

Penerapan Prinsip *Visual Storytelling* pada Video Animasi “*Scroll Tanpa Kontrol*”

Hamzah Ali Yumar¹, Kokom Komariah², Nurmaya Prahatmaja³

^{1,2,3} Universitas Padjadjaran, Indonesia

Email: hamzah21002@mail.unpad.ac.id¹,

kokom.komariah@unpad.ac.id², nurmaya.prahatmaja@unpad.ac.id³

Abstrak

Penerapan prinsip *visual storytelling* menjadi pendekatan naratif yang krusial dalam produksi animasi, terutama untuk menyampaikan isu kompleks seperti dampak *doomscrolling* terhadap gangguan kecemasan secara ringkas dan komunikatif. Gaya penceritaan ini menekankan pada penggunaan elemen-elemen visual seperti komposisi, warna, dan gerak, untuk membangun narasi yang utuh dan menggugah emosi. Dalam video animasi, *visual storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai strategi komunikasi efektif untuk mengurangi beban kognitif dan meningkatkan keterlibatan audiens. Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan prinsip kejelasan (*clarity*), realisme (*realism*), dinamisme (*dynamism*), dan kesinambungan (*continuity*) diterapkan dalam video animasi “*Scroll Tanpa Kontrol*”. Hasil analisis menunjukkan bahwa prinsip kejelasan berhasil menyederhanakan konsep psikologis yang rumit melalui penggunaan metafora visual, seperti menggambarkan *amigdala* sebagai alarm bahaya, sehingga pesan mudah dipahami. Sementara itu, prinsip realisme membangun keterhubungan emosional melalui *mise-en-scène* yang otentik dan penggambaran emosi karakter yang relevan dengan pengalaman audiens. Penerapan prinsip dinamisme melalui variasi tempo dan ritme visual secara efektif meregulasi intensitas cerita dan mempertahankan atensi penonton, sedangkan kesinambungan menjaga alur narasi tetap koheren melalui transisi yang logis. Secara keseluruhan, penerapan keempat prinsip ini secara sinergis berhasil mengubah isu abstrak mengenai kecemasan menjadi sebuah narasi yang komunikatif, mudah dipahami, dan berkesan, sekaligus menegaskan peran animasi sebagai medium edukasi yang efektif dan relevan secara sosial.

Kata Kunci: *Animasi, Doomscrolling, Gangguan Kecemasan, Kesehatan Mental, Visual Storytelling.*

Application of Visual Storytelling Principles in the Animated Video “Scroll Without Control”

Abstract

The application of *visual storytelling* principles is a crucial narrative approach in animation production, especially for conveying complex issues such as the impact of *doomscrolling* on anxiety disorders in a concise and communicative manner. This storytelling style emphasizes the use of visual elements such as composition, color, and motion to construct a cohesive and emotionally resonant narrative. In animated videos, *visual storytelling* functions not only as an aesthetic device but also as an effective communication strategy that reduces cognitive load and enhances audience engagement. This paper aims to explain the principles of *clarity*, *realism*, *dynamism*, and *continuity* are

implemented in the animated video "Scroll Tanpa Kontrol". The analysis reveals that the principle of clarity successfully simplifies complex psychological concepts through the use of visual metaphors such as portraying the amygdala as a danger alarm making the message more comprehensible. Meanwhile, the principle of realism fosters emotional connection through authentic mise-en-scène and character emotions that resonate with the audience's experiences. The application of dynamism through varied tempo and visual rhythm effectively regulates story intensity and sustains viewer attention, while continuity maintains narrative coherence through logical transitions. Overall, the synergistic application of these four principles transforms an abstract issue like anxiety into a communicative, understandable, and memorable narrative, reinforcing animation's role as an effective and socially relevant educational medium.

Keywords: Animation, Doomscrolling, Anxiety Disorder, Mental Health, Visual Storytelling.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, arus informasi sangat melimpah dan audiens cenderung memberikan perhatian singkat terhadap setiap konten. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan visual yang efektif untuk menarik perhatian audiens. Berbagai penelitian mendukung pentingnya pendekatan ini, Huang dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan infografis dalam konteks berita digital dapat meningkatkan waktu tonton hingga 50%, sedangkan konten emosional berupa gambar dan video meningkatkan keterlibatan audiens sekitar 70%. Selanjutnya, kekuatan visual tersebut terbukti memperkuat *engagement* dan daya ingat audiens.

