

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI STIGMA SKIZOFRENIA PADA REMAJA

Sherly Thresia¹, Aprilia Kartini Streit²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
*corresponding author email: sherarts.desain@gmail.com*¹

Abstrak

Skizofrenia merupakan suatu gangguan neurobiologikal otak dimana si penderita tidak bisa membedakan antara realita dan halusinasi sehingga seringkali menimbulkan stigma yang negatif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa stigma terhadap Skizofrenia masih tergolong tinggi akibat dari minimnya media yang edukatif Skizofrenia sehingga banyak penderitanya tidak bisa mendapatkan pengobatan yang layak bahkan tak jarang ditemukan kasus pasung di Indonesia. Tahun 2019, tercatat sebanyak 829.735 penduduk Indonesia mengalami Skizofrenia pada kisaran 15 – 49 tahun yang mayoritasnya dialami oleh remaja. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* agar dapat memberikan informasi kepada remaja dalam mengurangi stigma masyarakat yang negatif mengenai Skizofrenia. Penelitian ini memakai metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik triangulasi data yang didapat dari observasi, wawancara, survei, dan studi literatur. Perancangan animasi ini diharapkan dapat mengurangi stigma serta memberi informasi masyarakat khususnya remaja Indonesia mengenai Skizofrenia serta bagaimana memberikan support agar pasien mendapatkan pengobatan yang layak dan dapat pulih sebagaimana mestinya.

Kata Kunci: skizofrenia, *motion graphic*, stigma, remaja

Abstract

Schizophrenia is a neurobiological brain disorder where the sufferer cannot differentiate between reality and hallucinations, which often gives rise to a negative stigma. Previous research shows that the stigma towards Schizophrenia is still relatively high due to the lack of educational media on Schizophrenia so that many sufferers cannot get proper treatment and it is not uncommon to find cases of shackling in Indonesia. In 2019, it was recorded that 829,735 Indonesians experienced schizophrenia between the ages of 15 and 49, the majority of whom were teenagers. Therefore, this research aims to design an educational media in the form of animated motion graphics so that it can provide information to teenagers in reducing negative public stigma regarding schizophrenia. This research uses a descriptive qualitative approach method with data triangulation techniques obtained from observations, interviews, surveys and literature studies. It is hoped that this animation design can reduce stigma and provide information to the public, especially Indonesian teenagers, about schizophrenia and how to provide support so that patients receive proper treatment and can recover as they should.

Keywords: schizophrenia, *motion graphic*, stigma, teenager

1. PENDAHULUAN

Kesehatan adalah suatu kondisi seseorang yang terbebas dari suatu penyakit, kelainan, atau kecacatan, meliputi empat aspek mulai dari fisik, sosial, mental, dan spiritual (Yani et al., 2022). Umumnya, manusia lebih memperhatikan kondisi kesehatan fisik dari pada kesehatan jiwa (Mustika & Rauf, 2012). Menurut hasil survei RISKESDAS (Riset Kesehatan Dasar) tahun 2018, masyarakat Indonesia yang berusia 15 tahun ke atas, mengalami peningkatan gangguan mental emosional dalam 5 tahun terakhir dari 12% hingga 19,8% (Kemenkes RI, 2018). Salah satu kasus kesehatan mental yang banyak ditemui di Indonesia adalah Skizofrenia yang merupakan gangguan neurobiologikal otak yang bersifat kronis dengan gejala seperti sulit berkomunikasi, halusinasi serta gangguan fungsi kognitif (Freska & Wenny, 2022). Sekitar 14% rumah tangga pernah melakukan pasang terhadap Orang Dengan Skizofrenia (ODS). Walaupun masyarakat yang berobat cakupannya lebih tinggi sekitar 84,9% dari masyarakat yang tidak berobat, namun 51,1% masyarakat yang berobat tidak rutin meminum obat (Kemenkes RI, 2018). Peningkatan kasus Skizofrenia dapat disebabkan oleh berbagai hal seperti faktor genetik, psikososial, status sosial ekonomi, biokimia, stress, dan juga stigma negatif yang lekat di masyarakat terhadap ODS (Zahnia & Wulan Sumekar, 2016).

Berdasarkan data (seperti yang terlampir dalam gambar 1.) dari *website ourworldindata.org* yang merupakan sebuah penerbitan daring dengan sajian data yang berlisensi dibawah naungan *University of Oxford*, tercatat bahwa pada tahun 2019, ada sekitar 829.735 penduduk Indonesia yang mengalami Skizofrenia. Jika dilihat dari umur, penduduk yang mengalami Skizofrenia ada pada kisaran 15 – 49 tahun, menempati urutan kedua dengan *DALY rate* 271.28 (Data, 2019). Remaja cenderung rentan terkena Skizofrenia akibat perubahan hormon dan perkembangan area otak (korteks frontal) selama masa pubertas (Handayani, 2020). Salah satu contoh kasus Skizofrenia pada remaja yang ditemukan di Indonesia adalah percobaan bunuh diri yang dilakukan oleh seorang pemuda berinisial (M) di halaman Polres Metro Jakarta Selatan pada Sabtu, 20 Maret 2021 pagi. Diduga pemuda tersebut mengalami depresi dan dikonfirmasi mengidap penyakit Skizofrenia. Namun, percobaan bunuh diri tersebut berhasil digagalkan oleh aparat petugas yang sedang melakukan patroli di daerah sekitar (CNN, 2021).



Gambar 1. Jumlah Orang dengan Skizofrenia (ODS) di Indonesia
[Sumber: ourworldindata.org, 2019]

Penelitian yang telah dilakukan oleh Raffy Edwar, Dewi Eka Putri, serta Randy Refrandes menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara stigma masyarakat dengan penerimaan keluarga yang mengarah ke korelasi negatif ($r = -0,292$). Artinya, stigma yang melekat pada ODS mengakibatkan penderita mengalami penolakan, pengabaian, ataupun perilaku negatif lainnya yang diberikan oleh keluarga (Raffy et al., 2020). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Weny dan Yurika yang

menunjukkan akibat dari stigma negatif masyarakat serta ketidaktahuan keluarga dan minimnya edukasi pencegahan Skizofrenia menyebabkan ODS tidak mendapat penanganan maupun pengobatan yang maksimal hingga pemasangan sebagai alternatif terakhir yang diberikan oleh keluarga (Lestari & Wardhani, 2014). Menurut *International Journal of Mental Health Systems*, ada beberapa stigma yang melekat mengenai orang dengan Skizofrenia, seperti “orang gila”, “orang sakit jiwa”, atau “orang yang berbahaya” (Brooks et al., 2018). Hal serupa juga terdapat dalam penelitian yang dilakukan mahasiswa Universitas Udayana, yaitu ada beberapa mahasiswa yang mendiskriminasi ODS baik pada tingkat stigma yang tinggi maupun stigma yang rendah (Fatin et al., 2020).

