

PERANCANGAN ANIMASI 2D "THINGS YOU HEAR" CERITA GANGGUAN PSIKOLOGI ANAK PENYANDANG HEARING LOSS

Tanesha Yosevin Legihono

taneyose@gmail.com

Universitas Esa Unggul

Abstrak: Penelitian ini, yang berjudul "Desain Animasi 2D 'Things You Hear': Sebuah Cerita Gangguan Psikologis pada Anak Penyandang Tunarungu," bertujuan untuk meningkatkan empati masyarakat terhadap kondisi psikologis yang dialami oleh anak-anak dengan gangguan pendengaran yang menerima perhatian kurang dari lingkungan dan orang tua mereka. Media yang digunakan adalah animasi 2D, yang dibuat melalui kombinasi teknik rigging dan frame-by-frame menggunakan Adobe After Effects. Audiens sasaran dari penelitian ini adalah Generasi Z, sebuah kelompok demografis yang sangat sensitif terhadap isu sosial dan merupakan calon orang tua di masa depan. Untuk menyampaikan pesan dengan efektif, diterapkan gaya animasi kartun yang lucu dan populer di kalangan Generasi Z. Untuk mendukung penyebaran penelitian ini, media promosi seperti poster, brosur, selebaran, billboard, spanduk, dan x-banner digunakan, bersama dengan merchandise seperti kaos, pin, tumbler, gantungan kunci, dan paket stiker. Penelitian ini bertujuan untuk menjadi alat edukasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan membangun empati terhadap anak-anak penyandang gangguan pendengaran, serta memberikan kontribusi pada diskusi yang lebih luas mengenai empati sosial dan kesejahteraan psikologis dalam kelompok yang terpinggirkan.

Kata Kunci: Perancangan, Animasi 2D, Hearing Loss, Psikologi Anak-Anak.

Abstract: This research, titled "The Design of 2D Animation 'Things You Hear': A Story of Psychological Disorders in Children with Hearing Loss," aims to raise public empathy toward the psychological conditions experienced by children with hearing loss who receive insufficient attention from their environment and parents. The medium employed is 2D animation, created through a combination of rigging and frame-by-frame techniques using Adobe After Effects. The target audience for this research is Generation Z, a demographic that is highly sensitive to social issues and represents future parents. To effectively convey the message, a cute cartoon animation style, popular among Generation Z, is applied. To support the dissemination of the research, promotional media such as posters, brochures, flyers, billboards, banners, and x-banners are utilized, along with merchandise including t-shirts, pins, tumblers, keychains, and sticker packs. This research aims to serve as an effective educational tool for raising awareness and fostering empathy toward children with hearing loss, contributing to the broader discussion on social empathy and psychological well-being in marginalized groups.

Keywords: Design, 2D Animation, Hearing Loss, Child Psychology.

PENDAHULUAN

Gangguan pendengaran atau hearing loss adalah kondisi yang cukup umum terjadi pada anak-anak di seluruh dunia. Menurut data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), sekitar 5% dari populasi global mengalami gangguan pendengaran yang memengaruhi kemampuan komunikasi mereka, dan lebih dari 34 juta anak di seluruh dunia menderita gangguan pendengaran yang signifikan (WHO, 2021). Di Indonesia sendiri, prevalensi gangguan pendengaran pada anak diperkirakan mencapai 2-4% dari total populasi anak (Kementerian Kesehatan RI, 2020).

Pada anak-anak, gangguan ini tidak hanya berdampak pada kemampuan berbicara dan mendengar, tetapi juga memengaruhi aspek psikologis dan sosial, seperti tingkah laku, pikiran, dan emosi, serta interaksi sosial. Anak-anak dengan gangguan pendengaran sering kali mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri dan berkomunikasi, yang dapat menyebabkan perasaan terisolasi, frustrasi, dan kecemasan. Penelitian menunjukkan bahwa tanpa dukungan yang memadai, anak-anak dengan gangguan pendengaran berisiko mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosial dan akademik mereka (Fortnum et al., 2001). Jika tidak mendapatkan perhatian yang tepat, kondisi ini bisa berdampak negatif pada perkembangan psikososial mereka dan meningkatkan risiko gangguan mental seperti depresi dan kecemasan (Chadha et al., 2019).

