujui maka tahap selanjutnya adalah *rough pass*. Pada tahap ini *storyboard artist* membuat sketsa kasar dengan ukuran panel yang lebih besar daripada *thumbnail*, karena pada tahap ini detail – detail kecil mulai ditambahkan seperti gambar latar belakang yang diambil melalui model 3D yang sudah dibuat, penambahan detail pada karakter.

PRODUCTION TITLE: <i>Elipse</i> SCENE: <i>Elipse</i> PAGE NUMBER: 1					PRODUCTION TITLE: <i>Elipse</i> SCENE: <i>Elipse</i> PAGE NUMBER: 2					PRODUCTION TITLE: <i>Elipse</i> SCENE: <i>Elipse</i> PAGE NUMBER: 3				
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1				8s	1				4s	8				2s
2				8s	5				4s	9		<i>Di sini terlihat orang-orang...</i>		3s
3				8s	6				5s	10				2s
				4s					4s		11			
4				4s	7				4s	12				1s

### c. Cleanup

Setelah tahap rough pass selesai maka selanjutnya adalah tahap *clean up*. Pada tahap ini semua panel di *render* secara keseluruhan yang bertujuan untuk memperjelas semua informasi yang ada pada gambar, lalu tidak lupa ditambahkan juga keterangan dibagian samping panel untuk menjelaskan konteks tentang adegan yang terjadi pada tiap panel seperti *action*, *dialogue*, *type of shot*, *camera movement*, dan durasi.

PRODUCTION TITLE: <i>Elipse</i> SCENE: <i>Elipse</i> PAGE NUMBER: 1					PRODUCTION TITLE: <i>Elipse</i> SCENE: <i>Elipse</i> PAGE NUMBER: 2					PRODUCTION TITLE: <i>Elipse</i> SCENE: <i>Elipse</i> PAGE NUMBER: 3				
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		8s	1		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		4s	8		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		2s
2		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		8s	5		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		4s	9		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION	<i>Di sini terlihat orang-orang...</i>	3s
3		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		8s	6		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		5s	10		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		2s
		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		4s			TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		4s		11		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION	
4		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		4s	7		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		4s	12		TAMBAH DI TALE DI PICTURE AND DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI TALE DITAMBAH KUTUP DI ACTION DITAMBAH KUTUP DI ACTION		1s

## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa fenomena *FoMO* secara umum dipandang sebagai fenomena yang mendatangkan dampak negatif tetapi dibalik itu juga terdapat dampak positif yang ditimbulkan dan hal ini juga bergantung pada hal apa yang di-*FoMO*kan. Jika dalam objek penelitian ini *FoMO* yang dimaksud adalah dalam konteks *FoMO* dalam berolahraga sehingga menimbulkan dampak positif seperti dapat ikut memotivasi orang lain untuk menerapkan pola hidup sehat, dapat meningkatkan produktivitas, memperluas koneksi sosial, dan membuka kesempatan untuk mencoba hal baru. Maka dari itu diperlukannya sebuah media yang memberitahu tentang dampak positif dari fenomena *FoMO* yang menarik, mudah dipahami, dan relate dengan kalangan muda.