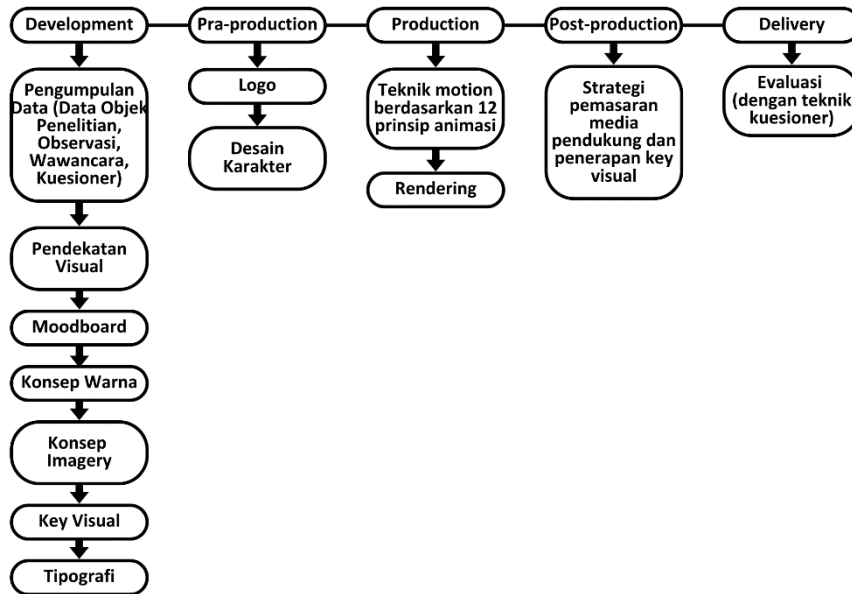
Di Indonesia sendiri, ada komunitas khusus yang menaungi, mendampingi, dan mendukung penderita Skizofrenia, yaitu KPSI (Komunitas Peduli Skizofrenia Indonesia). Komunitas atau lembaga ini sudah berdiri sejak tahun 2009 dan masih aktif hingga saat ini untuk tetap mengedukasi para pasien, masyarakat, keluarga, dan lingkungan sekitar guna mendampingi mereka agar dapat pulih dari Skizofrenia. Banyak mitra yang bekerja sama dengan KPSI di beberapa bidang mulai dari bidang kesehatan, pendidikan, hingga pemerintahan, guna melakukan gerakan pelayanan kesehatan jiwa serta berbagai inovasi sosial dalam menanggulangi stigma. Pada *website* KPSI, ada beberapa video pembelajaran berbentuk seminar maupun diskusi mengenai Skizofrenia, namun media pembelajaran seperti itu belum tentu bisa diterima oleh para remaja karena bahasa yang terlalu baku ditambah durasi yang panjang, akan menghilangkan ketertarikan remaja secara perlahan untuk tetap menonton video edukasi tersebut.

Dari penelitian yang disebutkan di atas, masih minimnya media pembelajaran untuk menanggulangi stigma yang beredar terutama pada remaja tentang gangguan kronis Skizofrenia sehingga masih banyak para ODS yang tidak atau belum mendapat pertolongan atau pengobatan yang layak. Menurut penelitian Ardiyani, keterbatasan kapasitas penelitian, kurangnya akses secara teknis maupun pendanaan, sulitnya menggabungkan komunitas anti-stigma dengan perbedaan latar belakang yang beranekaragam, menjadi hambatan untuk mengurangi stigma Skizofrenia (Ardiyani & Muljohardjono, 2020). Permasalahan ini masuk ke dalam poin ke-3 dari 17 poin *Sustainable Development Goals* (SDG) (yang merupakan aspek-aspek permasalahan yang harus dihadapi dunia). *Motion graphic* merupakan media yang tepat sebagai media pembelajaran karena memuat berbagai informasi yang dituangkan dalam komunikasi visual berupa gambar, audio, maupun teks/tulisan (Pakpahan & Mansoor, 2022). Dalam penelitian ini penulis ingin merancang *motion graphic* yang memakai visual ilustrasi 2D, dilengkapi dengan komunikasi yang naratif semi-formal agar dapat dipahami oleh *audience*. Informasi yang dimuat berasal dari sumber terpercaya karena didukung oleh Lembaga KPSI. Dengan perancangan media *motion graphic* ini diharapkan mampu menyampaikan informasi yang edukatif secara efektif dan efisien serta dapat diakses dan dipahami oleh siapapun sehingga diharapkan dapat mengurangi stigma terhadap ODS agar mereka mendapatkan pengobatan yang layak dan tertangani.

2. METODE PENELITIAN

Merujuk kepada teori Bogdan dan Guba di dalam Prasetyo, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana hasil penelitian berupa kata-kata tertulis maupun visual seperti foto/gambar dan bukan merupakan angka (Prasetyo & Ricky, 2022). Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yakni a) Observasi, yang merupakan sumber data utama dalam penelitian ini. Observasi merupakan salah satu teknik mengumpulkan data yang didapat secara langsung dari lapangan bersama partisipan ataupun narasumber (Semiawan, n.d.). Penulis melakukan observasi ke Kantor Sekretariat KPSI Pusat yang berada di Jakarta Timur dengan melihat dan berinteraksi secara langsung bersama para pengurus KPSI yang sekaligus merupakan penyintas Skizofrenia yang telah pulih. Penulis mewawancarai mengenai pengobatan dan dukungan seperti apa yang dibutuhkan para ODS serta menarritahu apakah para ODS merupakan orang yang berbahaya sesuai dengan stigma yang beredar; b) Wawancara. Menurut teori Black & Champion (1976), wawancara merupakan suatu teknik percakapan antara dua pihak secara tatap muka antara pewawancara dan narasumber, dimana pewawancara menggali informasi yang dibutuhkan dari narasumber (Fadhallah, 2021). Narasumber yang menjadi target penulis adalah salah seorang pengurus organisasi Komunitas Peduli Skizofrenia Indonesia (KPSI) yaitu Bapak Agus Sugianto, S.Pd., M.HP yang menjabat sebagai *Mental Health Promotion Specialist and Public Relation*. Pertanyaan yang diajukan dalam proses wawancara adalah apa saja gejala yang dialami oleh ODS serta bagaimana proses pengobatan yang disarankan dari sisi ilmiah; c) Survei/kuesioner. Berdasarkan teori Singarimbun & Effendi (1989), survei merupakan teknik penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi (Sudaryo et al., 2019). Penulis menargetkan masyarakat berusia 15-24 tahun sebagai responden survei dan mengumpulkan data mengenai pandangan mereka terhadap ODS serta adakah orang sekitar responden yang memiliki gejala serupa dengan Skizofrenia; d) Studi literatur atau kajian pustaka merupakan sumber data deskriptif yang sifatnya fakta dan merupakan hasil dari kumpulan pemahaman dan landasan teoritis (Linando et al., 2022). Studi literatur digunakan sebagai landasan teori baik dalam penelitian maupun perancangan.

Untuk memudahkan penulis dalam merancang animasi, dibutuhkan metode perancangan yang rinci dan manajemen produksi yang terencana dimulai dari pencarian gagasan hingga eksekusi perancangan seperti yang tergambar pada gambar 2. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode Villamil-Molina dimana metode ini menyusun dan merencanakan dengan rinci mengenai perancangan karya (Sugiarto, 2022) mulai dari *development* (yang terdiri dari berbagai tahap seperti pengumpulan data yakni data objek penelitian, observasi, wawancara, dan kuesioner; pendekatan visual; *moodboard*; konsep warna; konsep *imagery*; *key visual*; dan tipografi), *preproduction* (yang terdiri dari pembuatan logo dan desain karakter), *production*, (pembuatan *motion graphic* berdasarkan 12 prinsip animasi sampai tahap *rendering*), *post production*, (penerapan *key visual* dan strategi pemasaran pada media pendukung), dan *delivery* (evaluasi perancangan animasi melalui kuesioner).