Visual yang menarik dapat memicu respon emosional yang lebih mendalam serta meningkatkan retensi informasi. Lebih lanjut, elemen-elemen visual meliputi penggunaan gambar, video, dan grafik atau biasa disebut dengan *visual storytelling*. Penggunaan *visual storytelling* memungkinkan pesan tersampaikan lebih cepat dan efisien, karena kemampuannya menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna. Sebagaimana dijelaskan oleh Pertiwi dkk. (2023) bahwa penggunaan gambar, video, dan grafik dalam suatu narasi membuat konten lebih mengesankan dan mudah diingat oleh penonton. Manusia memproses gambar jauh lebih cepat daripada teks biasa sehingga relevansi pendekatan ini sangat besar dalam ekosistem media yang kompetitif dan penuh distraksi. Dengan demikian, *visual storytelling* menjadi pendekatan visual yang sangat relevan di era digital melalui unsur-unsur visual yang kuat.

Untuk menciptakan *visual storytelling* melalui unsur-unsur yang kuat, tidak lepas dari prinsip *visual storytelling*. Seperti dijelaskan oleh Kurnia (2022), prinsip *visual storytelling* diterapkan melalui berbagai elemen visual yang saling mendukung untuk membangun narasi yang utuh. Kejelasan (*clarity*) dicapai dengan menggambarkan bentuk serta karakteristik agar audiens dapat memahami cerita secara jelas melalui pengaturan urutan adegan, komposisi, dan desain tata letak visual. Realisme (*realism*) diwujudkan dengan menambahkan simbol-simbol dari kenyataan serta penerapan efek *depth of field* sehingga objek proyeksi tampak memiliki ruang tiga dimensi dan terlihat nyata. Dinamisme (*dynamic*) muncul dari pemberian ekspresi, efek visual, serta gerakan yang dirancang untuk menghadirkan kesan hidup dan emosional. Sementara itu, kesinambungan (*continuity*) dibentuk melalui keterkaitan antar *shot*, di mana hubungan visual antara satu adegan

dengan yang lain disusun secara logis dan konsisten sesuai dengan alur cerita atau konsep yang diusung.

Animasi terbukti mampu menyajikan konsep atau informasi kompleks dalam bentuk visual yang sederhana dan mudah dicerna. Penelitian oleh Hofmann et al. (2018) menunjukkan bahwa animasi menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi kompleks kepada Generasi Z, karena tidak hanya meningkatkan daya ingat tetapi juga keterlibatan emosional yang lebih baik dibandingkan dengan teks statis. Kemampuan animasi dalam menghadirkan konten dinamis dan menarik melalui perpaduan gerak serta audio menjadikannya medium yang sesuai untuk menyampaikan pesan kepada Generasi Z. Temuan Mayer et al. (2021) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa Gen Z memiliki preferensi kognitif yang unik dan lebih responsive terhadap konten visual yang dinamis. Untuk mengoptimalkan potensi animasi ini, khususnya dalam mengangkat isu psikologis seperti doomscrolling, penerapan prinsip visual storytelling menjadi krusial. Penelitian Høybye et al. (2024) yang menemukan bahwa video animasi secara konsisten meningkatkan retensi informasi kesehatan, membuktikan bahwa kombinasi animasi dengan narasi visual yang kuat tidak hanya menarik, tetapi juga efektif sebagai sarana edukasi.

Pemilihan topik doomscrolling sebagai fokus penelitian sangat relevan mengingat meningkatnya urgensi isu doomscrolling di kalangan Generasi Z. *Doomscrolling* muncul dalam konteks pandemi ketika banyak orang berlomba-lomba mencari informasi terbaru untuk meredakan ketidakpastian (Carleton, 2016). Namun, kebiasaan ini menjebak pengguna dalam siklus negatif, algoritma media sosial terus menyuguhkan berita serupa berdasarkan riwayat interaksi pengguna, sehingga berpotensi menurunkan kesejahteraan psikologis. Penurunan kesejahteraan psikologis inilah yang menjadi tantangan utama dalam visualisasinya. Penulisan ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan prinsip kejelasan (*clarity*), realisme (*realism*), dinamisisme (*dynamism*), dan kesinambungan (*continuity*) diterapkan dalam video animasi "Scroll Tanpa Kontrol".