Menurut penelitian oleh Smith & Jones (2020), pendidikan visual dan media yang mengedukasi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang gangguan pendengaran pada anak-anak. Penggunaan media seperti animasi 2D memiliki potensi besar untuk membantu menggambarkan tingkah laku, pikiran, dan emosi anak-anak dengan gangguan pendengaran dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat luas, termasuk orang tua, pendidik, dan tenaga kesehatan. Hasil penelitian oleh Liu et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan animasi 2D dalam media edukasi dapat meningkatkan kesadaran dan empati terhadap anak-anak penyandang gangguan pendengaran dengan lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Perancangan animasi ini dibuat sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang gangguan pendengaran pada anak-anak serta untuk memberikan representasi yang lebih empatik terhadap kondisi mereka. Diharapkan, melalui animasi 2D naratif, kita dapat mendekatkan masyarakat pada isu ini, sekaligus menyediakan alat edukasi yang dapat membantu mendukung perkembangan anak-anak dengan gangguan pendengaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Langkah-langkah penelitian meliputi:

1. Observasi

Penulis secara langsung melakukan observasi dengan mendatangi Kasoem Hearing Center untuk memperoleh gambaran nyata dari kondisi anak-anak dengan gangguan hearing loss. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi pendekatan dalam penyusunan cerita animasi yang empatik, sesuai dengan kondisi anak-anak dengan gangguan pendengaran (hearing loss), serta potensi pemulihan yang dapat dikembangkan dari kondisi tersebut.

2. Wawancara

Narasumber wawancara adalah Terapis Praktisi di Kasoem Hearing Center Cikini untuk mengeksplorasi kondisi psikologis anak-anak dengan gangguan pendengaran (hearing loss) serta hubungannya dengan lingkungan sekitar dan kondisi orangtua. Selain itu, wawancara juga dilakukan bersama Creative Lead Animation di Perusahaan kanal YouTube KokBisa untuk menggali bagaimana animasi dapat mempengaruhi dan menarik perhatian audiens.

3. Studi Literatur

Penulis mengambil acuan dari buku "Otodidak Desain Grafis dan Animasi" karya Jubilee Enterprise dimana buku ini membahas tentang panduan menguasai animasi, video editing, dan efek-efek khusus secara mandiri. Metode observasi digunakan untuk

memperoleh pengetahuan terkait perancangan animasi.

4. Dokumentasi

Penulis menggunakan dua buku sebagai bahan referensi yaitu “El Deafo” karya Cece Bell, yang merupakan catatan otobiografis tentang masa kecil Bell dan pengalamannya sebagai anak tuli, serta “Listen: How Evelyn Glennie: A Deaf Girl, Changed Percussion” karya Shannon Stocker, yang menceritakan kisah hidup Evelyn Glennie dan mengajarkan bahwa musik dapat dirasakan melalui getaran tubuh. Kedua buku ini membantu penulis memahami kehidupan dan kondisi emosional anak dengan gangguan pendengaran, serta bagaimana penyandang tuli dapat mengenali potensi diri mereka, yang diadaptasi dalam perancangan cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan naratif melalui animasi 2D lebih efektif dalam menyampaikan pesan mengenai gangguan psikologis pada anak-anak penyandang tunarungu, khususnya kepada audiens Generasi Z. Oleh karena itu, perancangan ini mengangkat animasi 2D yang menggambarkan pengalaman emosional anak-anak penyandang tunarungu, dengan fokus pada narasi yang menggali gangguan psikologis yang mereka alami. Dengan menggunakan teknik rigging dan frame-by-frame di Adobe After Effects, animasi ini menghasilkan pergerakan karakter yang lebih dinamis, mengingat tokoh utama banyak mengandalkan kekuatan gerak dalam penyampaian cerita dibandingkan kata-kata. Gaya desain yang digunakan bersifat modern untuk menyesuaikan dengan preferensi audiens masa kini.

Strategi Perancangan

Strategi media perlu diperhatikan pada tahap konsep perancangan agar tujuan animasi dapat tersampaikan secara efektif. Adapun strategi yang digunakan dalam perancangan animasi 2D “Things You Hear” adalah sebagai berikut:

1. Key Visual Kartunis

Dalam animasi 2D “Things You Hear”, key visual menampilkan karakter utama dengan gaya yang lucu dan kartunis agar mudah dikenali dan menarik perhatian audiens. Karakter ini digambar dengan ekspresi dan pose yang imut, sehingga meskipun ceritanya cukup berat, visualnya tetap ringan dan menghibur. Desain yang lucu ini membantu audiens langsung mengaitkan key visual dengan animasi, sambil tetap menyampaikan kondisi psikologis anak penyandang hearing loss dan suasana emosional ceritanya. Dengan cara ini, key visual menjadi identitas karya yang kuat sekaligus menarik perhatian audiens sebelum menonton keseluruhan animasi.