Gambar 2. Metode Perancangan Villamil-Molina
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

2.2 Fokus Penelitian

Isi pembahasan *motion graphic* “Secerah Harapan” akan diantaranya adalah bagaimana *Point of View* (POV) yang dirasakan oleh para ODS, faktor yang mempengaruhi munculnya Skizofrenia, hingga bentuk support atau penanganan yang dapat diberikan oleh keluarga, ahli professional, atau orang sekitar ODS.

2.3 Segmentasi, Targeting, dan Positioning

Segmentasi primer dari penelitian ini merupakan pelajar SMA yang berada di kisaran usia 15 – 19 tahun baik laki-laki maupun perempuan, berdomisili di Jabodetabek, menyukai animasi khususnya serta aktif menggunakan internet dan *social media* sedangkan target sekunder merupakan mahasiswa perguruan tinggi yang berada di kisaran usia 19 – 24 tahun serta diharapkan merupakan mahasiswa maupun penduduk yang memiliki pekerjaan, gemar menonton animasi, dan aktif menggunakan internet. Segmentasi ini didasarkan pada data DALY rate umur penduduk Indonesia yang mengalami Skizofrenia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Development

Development merupakan tahap dalam awal perancangan untuk menentukan konsep seperti pengumpulan data, pendekatan visual, *moodboard*, konsep warna, konsep *imagery*, *key visual*, serta tipografi. Proses pengumpulan data dibagi lagi menjadi 2 bagian yaitu data objek penelitian serta mengumpulkan hasil penelitian melalui data observasi, wawancara, serta kuesioner. Penulis mengambil 2 jenis data objek penelitian yakni mengenai Skizofrenia dan Stigma. Kata Skizofrenia awalnya diberi nama *dementia praecox*. Kata Skizofrenia berasal dari bahasa Yunani yaitu *schistos* (terpecah) dan *phren* (otak) yang dapat diartikan sebagai otak yang terbelah (Sovritiana, 2019). Dengan kata lain, Skizofrenia adalah suatu keadaan dimana terjadi ketidaklarasan antar komponen pembentuk kepribadian dan jiwa seseorang, meliputi proses berpikir, emosi, dan

perilaku orang tersebut (KPSI, 2009). Umumnya gangguan ini ditandai dengan kehilangan pemahaman antara perbedaan halusinasi dengan realitas (Yudhantara & Istiqomah, 2018). Skizofrenia dipengaruhi oleh beberapa faktor psikososial dan lingkungan, yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Teori perkembangan, yang dikemukakan oleh para ahli teori seperti Freud, Sullivan, dan Erikson yang berpendapat bahwa Skizofrenia disebabkan oleh kurangnya perhatian dan kasih sayang pada tahun-tahun awal kehidupan sehingga menyebabkan kurangnya keyakinan terhadap jati diri hingga kesalahan interpretasi terhadap realitas.
- b. Teori keluarga, walaupun peran keluarga terhadap munculnya penyakit Skizofrenia belum divalidasi dalam penelitian, namun fungsi keluarga mempengaruhi emosi ODS dalam peningkatan angka kekambuhan Skizofrenia (*high expressed emotion*).
- c. Status sosial ekonomi, yaitu semakin rendah status sosial dan keadaan ekonomi, semakin kuat juga pengaruhnya terhadap munculnya Skizofrenia.
- d. Model kerentanan stress, menyatakan bahwa keterkaitan antara genetik dan biologik yang rentan dapat mempengaruhi timbulnya Skizofrenia (Yunita et al., 2020).

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh kita sebagai bentuk *support* terhadap ODS, diantaranya:

- a. Tidak menggunjing (gosip), membagikan kabar bohong (hoax), ataupun perbincangan yang mengandung kebencian terhadap suatu individu atau kelompok yang mengalami Skizofrenia.
- b. Bersikap empati terhadap orang dengan Skizofrenia terutama saat gejala muncul.
- c. Memberikan dukungan dan mengarahkan penderita untuk menghubungi pihak medis atau ahli psikiater bila gejala mulai muncul dan memburuk.
- d. Mengajak orang dengan Skizofrenia untuk hidup sehat seperti memperhatikan pola makan.
- e. Stigma muncul akibat ketakutan yang diakibatkan oleh ketidaktahuan dalam mencari dan mengulas informasi dari sumber yang kurang tepat, sehingga perlu mencari tahu dan mencari informasi dari sumber data yang terpercaya (Kesehatan Kabupaten Karangasem, 2020).

Data objek penelitian yang kedua adalah stigma yang merupakan suatu proses pemberian *labelling, stereotype*, ataupun mendiskreditkan seseorang sehingga menjadi pribadi yang tercemar, dianggap buruk, mendapat perlakuan yang berbeda dari yang lain, sehingga membuat seseorang tersebut tidak mendapat kesempatan untuk berkembang ataupun menjadi kehidupan layaknya orang normal (Wandira & Alfianto, 2021). Selama beberapa tahun, masih banyak masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa penyakit mental atau kesehatan jiwa merupakan suatu aib bagi keluarga. Stigma yang terjadi biasanya dikaitkan dengan minimnya iman terhadap Tuhan, kurangnya sosialisasi dengan ulama atau pastur, ataupun disebabkan oleh berbagai hal mistis sehingga mengakibatkan dampak buruk bagi penderita gangguan jiwa (Susmiati, 2021). Bagi para penderita yang memiliki penyakit mental, stigma merupakan musuh terbesar karena menjadi penghalang mereka untuk mencapai kesembuhan. Hal ini dikaitkan

karena gejala ataupun perilaku yang ditimbulkan oleh penderita gangguan jiwa yang selalu dianggap berbahaya bagi orang sekitar. Berdasarkan hal ini, ada tiga jenis stigma yang terkonfirmasi, yakni:

- a. Stigma publik (*public stigma*): pendapat publik mengenai si penderita. Stigma ini biasanya merajalela pada setiap masyarakat. Misalnya, para ODS yang memiliki gejala halusinasi penglihatan (memiliki imajinasi terhadap sosok yang tidak ada dalam realitas), akan dilabeli stigma “gila” atau “dirasuki” oleh orang sekitar apabila penduduk percaya sesuatu yang bersifat mistis.
- b. Stigma diri (*self-stigma*): individu yang menderita gangguan jiwa menginternalisasi pendapat publik bahwa ia berbahaya bagi orang sekitar.
- c. Stigma menghindari label (*label avoidance stigma*): ketika suatu seseorang atau individu menghindari pelayanan kesehatan jiwa agar tidak dilabeli sebagai “Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ)” (Stuart, 2021).