METODE

Proses penciptaan video animasi "Scroll Tanpa Kontrol" dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang dirancang secara sistematis dan kolaboratif antara penulis dan rekan tim produksi. Tahapan pra-produksi dimulai dengan riset mendalam mengenai isu utama, yakni *doomscrolling* dan dampaknya terhadap kesehatan mental. Riset dilakukan melalui studi literatur menggunakan Google Scholar dan wawancara dengan psikolog untuk memperkuat dasar konseptual (Assingkily, 2021). Setelah itu, konsep karya dan tujuan edukatif dirumuskan untuk meningkatkan kesadaran terhadap bahaya kebiasaan menggulir berita negatif secara berlebihan. Gaya visual dan narasi disusun berdasarkan referensi kanal edukasi populer Kok Bisa? Neuron, dan Kurzgesagt. Kemudian, dilakukan penyusunan *project roadmap* melalui Canva sebagai panduan tahapan kerja. Naskah *voice over* ditulis di Google Docs, dan *photoboard* disusun dalam bentuk gambar statis menggunakan Spreadsheet dan Adobe Photoshop. Selanjutnya, perancangan aset visual dilakukan di Figma dengan pendekatan desain vector untuk memastikan konsistensi gaya visual serta kompatibilitas dengan *software* animasi.

Pada tahap produksi, aset visual dari photoboard dikembangkan menjadi elemen grafis detail seperti karakter, ilustrasi objek, ikon, dan latar belakang. Penyusunan *draft voice over* dilakukan sebagai acuan irama dan struktur narasi visual. Proses animasi utama

menggunakan Adobe After Effects dengan menerapkan berbagai teknik seperti *keyframing*, *parenting*, *easing*, dan *masking* untuk menciptakan gerakan yang ekspresif dan dinamis. Penyesuaian transisi dan tempo narasi visual dilakukan untuk memastikan alur cerita berjalan selaras dengan audio dan tetap menarik bagi penonton. Seluruh proses produksi di-review melalui sesi preview untuk memperoleh masukan awal sebelum masuk ke proses finalisasi.

Tahapan pasca-produksi dimulai dengan penyusunan *final master* video di Adobe Premiere Pro. *Final Voice over* direkam oleh pengisi suara profesional dengan artikulasi yang sesuai karakter narasi, kemudian diproses menggunakan Adobe Podcast untuk meningkatkan kualitas suara sebelum disisipkan ke *timeline* utama di Premiere Pro. Proses *scoring* dan *audio mixing* dilakukan untuk memberikan suasana emosional yang mendukung isi cerita, serta memastikan keseimbangan antara musik latar, suara narasi, dan efek suara. *Subtitle* disusun secara manual agar selaras dengan narasi dan mudah dibaca. Proses rendering akhir menggunakan Adobe Media Encoder untuk menghasilkan video dalam format resolusi tinggi (Full HD) yang siap ditayangkan di platform YouTube. Setiap tahap didukung oleh perangkat keras dan perangkat lunak kolaboratif berbasis cloud yang memungkinkan kerja tim secara efisien, sinkron, dan terorganisir. Metode produksi ini dirancang agar selaras dengan tujuan edukatif dan estetika visual yang kuat, menjadikan video sebagai media kampanye yang efektif dan informatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Karya

Karya produksi yang di produksi berjudul Scroll Tanpa Kontrol, sebuah video animasi 2D berdurasi 4 menit 13 detik yang dirancang untuk platform YouTube. Karya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran audiens, khususnya Generasi Z, mengenai fenomena *doomscrolling* serta dampaknya terhadap gangguan kecemasan (*anxiety disorder*). Mengambil inspirasi dari gaya penceritaan visual kanal edukasi seperti Neuron dan Kok Bisa?, animasi ini mengemas informasi psikologis yang kompleks ke dalam narasi yang mudah dipahami dan menyentuh secara emosional. Cerita berpusat pada seorang tokoh pemuda yang terjebak dalam siklus konsumsi berita negatif tanpa henti melalui gawai. Kondisi psikologisnya memburuk, yang divisualisasikan melalui visual seperti ruangan yang semakin gelap, karakter yang tenggelam dalam berita negatif, hingga penggambaran mekanisme otak (*amigdala* dan *prefrontal korteks*) yang sedang mengalami tekanan. Puncak narasi ditandai dengan kehadiran figur seorang psikolog yang memberikan penjelasan dan solusi, diakhiri dengan pesan harapan yang mendorong audiens untuk kembali memegang kendali atas kebiasaan digitalnya.