Gambar 1.

Karakter 2D “Things You Hear” dengan ciri khasnya yang kartunis
(sumber: Legihono, 2025)

2. Pergerakan Karakter yang Fleksibel

Karena keterbatasan komunikasi verbal yang dialami oleh anak-anak penyandang tunarungu dalam cerita, pergerakan karakter yang fleksibel dan ekspresif menjadi elemen yang sangat diutamakan. Fleksibilitas gerakan ini memberikan ruang bagi karakter untuk mengekspresikan diri melalui berbagai cara, baik melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, maupun interaksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini memungkinkan audiens untuk lebih mudah memahami perasaan dan pengalaman karakter, meskipun terbatas dalam komunikasi verbal.

Selain itu, pergerakan karakter yang fleksibel juga membuat mereka terasa lebih hidup dan otentik, sekaligus mencerminkan kepribadian masing-masing karakter. Gerakan tubuh dan ekspresi yang berbeda memperkuat identitas karakter, sehingga audiens dapat mengenali sifat dan emosionalitas mereka meskipun tanpa dialog verbal yang eksplisit.



Gambar 2.

Contoh cuplikan adegan animasi 2D "Things You Hear"
(sumber: Legihono, 2025)

3. Desain Adegan Emosional

Cerita dalam animasi ini berfokus pada pengalaman anak-anak dengan gangguan pendengaran, mengilustrasikan tantangan mereka dalam berinteraksi sosial dan perasaan terisolasi. Oleh karena itu, gaya desain yang digunakan dalam perancangan animasi 2D "Things You Hear" memadukan warna-warna intens dan cerah sesuai konteks setiap adegan, mengingat animasi ini bersifat psikologis. Beberapa adegan menggunakan kesan komikal untuk mendukung ekspresi karakter agar lebih hidup dan dramatis.



Gambar 3.

Contoh scene dengan gaya komikal untuk scene pertengkaran
(Sumber: Legihono, 2025)

Sementara itu, dalam sejumlah adegan tegang atau intense, ilustrasi dibuat dengan gaya theatrical atau berlebihan untuk menekankan perasaan negatif tokoh utama dan meningkatkan dramatisasi adegan.



Gambar 4.
Contoh scene dengan gaya thetetical untuk adegan bully
(Sumber: Legihono, 2025)

4. Logo dengan Font ‘Kekanak-Kanakan’

Logo animasi 2D “Things You Hear” menggunakan font bergaya handwriting untuk menghadirkan kesan doodle serta nuansa anak-anak yang bebas dan ekspresif. Pemilihan font ini juga mencerminkan tulisan tangan tokoh utama saat berinteraksi di atas kertas sebagai bentuk ekspresi diri akibat keterbatasan pendengaran yang dialaminya. Selain merepresentasikan karakter tokoh, font handwriting tersebut tetap dirancang agar memiliki keterbacaan yang baik sehingga mudah dipahami oleh audiens.

Things
You
Hear

Gambar 5.
Logo Animasi 2D “Things You Hear”
(Sumber: Legihono, 2025)

Layout logo bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai media penerapan. Logo dapat ditampilkan dalam format horizontal maupun vertikal. Pada format vertikal, susunan teks dapat dibuat dengan dua kata di bagian atas dan satu kata di bawah, atau seluruh kata disusun berurutan ke bawah, sesuai kebutuhan media dan ruang visual yang tersedia.

Things You
Hear

Gambar 6.
Contoh Tampilan logo Horizontal
(Sumber: Legihono, 2025)

Things You Hear

Gambar 8.

Contoh pilihan tampilan logo vertikal
(Sumber: Legihono, 2025)

Adapun ada 2 pilihan warna untuk logo yaitu hitam (#000000) dan putih (#FFFFFF).

5. Kategorisasi Penerapan Gaya Ilustrasi dalam Desain Karakter dan Latar Belakang

Image yang digunakan terbagi menjadi dua kategori, yaitu ilustrasi bergaya kartun dan ilustrasi digital semi-flat dengan elemen kartun. Ilustrasi kartun digunakan untuk desain karakter, sedangkan ilustrasi ilustratif digunakan untuk desain latar belakang. Berikut adalah contoh-contoh ilustrasi yang telah dibuat sesuai kategori masing-masing:

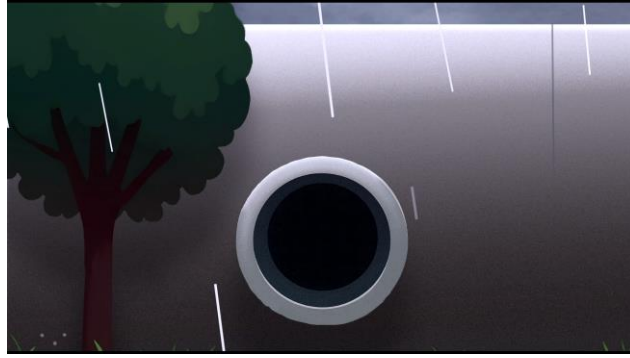
Pertama adalah ilustrasi bergaya kartun, digunakan untuk menggambarkan tokoh agar terlihat lebih luwes dan ekspresif. Ilustrasi ini menjadi pusat perhatian dalam setiap scene, tidak kalah dengan latar belakang, berkat garis yang lebih tebal, pewarnaan yang bold, dan tambahan efek visual.



Gambar 9.

Contoh Ilustrasi Kartun untuk Tokoh Summer
(Sumber: Legihono, 2025)

Kedua, ilustrasi digital semi-flat dengan sentuhan elemen kartun digunakan untuk mendukung adegan melalui desain yang tajam namun tetap lembut. Ilustrasi ini berfungsi sebagai pendukung scene, menghadirkan ruang bagi tokoh untuk berinteraksi sesuai dengan konteks masing-masing adegan.



Gambar 10.

Contoh Latar Belakang Digital Semi-Flat dengan elemen kartun
(Sumber: Legihono, 2025)

6. Warna dan Desain Karakter Mewakili Karakterisasi

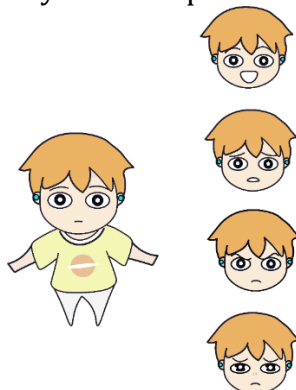
Desain dan pemilihan warna karakter disesuaikan dengan kepribadian masing-masing tokoh. Karakter Rain digambarkan sebagai sosok yang tertutup dan melankolis, sehingga desain visualnya menggunakan hoodie yang menutupi hampir seluruh tubuh. Pemilihan busana ini merepresentasikan sifat Rain yang cenderung menarik diri serta menjaga jarak dari lingkungan sekitarnya.



Gambar 11.

Karakter Rain (protagonis tokoh utama)
(Sumber: Legihono, 2025)

Karakter Summer sebagai protagonis utama memiliki desain dan warna yang mencerminkan kepribadiannya yang ceria dan terbuka. Dominasi warna cerah yang terinspirasi dari nuansa musim panas digunakan untuk memperkuat kesan tersebut. Pada bagian tengah pakaian Summer terdapat logo planet yang merepresentasikan ketertarikannya terhadap luar angkasa dan dunia imajinatif.



Gambar 12.

Karakter Summer (protagonis tokoh utama)
(Sumber: Legihono, 2025)

Karakter Aster sebagai antagonis digambarkan memiliki sifat kasar dan penuh semangat. Oleh karena itu, desainnya didominasi oleh warna merah yang menyala untuk menonjolkan kesan agresif sekaligus menjadikannya pusat perhatian dalam cerita sebagai tokoh antagonis.



Gambar 13.
Karakter Aster (antagonis)
(Sumber: Legihono, 2025)

Karakter sampingan atau pendukung dibuat dengan pewarnaan yang cenderung pucat dan tidak menonjol. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan visual yang biasa saja agar karakter pendukung tidak mengalihkan perhatian audiens dari tokoh-tokoh penting dalam cerita.



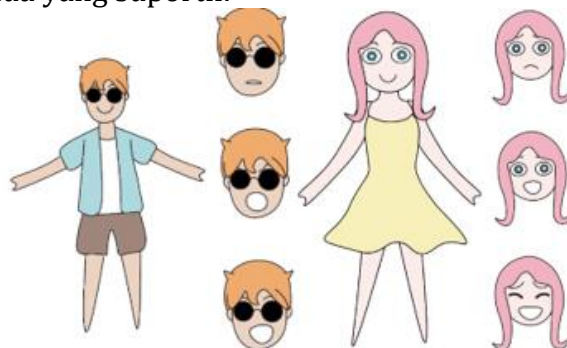
Gambar 14.
Karakter Pendukung
(Sumber: Legihono, 2025)

Karakter guru ditandai dengan ciri khas budaya Indonesia melalui penggunaan busana batik. Warna pada masing-masing karakter guru disesuaikan dengan kepribadiannya. Guru perempuan digambarkan lebih bijaksana dan tenang dengan penggunaan warna-warna kalem yang terinspirasi dari unsur alam, seperti pohon. Sementara itu, guru laki-laki menggunakan nuansa warna gelap seperti hitam untuk mencerminkan sifatnya yang cenderung datar dan serius.