Proses selanjutnya adalah pemaparan hasil penelitian yang dimulai dari observasi. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi natural, yaitu pengamatan yang dilakukan pada lingkungan alamiah subyek tanpa adanya variabel terkontrol ataupun usaha untuk memanipulasi perilaku subyek (Ni’matuzahroh & Prasetyaningrum, 2018). Berdasarkan hasil observasi, penulis mendapati bahwa para staff KPSI maupun anggotanya merupakan orang-orang yang terdiri dari penyintas, pasien, maupun staff yang memiliki keluarga dengan riwayat Skizofrenia. Para staff ataupun anggota yang merupakan penyintas (ODS yang sudah pulih dari berbagai pengobatan) bertugas untuk memberikan edukasi kepada pasien, keluarga, atau orang sekitar mengenai Skizofrenia ataupun kepada anggota yang masih dalam proses pemulihan. Mereka juga mengurus berbagai keperluan penelitian, penggalangan dana, maupun acara-acara yang dapat mensupport kegiatan para ODS. Salah satu staff sekaligus penyintas Skizofrenia adalah Osse Kiki, S.T yang menjabat sebagai Mental Health Promotion Specialist di KPSI. Selama 15 tahun lamanya, beliau menjalani berbagai pengobatan agar ia dapat pulih hingga mendapat gelar sarjana dan mengedukasi anggota dan masyarakat sekitar mengenai Skizofrenia. Penulis juga mengobservasi beberapa anggota lainnya, baik yang sudah pulih maupun yang sedang berada dalam tahap pemulihan. Dari pengamatan tersebut, penulis mendapati bahwa para ODS tidak berbahaya dan sama seperti manusia normal lainnya. Stigma yang mengatakan bahwa para pasien merupakan orang gila, dapat membahayakan sekitar, dan lainnya adalah pernyataan yang tidak benar. Dan terbukti bahwa dukungan dari keluarga maupun orang sekitar juga mempengaruhi pemulihan ODS.

Selain observasi, penulis juga mencari data melalui wawancara. Target wawancara pada penelitian ini merupakan salah satu pengurus organisasi KPSI sejak tahun 2009 yaitu Bapak Agus Sugianto, S.Pd., M.HP. Beliau menjabat sebagai Mental Health Promotion Specialist and Public Relation di KPSI dan merupakan lulusan Master of Health Promotion Deakin University Australia. Di KPSI biasanya beliau yang mengurus dan mengawasi keperluan yang berkaitan dengan penelitian. Hasil wawancara mendapatkan kebenaran bahwa mayoritas orang-orang yang mengalami Skizofrenia adalah dewasa

muda hingga dewasa akhir yang berkisar dari umur 12 tahun hingga lebih dari 20 tahun. Selain itu, stigma yang beredar di masyarakat mengenai Orang Dengan Skizofrenia (ODS) merupakan suatu label yang sangat menghambat para pasien untuk mendapatkan pengobatan. Para pasien ataupun keluarga merasa malu apabila mendaftarkan pasien ke psikolog/psikiater akibat gangguan yang dialami. Gangguan atau gejala yang sering terjadi adalah halusinasi yang mengganggu indera manusia serta waham. Halusinasi yang biasanya dialami oleh para ODS umumnya terjadi di indera pendengaran dan indera penglihatan. Para ODS seakan-akan merasakan bisikan yang memerintahkan mereka untuk melakukan suatu tindakan negatif yang sewaktu-waktu dapat membahayakan diri-sendiri maupun orang lain sehingga hal tersebut menjadi ancaman bagi orang sekitar dan para ODS pun tak sedikit yang dipasung. Mereka juga terkadang bisa melihat bayangan hitam -yang sebenarnya tidak nyata- dan seakan-akan menjadi “teman imajinasi” bagi para ODS. Walaupun demikian para ODS pada dasarnya juga merupakan manusia biasa pada umumnya namun mengalami gangguan ketidakseimbangan *chemical* pada otak. Seperti halnya dengan penyakit fisik yang kronis seperti penyakit jantung, diabetes, ataupun hipertensi, Skizofrenia pun juga memiliki obat-obat khusus berjangka panjang yang harus diminum secara rutin. Para psikiater menyarankan untuk tidak putus meminum obat dengan kadar dosis yang berbeda pada setiap pasien. Pengobatan juga ditambah dengan berbagai terapi yang diberikan oleh psikolog untuk mempercepat proses pemulihan dengan tingkat keberhasilan hingga 70%. Dan yang terakhir, dukungan dari orang sekitar seperti dukungan keluarga ataupun teman juga berpengaruh dalam proses pemulihan para ODS karena mereka pun juga setara dengan manusia pada umumnya.

Dan yang terakhir, penulis mencari data tambahan melalui survei. Survei berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai seberapa banyak masyarakat sekitar responden yang menunjukkan gejala Skizofrenia serta bagaimana tanggapan responden terhadap ODS. Berikut merupakan hasil survei yang telah diisi oleh 85 responden dari rentang usia 15-24 tahun.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Mengenai Skizofrenia
[Sumber: Data Pribadi 2023]

No	Pertanyaan	Hasil
1	Usia responden	72.9% (15-19 tahun); 27.1% (20-24 tahun)
2	Persentase banyaknya orang sekitar responden yang mengalami gejala serupa dengan Skizofrenia	60% (responden memiliki kenalan yang mengalami gejala serupa); 40% (responden tidak memiliki kenalan yang mengalami gejala serupa)
3	Persentase banyaknya orang sekitar responden yang mengalami stress berat akibat pengaruh masa lalu yang buruk	71.8% (responden memiliki kenalan dengan kategori masa lalu yang buruk); 28.2% (responden tidak memiliki kenalan dengan kategori masa lalu yang buruk)
4	Stigma terhadap ODS (“orang gila”, “orang berbahaya”, “memiliki kepribadian ganda”)	69,4% (responden menyetujui stigma tersebut); 30.6% (responden tidak menyetujui stigma tersebut)

5	Pandangan responden terhadap ODS	56.5% (responden merespon negatif: takut, menjauh, merasa aneh); 43.5% (responden merespon positif: menghubungi tenaga kesehatan)
---	----------------------------------	---

Penulis menyimpulkan bahwa banyak dari orang sekitar responden yang memiliki gejala serupa dengan Skizofrenia serta mengalami stress akibat dari pengaruh masa lalu yang buruk. Mayoritas responden juga masih memiliki stigma terhadap Skizofrenia sehingga mempengaruhi responden untuk bersikap menjauh, merasa aneh, ataupun takut terhadap ODS.