Dalam proses penciptaan karya ini, penulis berperan sebagai Animator. Tanggung jawab utama penulis adalah menerjemahkan naskah dan *photoboard* menjadi visualisasi yang hidup dan bermakna. Tugas ini mencakup beberapa aspek krusial, mulai dari menganimasikan ekspresi dan bahasa tubuh karakter untuk mencerminkan perubahan emosional, dari rasa penasaran, kecemasan, hingga frustrasi. Penulis juga bertanggung jawab mengeksekusi adegan-adegan yang menjadi inti dari *visual storytelling* karya ini, seperti menganimasikan alarm *amigdala* yang terus berbunyi atau visualisasi *prefrontal korteks* yang kesulitan untuk merespon. Selain itu, penulis merancang dan mengeksekusi transisi antar adegan agar alur cerita mengalir secara dinamis dan koheren. Seluruh proses animasi ini

dilakukan dengan memperhatikan sinkronisasi antara visual dan narasi *voice over*, memastikan setiap gerakan, tempo, dan jeda dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan, sehingga menghasilkan sebuah karya animasi yang tidak hanya informatif tetapi juga imersif secara emosional.

Analisis Prinsip Kejelasan (Clarity)

Prinsip kejelasan dalam *visual storytelling* menuntut agar pesan cerita tersampaikan secara efektif tanpa ambiguitas. Sebagaimana dikemukakan oleh Sabri dan Adiprabowo (2022), penggunaan elemen visual yang tepat sangat krusial untuk menghindari hambatan pemahaman. Penerapan prinsip ini dalam animasi "Scroll Tanpa Kontrol" bertujuan untuk menjelaskan konsep *doomscrolling* dan dampaknya secara gamblang, terutama kepada audiens yang mungkin tidak memiliki latar belakang pengetahuan psikologi.



Gambar 1. Penulisan *Doomscrolling*
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

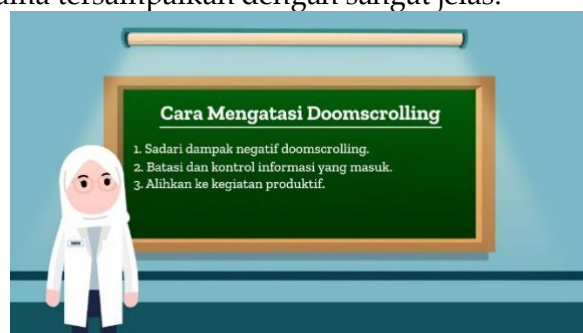
Berdasarkan Gambar 1, penerapan utama prinsip kejelasan dapat dilihat pada animasi pengenalan istilah kunci di menit 00:23. Saat narator pertama kali menyebutkan fenomena *doomscrolling*, teks tersebut divisualisasikan dengan animasi kinetik yang dominan di layar. Keputusan penulis sebagai animator untuk menampilkan kata "*Doomscrolling*" dengan huruf yang besar dan tegas berfungsi sebagai penanda visual yang kuat. Pilihan untuk menggunakan jenis huruf yang tegas (*assertive*) bukan hanya untuk keterbacaan, tetapi juga merupakan penerapan dari apa yang disebut Günay (2024) sebagai fungsi tipografi untuk memperkuat makna dan emosi. Karakter huruf yang tegas secara visual selaras dengan konotasi negatif dan serius dari istilah '*doomscrolling*' itu sendiri, sehingga pesan tentang bahaya fenomena ini tersampaikan dengan lebih kuat secara emosional kepada penonton. Hal ini secara efektif memperkenalkan konsep inti kepada penonton dan memastikan istilah tersebut tertanam dalam benak mereka sejak awal, sehingga menjadi fondasi pemahaman untuk sisa narasi.