Gambar 15.
Karakter Guru
(Sumber: Legihono, 2025)

Karakter orang tua Summer digambarkan sebagai sosok yang ramah dan penuh kasih sayang. Oleh karena itu, pemilihan warna cerah digunakan untuk memperkuat kesan hangat dan positif. Desain visual dibuat lebih santai dan menyenangkan guna menghadirkan kesan lucu serta mendukung karakter mereka sebagai figur orang tua yang suportif.



Gambar 16.
Karakter Orangtua Summer
(Sumber: Legihono, 2025)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa animasi 2D yang menggunakan pendekatan naratif efektif dalam menyampaikan pesan mengenai gangguan psikologis pada anak-anak penyandang tunarungu, khususnya kepada audiens Generasi Z. Desain visual animasi ini memanfaatkan gaya kartunis yang lucu untuk menarik perhatian audiens, meskipun mengangkat tema yang berat, dengan menekankan pergerakan karakter yang ekspresif dan fleksibel sebagai bentuk komunikasi. Selain itu, desain adegan dan penggunaan warna yang sesuai konteks memperkuat emosi yang ingin disampaikan, sementara logo dengan font handwriting mencerminkan nuansa anak-anak yang ekspresif. Gaya ilustrasi yang digunakan membagi peran antara desain karakter kartun dan latar belakang digital semi-flat, dengan tujuan untuk menciptakan visual yang dinamis dan menyampaikan pesan psikologis secara efektif.

Ucapan Terimakasih

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Indra Gunadara Rochyat, S.Sn., MA, M.Ds. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Bapak Marwan Rudi S.Sn, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, serta Ibu Ixsora Gupita Cinantya, S.pd., M.pd. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual atas dukungan, pengingat, serta fasilitas yang diberikan sepanjang proses Tugas Akhir ini berlangsung. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen dan staf administrasi Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan masukan, dukungan, dan bantuan yang sangat membantu dalam pengerjaan skripsi ini. Terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ajeng Dwi Putri Setiawan dan Bapak Enrico Jonathan selaku responden penelitian, yang telah memberikan informasi terkait topik penelitian dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, S. (2019). Perancangan animasi 2D sebagai media edukasi tentang motivasi

- percaya diri remaja tunarungu.
- Doherty, G., & Carlin, M. (2015). Emotional arcs in narrative animation. *Journal of Media Psychology*, 27(3), 112-128.
- Furniss, M. (2016). *Art in motion: Emotional animation revisited*. Indiana University Press.
- Gao, Y., et al. (2022). Facial expressions and empathy in 2D animation. *Frontiers in Psychology*, 13, 890123.
- Ibrahim, A., & Junaid, R. (2021). Karakter emosional animasi Inside Out: Pendekatan psikologi. *Jurnal Psikologi Animasi*, 8(3), 112-130.
- Karmakar, A. (2024). The impact of viewers' response on animation character design. *SSRN Electronic Journal*.
- Katz, S. D. (2018). Emotional design in storyboard animation. *Journal of Visual Communication*, 20(2), 210-225.
- Praveen, C. K. (2022). Psychological impact and influence of animation on viewer's visual attention. *Frontiers in Psychology*, 13, 9453061.
- Rahim, S. S. (2025). Engaging minds through animation. *Journal of Animation Studies*.
- Suckling, N. (2019). Character development through emotional storytelling. *Animation Practice, Process & Production*, 8(1), 45-67.
- Sukatin, S. (2023). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Ulya, N. S. (2023). Perancangan animasi pendek 2D mengenal shadow self. *Digilib ISI Yogyakarta*.
- Virginia, P. (2022). Karakter animasi kecerdasan emosional dalam Inside Out. *Jurnal Komunikasi Gizi USK*, 12(1), 45-60.
- Wang, J., et al. (2023). Unlocking the emotional world of visual media: An overview. *Frontiers in Psychology*, 14, 1198627.
- Zhang, X., & Li, Y. (2023). A study of dynamic emoji emotional responses based on rhythms and colors. *Frontiers in Psychology*, 14, 1252338.