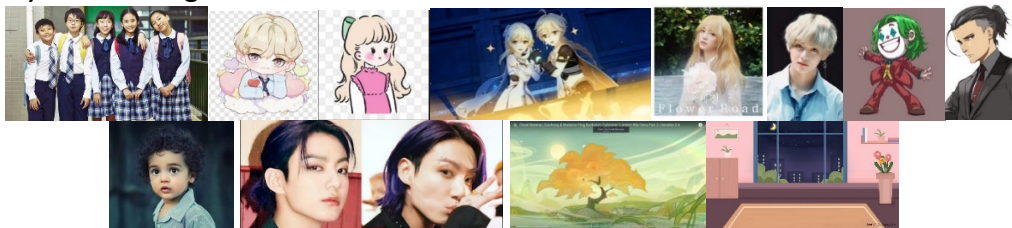
Adapun pendekatan visual yang dimaksud meliputi a) Pendekatan Artistik menggunakan teori *stylize character* dengan visual flat 2D yang menggabungkan *style anime* pada bagian anatomi dan *style semi realis* pada bagian *make up* yang sangat digemari dan cocok diterapkan pada animasi yang diperuntukkan bagi remaja masa kini. Lalu ditambah dengan *hairstyling* ala Korea yang menjadi trend rambut bagi remaja Indonesia karena meniru gaya rambut dari para selebritas Korea yang terkenal hingga ke mancanegara ditambah dengan kepribadian remaja yang cenderung mengikuti trend atau mode yang sedang populer yang dipengaruhi oleh gengsi (Ananda, 2013) Perkembangan anime di Indonesia mengalami kemajuan pesat dalam hal peminat. Terbukti dari banyaknya komunitas pecinta budaya Jepang, terutama anime, serta website khusus (fansub) untuk menayangkan anime secara gratis. Penerapan *style anime* digunakan untuk pemberdayaan karakter yang memiliki watak kuat dan berani untuk menginspirasi para remaja dalam melewati rintangan serta diharapkan juga *audience* dapat menghargai seni visual melalui *style* jenis ini (Nurfauzi, 2023); b) Pendekatan Emosional dilakukan melalui alur cerita penggambaran POV karakter Jason yang mengalami Skizofrenia agar *audience* paham apa yang dirasakan oleh ODS ketika mereka mendapatkan perlakuan buruk yang mempengaruhi keberlangsungan kehidupan ODS. Pendekatan ini juga dilakukan melalui pemilihan audio seperti *background music* yang lembut serta *dubbing* melalui teknik *storytelling* yang ekspresif dan komunikatif; c) Pendekatan Kreatif dilakukan melalui karakter kembar yang masih berusia remaja berperan sebagai *supporter* terhadap karakter yang mengalami Skizofrenia untuk memberikan gambaran bagaimana dukungan dapat mempengaruhi pemulihan Skizofrenia. Penambahan efek visual juga memperkaya animasi agar terlihat lebih dinamis dan menambah daya tarik *audience*; d) Pendekatan Rasional, divisualkan melalui alur cerita yang didasarkan pada pengalaman nyata yang dialami oleh ODS (berdasarkan hasil observasi dan wawancara), ditambah dengan penjelasan ilmiah mengenai Skizofrenia, serta memberikan informasi kepada *audience* untuk menghubungi pihak medis bagi mereka yang mengalami gejala serupa; e) *Unique Selling Point (USP)* yaitu media pembelajaran *motion graphic* mengenai Skizofrenia yang masih minim ditemukan dengan visual yang relevan dengan remaja baik pada desain karakter, alur cerita, pembawaan narasi yang ekspresif, pemilihan warna, hingga penambahan efek visual untuk menambah kesan dramatis pada animasi.

Moodboard dalam karya utama pada gambar 3. mengambil teknik visual 2D sederhana dengan *stylized character* yang mengikuti trend *anime style*. Untuk pembuatan konsep dari karya utama, salah satu hal yang ditentukan oleh penulis adalah warna. Penentuan warna digunakan untuk pembentuk *mood* dan emosi *audience* (Team, 2019). Secara garis besar, warna utama yang dipakai dalam karya utama adalah biru, kuning, dan merah muda dari lingkaran *pastel tone color* atau warna-warna dengan tingkat saturasi yang rendah. Pemilihan *pastel tone color* dipilih untuk menghasilkan *mood* yang ceria, *calming*, dan santai selama pemutaran animasi sehingga *keyword* yang ingin disampaikan adalah ceria, santai, dan komunikatif. Bila dihubungkan dengan psikologi warna serta efek terhadap manusia, warna biru mampu meningkatkan kemampuan intuitif dan merangsang relaksasi serta melambangkan ketenangan, damai, sejuk, dan nyaman. Warna kuning penuh semangat, berenergi, komunikatif, inspiratif dan juga dapat merangsang intelektual. Sedangkan warna merah muda (*pink*), memiliki efek santai dan menenangkan serta ceria (Setyohadi, 2010).

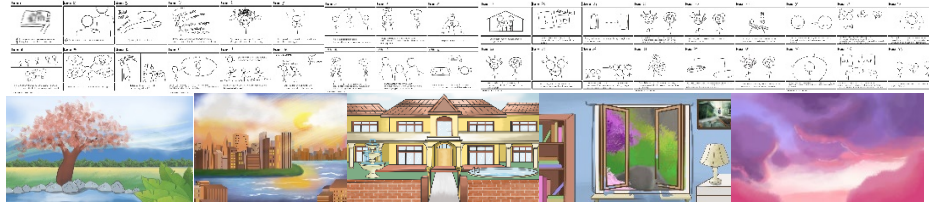


Gambar 3. Moodboard dan 3 Warna Utama pada Perancangan Animasi "Secerch Harapan"
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

Keseluruhan konsep *imagery* seperti yang tertuang dalam gambar 4. pada perancangan animasi tentunya membutuhkan banyak referensi mulai dari karakter hingga latar belakang. Berdasarkan *moodboard* dan konsep warna yang telah ditentukan, keseluruhan perancangan animasi memakai warna dengan *tone pastel*. Untuk latar belakang (*environment*), penulis menggunakan *setting* tempat *indoor* seperti ruang kelas, ruang kamar, dan juga *outdoor* yang kebanyakan mengambil pemandangan langit maupun taman. Untuk visual karakter sendiri dibuat seperti visual kartun pada umumnya dengan karakter remaja yang cocok dengan *target audience*. Pada animasi yang dimainkan, tidak ada pakaian khusus yang dikenakan sehari-hari, namun pada saat karakter memasuki usia remaja, seragam sekolah yang dipakai mengambil referensi seragam sekolah SMP swasta ternama untuk menandakan bahwa status ekonomi dari keluarga karakter utama adalah menengah ke atas (kelas A). Hasil implementasi konsep *imagery* terlihat di gambar 5.



Gambar 4. Referensi Konsep Imagery
[Sumber: Data Pribadi, 2023]



Gambar 5. Sketsa dan Implementasi Perancangan dari Konsep Imagery
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

Key visual pada perancangan animasi ini diambil dari sebuah scene ketika karakter *supporter* menggandeng karakter yang mengalami Skizofrenia. Scene ini diambil sebagai bentuk edukasi bagi remaja untuk memberikan dukungan terhadap mereka yang mengalami Skizofrenia. Pada gambar 6. juga terlihat ada tiga ornamen warna yang memvisualisasikan tiga *keyword* (ceria, santai, dan komunikatif) serta *white space* melambangkan “kebebasan” dan “harapan untuk pulih” berdasarkan teori Arthur A Winter dan Stanley Goodman (Hagijanto, 1999).



Gambar 6. Key Visual dari Animasi Motion Graphic "Secercah Harapan"
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

Jenis tipografi yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* adalah sans serif dimana jenis *font* ini merupakan *font sans serif* yang tidak memiliki sirip diujungnya (Richardson, 2022). *Font* jenis ini memiliki ketebalan yang tipis namun dengan tingkat keterbacaan yang tinggi, berkesan santai dan ramah terhadap semua kalangan umur. Terlihat di gambar 7. ada 2 *font* yang digunakan yaitu Sunny Spells Basic sebagai *font* judul dan Tex Gyre Adventor sebagai *font body text*. Kedua *font* ini memiliki kesan santai dan tingkat keterbacaan yang tinggi.