Gambar 2. Visualisasi Sederhana dari Amigdala dan Prefrontal Korteks
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Berdasarkan Gambar 2, animasi yang penulis buat pada menit 01:43 hingga 02:21 merupakan penerapan konkret dari prinsip kejelasan dalam memvisualisasikan konsep abstrak. Pada sekuens ini, fungsi otak dalam merespons ancaman divisualisasikan secara sederhana. *Amigdala*, sebagai pusat pendeteksi ancaman, digambarkan sebagai tombol alarm darurat berwarna merah yang terus berkedip, disertai efek suara sirene yang mempertegas suasana bahaya. Sebaliknya, *prefrontal korteks*, yang berfungsi untuk menalar dan mengontrol, direpresentasikan sebagai figur pemadam kebakaran yang tenang dan bijak. Keputusan untuk menggunakan metafora visual sederhana, alih-alih menampilkan diagram anatomi otak yang rumit, merupakan penerapan langsung dari prinsip desain instruksional yang efektif. Sebagaimana ditegaskan oleh Skulmowski dan Xu (2021), pendekatan ini secara sadar mengeliminasi gangguan visual yang tidak relevan (dalam hal ini, detail *neurosains* yang berlebihan). Dengan demikian, kapasitas memori kerja audiens tidak terbuang untuk memahami anatomi yang kompleks, melainkan dapat digunakan secara efektif untuk mencerna materi inti, yaitu konflik antara respons ancaman (*amigdala*) dan nalar (*prefrontal korteks*).

Adegan ini dirancang agar audiens yang awam dengan istilah *neurosains* dapat secara jelas memahami konflik internal yang terjadi di dalam otak saat mengalami kecemasan akibat *doomscrolling*. Visualisasi ini secara langsung menyederhanakan informasi kompleks dan membuat pesan utama tersampaikan dengan sangat jelas.



Gambar 3. Penulisan Poin Solusi di Papan Tulis

Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Untuk memperkuat kejelasan informasi, pada menit 03:15, ditampilkan adegan seorang psikolog yang memaparkan cara mengatasi *doomscrolling*. Penggunaan papan tulis sebagai medium penyampaian informasi merupakan pilihan sadar untuk membangkitkan skema kognitif penonton tentang lingkungan belajar yang otoritatif namun mudah dipahami. Poin-poin solusi yang muncul satu per satu melalui animasi teks yang lugas dan terstruktur memastikan audiens tidak hanya memahami masalahnya, tetapi juga dapat menyerap solusi praktis secara bertahap tanpa merasa kewalahan. Terdapat judul 'Cara Mengatasi *Doomscrolling*' yang ukurannya lebih besar, diikuti oleh poin-poin solusi yang lebih kecil dan terstruktur dalam bentuk daftar. Tata letak ini, menurut Günay (2024), membantu audiens membedakan antara informasi utama (judul) dan detail pendukung (poin-poin), sehingga informasi solusi dapat diserap secara logis dan teratur. Dengan demikian, animasi ini secara sadar menggunakan komposisi visual yang terfokus, bahasa yang mudah dikenali, dan penyampaian informasi yang teratur untuk mencapai tujuan penyampaian pesan yang jelas dan efektif.

Analisis Prinsip Realisme (Realism)

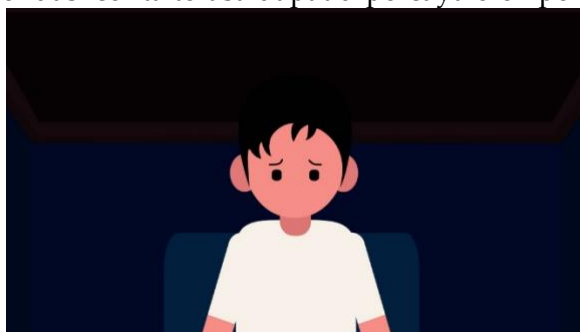
Prinsip realisme dalam “Scroll Tanpa Kontrol” dibangun secara efektif melalui penerapan konsep *mise-en-scène*, yaitu komposisi semua elemen visual dalam bingkai untuk membangun suasana dan makna. Sebagaimana dijelaskan oleh Omoera et al. (2024), animasi memungkinkan pengarahannya yang dapat membuat *mise-en-scène* atau diegesis cerita menjadi hidup. Dalam karya ini, penataan *mise-en-scène* digunakan untuk menciptakan dua aspek utama, realisme situasional dan realisme emosional.