Proses perancangan *storyboard* dimulai dari pembuatan thumbnail, roughpass, lalu cleanup. Dan setelah semua tahap tadi selesai, mulailah *storyboard* tadi disusun menjadi sebuah video animatic yang berfungsi sebagai acuan durasi bagi animator dalam menganimasikan tiap adegannya. Perancangan storyboard juga bertujuan untuk membantu dalam menyajikan cerita serta visual yang menarik bagi penonton. Dan perancang berharap dengan adanya animasi ini dapat turut meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pola hidup sehat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, d. K. (2025, Juni 28). *www.alodokter.com*. Retrieved from *www.alodokter.com*:  
<https://www.alodokter.com/suka-jogging-pahami-hal-hal-ini#:~:text=Jogging%20tidak%20harus%20dilakukan%20setiap,2%2C5%20jam%20per%20minggunya>.
- Akmaliya Alimah Nabila & Arief Budiman, S. M. (2018, Desember). THE ROLE OF *STORYBOARDARTIST IN STORYBOARDDESIGN OF SHORT ANIMATION2D RADIO MALABAR. PERAN STORYBOARDARTIST DALAM PERANCANGAN STORYBOARDPADA ANIMASI PENDEK 2D RADIO MALABAR*, 2097.
- Aslam, N. &. (2020). Studi Kasus Tentang Perilaku Fear of Missing Out (*FOMO*) . *Studi Kasus Tentang Perilaku Fear of Missing Out (FOMO)* .
- Brahmana, N. &. (2021). pengaruh kecenderungan fear of missing out (*FoMO*) pada generasi milenial (gen z) di Indonesia. *pengaruh kecenderungan fear of missing out (FoMO) pada generasi milenial (gen z) di Indonesia*, 104-108.
- Bryne, M. T. (1999). *Animation The Art of Layout and Storyboarding*. Ireland.
- DOWLATABADI, C. W. (2011). *Producing Animation Second Edition*. UK: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- Fiantika, R. F. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Padang Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- garmin. (2024, 12 24). *Garmin Ungkap Tren Kebugaran di Tahun 2024: Lari, Tenis dan Golf Jadi Olahraga Paling Digemari di Indonesia*. Retrieved from *www.garmin.co.id*:  
<https://www.garmin.co.id/news/press-release/news-2024-dec-garmin-connect-data-report/>
- Husnul, R. A. (2025, Januari 16). *Dampak Positif FoMO: Inovasi dan Keterhubungan di Era Digital*. Retrieved from *Radio Republik Indonesia.co.id*:  
<https://www.rri.co.id/features/1258388/dampak-positif-FoMO-inovasi-dan-keterhubungan-di-era-digital#:~:text=FoMO%20bisa%20memicu%20keinginan%20untuk,dan%20memperkaya%20kehidupan%20sosial%20mereka>.
- Jew, S. P. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. UK: Focal Press.
- Kaloeti, S. H. (2021). Pengaruh Fear of Missing Out (*FoMO*). *Pengaruh Fear of Missing Out (FoMO)*.
- Mahestu, M. &. (2020). Prilaku Komunikasi Remaja dengan Kecenderungan *FoMO*. *Prilaku Komunikasi Remaja dengan Kecenderungan FoMO*, 69 - 88.

- Nahda, A. S. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D. *KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D*, 4(2), 81-86.
- Przybylski, A. K. (2013). Motivational, Emotional and Behavioural Correlates of Fear of Missing Out. *Computer in human behavior. Motivational, Emotional and Behavioural Correlates of Fear of Missing Out. Computer in human behavior*, 1841- 1848.
- Putri, A. F. (2019). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas. *Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas*, 36. Retrieved Mei 9, 2025
- Rosjayani, A. P. (2024). Fenomena Mahasiswa Terhadap Sindrom Fear Of Missing Out. *Fenomena Mahasiswa Terhadap Sindrom Fear Of Missing Out*, 4284-4298. Retrieved 3 5, 2024
- runnerscase.com. (2025, Juni 28). *www.runnerscase.com*. Retrieved from *www.runnerscase.com*: <https://www.runnerscase.com/2021/06/pace-lari.html>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Bantul-Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Tafdila, M. F. (2024). ANALISIS PENGARUH FENOMENA *FOMO* (Fear of Missing Out) OLAHRAGA DALAM KEHIDUPAN REMAJA BESERTA DAMPAKNYA BAGI KESEHATAN MENTAL. *ANALISIS PENGARUH FENOMENA FOMO (Fear of Missing Out) OLAHRAGA DALAM KEHIDUPAN REMAJA BESERTA DAMPAKNYA BAGI KESEHATAN MENTAL*.