SUNNY SPELLS BASIC Tex Gyre Adventor

Gambar 7. Tipografi yang digunakan pada Motion Graphic "Secercah Harapan"
[Sumber: Data Pribadi 2023]

3.2 Pra-Production

Pra-production dimulai dari proses pembuatan logo. Judul animasi *motion graphic* ini adalah “Secercah Harapan” seperti yang tercantum pada gambar 8. yang sekaligus menjadi logo dari karya utama. Dasar pemikiran logo ini didasarkan pada fakta bahwa Skizofrenia merupakan gangguan jiwa berat berjangka panjang. Sama seperti penyakit fisik seperti jantung, stroke, diabetes, dan lainnya yang juga termasuk kedalam penyakit berat berjangka panjang (Handayani, 2020). Namun, tentunya setiap penyakit kronis yang ada pastinya memiliki peluang pulih walaupun memiliki persentase yang kecil. Berdasarkan hal ini lah penulis menetapkan judul “Secercah Harapan” yang berisikan harapan bahwa dengan dibuatnya animasi ini, tidak hanya para pasien Skizofrenia namun semua orang yang sedang memiliki masalah atau berjuang dalam kehidupan

masing-masing, dapat memiliki secercah harapan untuk terus bangkit menghadapi kehidupan bahkan bisa menjadi berkat bagi orang lain.

SECERCAH HARAPAN

Gambar 8. Logo & Judul Animasi Motion Graphic "Secercah Harapan"
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Ika Resmika Andelina, Mounsey berpendapat bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi sebuah penciptaan karakter, seperti audiens, alur cerita, serta karakter dan visualisasi dari penciptaan karakter itu sendiri (Saputra & Andelina, 2023). Perancangan animasi *motion graphic* "Secercah Harapan" memakai 2 jenis tokoh, yaitu tokoh utama yang terdiri dari 2 karakter kembar bernama Nala dan Nathan yang berperan sebagai *supporter* bagi pengidap Skizofrenia serta beberapa tokoh pendukung seperti Jason yang berperan sebagai tokoh yang mengalami Skizofrenia, tokoh orang tua dari Nathan dan Nala, tokoh orang tua dari Jason, serta tokoh psikiater. Konsep karakter utama ini ingin menggambarkan sosok penolong yang menjadi *support system* bagi para ODS. Diambil dari referensi anak kembar yang merupakan seorang *traveler* pada permainan Genshin Impact yaitu Aether dan Lumine dimana karakter ini memiliki watak yang sangat supportif terhadap karakter lainnya. Nama Nala dan Nathan sendiri terinspirasi dari salah satu dewa kembar umat Hindu, yaitu Nara dan Naraya yang merupakan dewa penegak kebenaran. Nala berasal bahasa Sansekerta sedangkan Nathan diambil dari bahasa Ibrani, yang bermakna "anugerah" atau "pemberian dari Tuhan". Penulis juga menerapkan warna kuning pada rambut karakter utama sebagai bentuk lain untuk memvisualkan bentuk supportif serta melambangkan karakter yang ceria.

Konsep karakter pendukung merupakan karakter yang mengidap Skizofrenia bernama Jason. Berdasarkan data yang diperoleh, salah satu gejala Skizofrenia adalah halusinasi/delusi dimana penderita tidak bisa membedakan ilusi dan kenyataan serta menjadi dasar munculnya stigma bahwa ODS memiliki kepribadian yang ganda. Dari hal tersebut, tokoh Jason digambarkan memiliki 2 mode, yaitu mode normal dan mode kambuh (saat gejala halusinasi terjadi). Mode normal mengambil referensi karakter Rei yang diambil dari salah satu anime yaitu Buddy Daddies dengan rambut panjang dan sedikit keriting, sedangkan mode "kambuh" mengambil referensi dari karakter Joker yang merupakan seorang penjahat dari komik Batman buatan DC Comics. Karakter Joker digambarkan merupakan seorang psikopat yang memiliki rasa humor sadistik, sering berhalusinasi, memiliki keyakinan tersendiri, dan memiliki cara berpikir yang berbahaya. Namun, karakteristik tersebut tercipta akibat perlakuan tidak pantas dari orang sekitar. Nama Jason sendiri diambil dari bahasa Ibrani yang artinya "penyembuh". Kata penyembuh disini bukan semata-mata berarti "menyembuhkan penyakit", namun mengartikan bahwa ia bisa menyembuhkan dirinya terlebih dahulu sehingga bisa menjadi berkat dan membantu orang lain yang mengalami kesusahan seperti yang terlihat pada gambar 9.



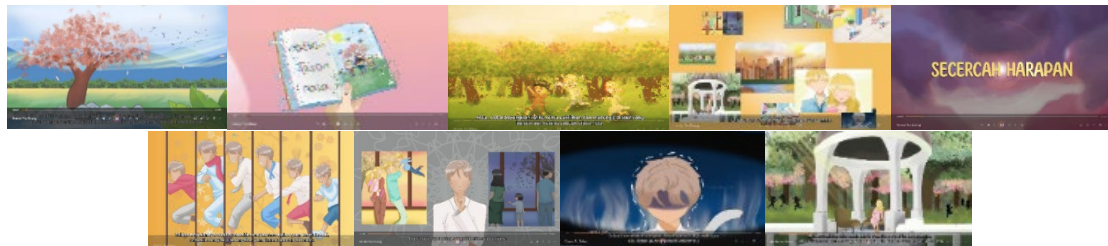
Gambar 9. (Kiri) Nala, (Tengah) Jason, (Kanan) Nathan
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

3.3 Production

Pada tahap animasi, penulis membuat pergerakan animasi *scene by scene* menggunakan *software* Adobe After Effect dengan teknik *motion graphic*, yaitu suatu teknik *editing* untuk menggerakkan aset-aset statis menjadi suatu kesatuan elemen grafis yang dinamis (Krasner, 2013). Dalam menggerakkan aset seperti karakter, *environment*, maupun VFX, penulis memakai prinsip animasi berdasarkan teori 12 prinsip animasi oleh Walt Disney (Gumelar, 2018) yaitu a) *Squash and Stretch*, digunakan pada adegan anak-anak bermain lompat tali); b) *Timing*, untuk mengatur urutan adegan berdasarkan durasi *voice over*; c) *Staging*, digunakan pada pergerakan kamera yang memfokuskan adegan; d) *Slow in and Slow out*, digunakan pada saat melakukan *timing* pada adegan maupun transisi adegan satu ke adegan lainnya; e) *Arc*, digunakan pada *scene* prolog untuk membuat 3D *frame motion*; f) *Overlapping Action*, digunakan pada adegan – adegan yang memerlukan tambahan VFX seperti angin sepoi – sepoi, hamburan bunga dan daun, ataupun rumput yang bergoyang, serta diiringi dengan pergerakan kamera atau karakter sehingga terlihat saling mendahului; f) *Follow Through*, digunakan pada adegan karakter Nala yang sedang duduk di taman namun rambutnya bergerak mengikuti aliran angin yang bertiup; g) *Personality*, dimana setiap karakter memiliki peran masing – masing, seperti karakter Nala dan Nathan yang sangat berperan sebagai *supporter* sedangkan karakter Jason berperan sebagai pengidap Skizofrenia.