Gambar 4. Scene Pertama Scroll Tanpa Kontrol

Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Realisme situasional secara khusus dibangun melalui penataan *mise-en-scène* pada adegan pembuka (menit 00:05). Penerapannya meliputi latar (*setting*), pencahayaan (*lighting*), dan skema warna. Pemilihan latar ruang tamu pada malam hari menciptakan situasi yang sangat relevan dan mudah dikenali (*relatable*) oleh audiens. Penggunaan pencahayaan yang remang dengan sumber cahaya tunggal dari layar gawai tidak hanya menambah kesan realistis, tetapi juga berfungsi untuk 'mengubah situasi dan *mood*', menciptakan atmosfer yang sunyi dan terisolasi. Dominasi warna dingin (biru dan gelap) pada adegan ini memberikan efek menenangkan di awal, namun secara bertahap membangun nuansa kesendirian. Kombinasi elemen *mise-en-scène* ini menciptakan dunia cerita yang koheren dan meyakinkan, sehingga fondasi cerita terasa dapat dipercaya oleh penonton.



Gambar 5. Visualisasi Cemas dan Lelah

Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Sementara itu, realisme emosional diperkuat melalui peletakan dan animasi karakter dalam *mise-en-scène*. Pada menit 00:47, perubahan postur karakter yang membungkuk dan ekspresi wajahnya yang melemas secara visual mengkomunikasikan perasaan cemas dan lelah. Keputusan ini sejalan dengan temuan Baihaqi dkk. (2025), yang menemukan bahwa elemen visual seperti desain karakter dirancang untuk 'menguatkan keterhubungan emosional dengan audiens'. Dengan menampilkan perubahan emosi yang *relatable* melalui

bahasa tubuh, penonton diajak untuk berempati dan merasakan dampak psikologis dari *doomscrolling* secara lebih mendalam.

Analisis Prinsip Dinamisme (Dynamism)

Prinsip dinamisme dalam Scroll Tanpa Kontrol diterapkan secara strategis melalui manipulasi ritme visual dan pacing untuk merepresentasikan keadaan mental karakter dan mengatur emosi penonton. He (2023) mendefinisikan ritme visual sebagai pola elemen visual yang dapat membingkai struktur narasi, sementara *pacing* mengatur laju cerita untuk meningkatkan resonansi emosional (Cai, 2024).



Gambar 6. Adegan dengan Gerakan yang Masif

Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Penerapan utamanya terlihat pada kontras antara dua adegan kunci. Pertama, pada menit 02:07, saat karakter merasa terbebani, penulis menggunakan *pacing* cepat yang diciptakan melalui ritme visual yang tidak teratur: gerakan yang masif, kemunculan tanda tanya yang beruntun, dan ekspresi yang berubah-ubah. Penggunaan potongan cepat dan gerak dinamis ini sengaja dirancang untuk meningkatkan ketegangan dan membuat penonton ikut merasakan intensitas informasi yang dialami karakter. Pendekatan ini juga terbukti efektif dalam menjaga fokus penonton; sebagaimana ditemukan oleh Balzarotti et al. (2021), video dengan *pacing* cepat dapat meningkatkan keterlibatan perhatian, yang menjelaskan mengapa adegan ini terasa sangat intens dan berdampak.



Gambar 7. Adegan Penjelasan oleh Psikolog

Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Sebagai kontras, pada adegan penjelasan oleh psikolog (menit 03:00), *pacing* melambat secara signifikan. Gerakan yang lebih tenang dan durasi shot yang lebih panjang menciptakan ritme visual yang lambat dan stabil. Pilihan ini memberi waktu bagi penonton untuk merenungi momen penting dan menyerap informasi solusi yang disampaikan. Pengaturan *pacing* lambat ini bekerja sinergis dengan narasi suara yang menenangkan untuk menciptakan jeda reflektif yang efektif, sesuai dengan strategi narasi yang dijelaskan oleh Cai (2024) untuk meningkatkan resonansi emosional.