Setelah eksekusi perancangan, animasi memasuki tahap *rendering*. Hasil perancangan animasi *motion graphic* “Secercah Harapan” memiliki dimensi 1080x1920 pixel, *frame rate* 30 fps, berdurasi 10 menit dengan format MP4, dan kualitas 1080p. Pembahasan diawali dengan perubahan karakter Jason dari yang ceria menjadi murung. Dilanjutkan dengan latar belakang keluarga Jason yang tidak harmonis hingga munculnya gejala Skizofrenia padanya yang ditandai dengan halusinasi. Kemudian diperlihatkan bagaimana dukungan dari keluarga Nala dan Nathan sangat berpengaruh terhadap pemulihan Jason. Karakter Jason juga tidak selalu mengalami halusinasi. Jika gejala tidak kambuh, ia juga terlihat seperti manusia pada umumnya dan tidak mengancam keselamatan orang sekitar. Lalu *scene* dilanjutkan dengan penjelasan ilmiah mengenai Skizofrenia serta pengobatan jangka panjang berdasarkan dosis obat yang telah dianjurkan oleh Psikiater yang harus dilewati karakter Jason. Konflik juga ditambah dengan suatu kejadian buruk yang juga dapat mempengaruhi kambuhnya gejala Skizofrenia walaupun sudah melakukan pengobatan yang cukup lama. Namun, diperlihatkan sekali lagi dalam *scene* keluarga Nala dan Nathan betapa berpengaruhnya dukungan dari orang sekitar terhadap proses pemulihan sehingga Jason yang telah menginjak usia dewasa bisa pulih dari Skizofrenia bahkan menjadi karakter dengan karir

yang sukses. Scene ditutup dengan moral yang disampaikan oleh karakter Nala kepada *audience* untuk tetap memberikan dukungan bagi mereka yang membutuhkan. Hasil visualisasi perancangan animasi dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Final Motion Graphic "Secercah Harapan"
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

3.4 Post Production

Pada tahap ini, penulis membuat berbagai media pendukung sebagai upaya promosi baik sebelum maupun setelah publikasi media utama. Dalam hal ini, penulis memakai teknik WOM (*Word of Mouth Marketing*) atau dilakukan dari mulut ke mulut. Teknik ini membutuhkan dua unsur dalam keberhasilan promosi produk/jasa, yaitu otoritas sumber informasi dan keunikan informasi sehingga dua indikator ini menjadi penentu apakah *audience* tertarik untuk membagikan ulang produk/jasa yang telah ditawarkan ke mereka (Henri, 2018). Penerapan *key visual* dipakai sebagai desain media pendukung seperti yang terlihat di gambar 11. Desain *key visual* yang diterapkan mengambil desain 3 tokoh karakter yaitu Nala, Nathan, dan Jason sebagai bentuk suportivitas untuk para ODS serta 3 warna utama sebagai ornamen tambahan. Adapun produk media pendukung yaitu media cetak (*merchandise: t-shirt, lanyard, notebook, dan totebag*; media promosi: *x-banner, brosur, dan poster A3*) dan media *online* (*story dan feed untuk social media Instagram*).



Gambar 11. Media Pendukung
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

3.5 Delivery

Berdasarkan metode perancangan Vilamil-Molina, pada tahap terakhir yaitu tahap *delivery*, yakni tahap evaluasi yang dilakukan setelah eksekusi perancangan karya. Proses evaluasi menggunakan teknik survei dengan menggunakan *Google Form* untuk mendapat data mengenai pendapat responden terhadap hasil perancangan animasi yang telah dibuat. Kuesioner disebar pada sejumlah pelajar dan mahasiswa yang berdomisili di sekitar Jabodetabek dari rentang usia 15-24 tahun. Berikut merupakan hasil data yang didapat dari 80 responden yang telah mengisi kuesioner:

Tabel 2. Hasil Kuesioner Mengenai Evaluasi Terhadap Perancangan Animasi
[Sumber: Data Pribadi, 2023]

No	Pernyataan	Hasil
1	Usia responden	1.2% (11-14 tahun), 60% (15-19 tahun) 37.5% (20-24 tahun), dan 1.2% (>24 tahun)
2	Kesukaan responden terhadap alur cerita	57% (sangat suka), 22.5% (suka), 6,3% (tidak suka)
3	Kesukaan responden terhadap audio	62.5% (sangat suka), 31.3% (suka), 6.3% (tidak suka)
4	Pemahaman responden terhadap alur cerita	72.5% (sangat paham), 21.3% (paham), 6.3% (tidak paham)
5	Manfaat konten animasi terhadap responden	68.8% (sangat bermanfaat), 25% (bermanfaat), 6.3% (tidak bermanfaat)
6	Pengaruh konten animasi terhadap mindset responden	60% (sangat berpengaruh), 31.3% (berpengaruh), 8.8% (tidak berpengaruh)
7	Ketersediaan responden untuk membagikan video animasi	97.5% (bersedia), 2.5% (tidak bersedia)

Berdasarkan data yang diperoleh penulis menyimpulkan bahwa perancangan animasi “Secerch Harapan” mendapat sambutan baik dari mayoritas responden baik dari segi teknis maupun manfaat dari moral yang disampaikan serta responden bersedia membagikan video animasi ini kepada orang sekitar.

4. KESIMPULAN

Banyaknya stigma mengenai Skizofrenia membuat banyak penderitanya tidak bisa mendapatkan pengobatan yang layak bahkan tak jarang ditemukan kasus pasung di Indonesia. Gangguan ini dialami oleh penduduk dengan kisaran umur 15-49 tahun, dimana mayoritas di alami oleh remaja. Minimnya media edukatif mendorong pembuatan perancangan *motion graphic* “Secerch Harapan” dengan harapan dapat memberikan gambaran bagaimana kesulitan yang dialami oleh para ODS untuk mengurangi stigma yang beredar karena dianggap “berbeda” dari manusia umumnya serta memberikan informasi kepada masyarakat khususnya remaja untuk memberikan

support agar para ODS dapat pulih dengan semestinya serta mendapatkan pengobatan yang layak dari professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, G. K. D. (2013). *Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Televisi Terhadap Model Rambut di Kalangan Remaja*. 12. <https://media.neliti.com/media/publications/189809-ID-hubungan-intensitas-menonton-tayangan-dr.pdf>
- Ardiyani, I. D., & Muljohardjono, H. (2020). Intervensi untuk Mengurangi Stigma pada Penderita Skizofrenia. *Jurnal Psikiatri Surabaya*, 8(1), 7. <https://doi.org/10.20473/jps.v8i1.14655>
- Brooks, H., James, K., Irmansyah, I., Keliat, B. A., Utomo, B., Rose, D., Colucci, E., & Lovell, K. (2018). Exploring the potential of civic engagement to strengthen mental health systems in Indonesia (IGNITE): A study protocol. *International Journal of Mental Health Systems*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s13033-018-0227-x>
- CNN, I. (2021). *Remaja Coba Bunuh Diri di Polres Jaksel Idap Skizofrenia*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210320171455-20-619997/remaja-coba-bunuh-diri-di-polres-jaksel-idap-skizofrenia>
- Data, O. W. in. (2019). *Number of People with Schizophrenia, 2019*. <https://ourworldindata.org/grapher/number-of-people-with-schizophrenia-country?region=Asia>
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. UNJ Press. <https://www.google.co.id/books/edition/WAWANCARA/rN4fEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0>
- Fatin, N., Diniari, N. K. S., & Wahyuni, A. A. S. (2020). Gambaran stigma terhadap penderita skizofrenia pada mahasiswa Universitas Udayana. *Jurnal Medika Udayana*, 9(7), 75–79.
- Freska, W., & Wenny, B. P. (2022). *Caregiver pada Klien Skizofrenia*. CV. Mitra Edukasi Negeri. https://www.google.co.id/books/edition/Caregiver_pada_Klien_Skizofrenia/i-6aEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Gumelar, M. S. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. An1mage. https://www.google.co.id/books/edition/Elemen_dan_Prinsip_Animasi_2D/5eZEDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Hagijanto, A. D. (1999). White Space Dalam Iklan Di Media Cetak. *Nirmana*, 1(2), 60–70. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16042>
- Handayani, V. V. (2020). *Mengapa Gejala Skizofrenia Bisa Muncul saat Usia Remaja?* Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/mengapa-gejala-skizofrenia-bisa-muncul-saat-usia-remaja>
- Henri. (2018). Pengaruh Dimensi Informasi Ewom Dan Penerimaan Informasi Terhadap Keinginan Untuk Mengirimkan Ulang Pesan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1987, 11–30. <http://e-journal.uajy.ac.id/11986/>
- Kemendes RI. (2018). Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. *Kementrian Kesehatan*

- RI*, 53(9), 1689–1699.
- Kesehatan Kabupaten Karangasem, D. (2020). *Upaya Pencegahan Pemberian Stigma Negatif pada Pasien Covid-19*. <http://diskes.karangasemkab.go.id/upaya-pencegahan-pemberian-stigma-negatif-pada-pasien-covid-19/>
- KPSI. (2009). *Website KPSI*. <https://skizofrenia.org/tentang-kami/>
- Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. CRC Press. https://www.google.co.id/books/edition/Motion_Graphic_Design/LM2_ISplnMwC?hl=id&gbpv=0
- Lestari, W., & Wardhani, F. (2014). Stigma dan penanganan penderita gangguan jiwa berat (Stigma and Management on People with Severe Mental Disorders with “ Pasung ” (Physical Restraint)). *Pusat Humaniora Kebijakan Kesehatan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 157–166.
- Linando, S. I., Prasetyo, M. E., & Winnie, W. (2022). Komposisi Visual dan Tata Cahaya Pada Film Netflix Berjudul Squid Game. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(1), 20–32. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.1139>
- Mustika, M. S., & Rauf, R. S. (2012). *The Ultimate Power of Shalat Tahajud*. Qultum Media. https://www.google.co.id/books/edition/The_Ultimate_Power_of_Shalat_Tahajud/-B5WIB5kP34C?hl=id&gbpv=0
- Ni'matuzahroh, & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikolog*. UMM Press. https://www.google.co.id/books/edition/OBSERVASI_TEORI_DAN_APLIKASI_DALAM_PSIKO/CMh9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Nurfauzi, R. (2023). Pengaruh Anime bagi Remaja di Indonesia. *Ruangbestari.Com*. <https://ruangbestari.com/pengaruh-anime-bagi-remaja-di-indonesia/>
- Pakpahan, A., & Mansoor, A. Z. (2022). Analisis Prinsip Motion Graphic Pada Video the Genius of Marie Curie. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 12(2), 96–109. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2022.12.2.2>
- Prasetyo, M. E., & Ricky. (2022). Pengembangan Video Edukasi Lingkungan Bersih di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(2), 79–92. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i2.179>
- Raffy, E., Putri, D. E., & Refrandes, R. (2020). Hubungan Stigma Masyarakat dengan Penerimaan Keluarga pada Pasien Skizofrenia mdi Poliklinik Rumah Sakit Jiwa Daerah Provinsi Jambi Tahun 2020. *Fakultas Keperawatam Universitas Andalas*, 59.
- Richardson, J. T. E. (2022). *The Legibility of Serif and Sans Serif Typefaces*. Springer International Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/The_Legibility_of_Serif_and_Sans_Serif_T/4H1fEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Saputra, M. G., & Andelina, I. R. (2023). Analisis Desain Monster “XENO’JIIVA” dari Gim Monster Hunter World. *Citradingra : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 5(01), 36–46. <https://doi.org/10.33479/cd.v5i01.715>
- Semiawan, C. R. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif/dSpAl

- XuGUCUC?hl=id&gbpv=0
- Setyohadi, B. (2010). Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak. *Jurnal Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 12(1), 79–90.
- Sovritiana, R. (2019). *Dinamika Psikologis Kasus Penderita Skizofrenia*. Uwais Inspirasi Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/Dinamika_Psikologis_Kasus_Penderita_Skiz/sYKGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Stuart, G. W. (2021). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart, edisi Indonesia 11*. Elsevier Health Sciences.
https://www.google.co.id/books/edition/Prinsip_dan_Praktik_Keperawatan_Kesehata/WamJEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sudaryo, Y., Sofiati, N. A., Medidjati, A., & Hadiana, A. (2019). *Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms* (E. Risanto (ed.)). Penerbit ANDI.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Survei_Online_dengan_G/u7ChDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sugiarto, N. B. (2022). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pencegahan Carpal Tunnel Syndrome Untuk Usia 20-30 Tahun*.
https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6608/1/17420100056-2022-UNIVERSITAS_DINAMIKA.pdf
- Susmiati. (2021). *SOCIAL CAPITAL : Solusi Praktis Menurunkan Stigma & Stress Psikologis Pengobatan Kusta*. Zifatama Jawara.
https://www.google.co.id/books/edition/SOCIAL_CAPITAL_Solusi_Praktis_Menurunkan/I2ktEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Team, I. (2019). *Psychology of Color*. IntroBooks.
https://www.google.co.id/books/edition/Psychology_of_Color/C5nBDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Wandira, S. A., & Alfianto, A. G. (2021). *Merubah Stigma Sosial Pada Seseorang Dengan COVID-19 (Sebuah Pedoman Psikoterapi)*. CV Literasi Nusantara Abadi.
https://www.google.co.id/books/edition/MERUBAH_STIGMA_SOSIAL_PADA_SESEORANG_DEN/f6dGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Yani, A. L., Suryani, N., Praghlapati, A., Paula, V., Hardiyati, Retnowuni, A., Fitria, D., Napitupulu, N. F., Manurung, M. E. M., & Sugiarto, A. (2022). *Pengantar Keperawatan Jiwa* (M. F. S. Julyus (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Keperawatan_Jiwa/ouufEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Yudhantara, S., & Istiqomah, R. (2018). *Sinopsis Skizofrenia*. Universitas Brawijaya Press.
https://www.google.co.id/books/edition/Sinopsis_Skizofrenia/ZOJqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Yunita, R., Isnawat, I. A., & Addiarto, W. (2020). *Buku Ajar Psikoterapi Self Help Group Pada Keluarga Pasien Skizofrenia*.
https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Psikoterapi_Self_Help_Group_Pa/NZgMEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Zahnia, S., & Wulan Sumekar, D. (2016). Kajian Epidemiologis Skizofrenia. *Majority*, 5(5), 160–166.

<http://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/view/904/812>