Selain melalui transisi visual, kesinambungan narasi secara keseluruhan juga diperkuat oleh pola ritme visual skala luas yang terstruktur. Animasi ini secara konsisten menggunakan ritme yang relatif tenang di awal (pengenalan), beralih ke ritme cepat dan kacau di bagian konflik (saat dampak *doomscrolling* memuncak), dan kembali ke ritme lambat di bagian resolusi (penjelasan solusi). Pola ritmis ini, sebagaimana diungkapkan oleh He (2023), membantu membongkai struktur narasi secara jelas (pengenalan, konflik, resolusi) dan memberikan 'denyut nadi' yang kohesif pada keseluruhan cerita, sehingga alur cerita mengalir secara logis dan emosional dari awal hingga akhir.

Analisis Prinsip Kesinambungan (Continuity)

Prinsip kesinambungan memastikan alur cerita mengalir dengan mulus dan logis, sehingga penonton dapat mengikuti narasi tanpa merasa terganggu. Dalam Scroll Tanpa Kontrol, kesinambungan dijaga melalui konsistensi visual, naratif, dan tematik.



Gambar 8. Adegan dengan Prinsip Kesinambungan

Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Salah satu elemen kesinambungan visual yang paling menonjol adalah penggunaan efek *split screen* pada menit 01:22. Gunawan (2025) menyatakan bahwa animasi berfungsi untuk memperkuat narasi, yang menegaskan pentingnya koherensi visual. Diawali dengan penjelasan bahwa *doomscrolling* diakibatkan oleh kecenderungan otak untuk merespon hal yg negatif (*negativity bias*), lalu dilanjutkan dengan penjelasan bahwa selain *negativity bias*, *doomscrolling* juga bisa diakibatkan oleh FOMO (*Fear of Missing Out*). Penggunaan efek *split screen* disini bertujuan untuk menunjukkan bahwa kombinasi kedua hal berikut lebih berpotensi untuk memicu perilaku *doomscrolling*.

Secara naratif, kesinambungan dibangun melalui struktur cerita yang jelas: masalah (pengenalan *doomscrolling*), komplikasi (dampak pada kecemasan), dan resolusi (cara mengatasi). Penulis sebagai animator memastikan setiap transisi antar adegan, seperti dari kamar tidur ke visualisasi otak, terasa terhubung dan memiliki justifikasi naratif.



Gambar 9. Transisi dengan Prinsip Kesinambungan

Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Contohnya, transisi pada menit 01:25 dari penyebab *doomscrolling* ke adegan yang menjelaskan fungsi bagian *amigdala* dan *prefrontal korteks* pada otak dibuat lebih halus, agar menjaga prinsip kesinambungan terutama pada penjelasan penyebab *doomscrolling* dan bagaimana cara otak bekerja menghadapi *doomscrolling*. Dengan menjaga kesinambungan ini, pesan utama karya tersampaikan secara utuh dan terstruktur.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan prinsip visual storytelling dalam animasi “Scroll Tanpa Kontrol” berhasil mencapai tujuannya melalui empat pendekatan utama. Pertama, prinsip kejelasan diwujudkan melalui metafora visual yang mudah dipahami, seperti penggambaran *amigdala* sebagai alarm dan *prefrontal korteks* sebagai pemadam kebakaran, serta penggunaan teks kinetik dan poin-poin solusi di papan tulis, sehingga konsep neurosains yang rumit dapat diakses oleh audiens awam. Kedua, prinsip realisme tercapai melalui kombinasi realisme situasional dengan penggambaran adegan karakter menggulir gawai di kamar tidur serta emosional dengan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang cemas, yang membangun koneksi kuat dengan pengalaman penonton. Ketiga, prinsip dinamisme diterapkan melalui variasi tempo dan ritme visual gerakan cepat untuk menggambarkan tekanan emosional dan tempo lambat untuk refleksi, serta transisi enerjik yang memperkuat dampak naratif dan visual. Keempat, prinsip kesinambungan dijaga melalui konsistensi elemen visual dan naratif yang terstruktur memastikan cerita mengalir dan pesan tersampaikan utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hilal, M. I. (2021, 10 Desember). 3 Channel YouTube Segudang Edukasi: Kok Bisa? Sampai Sisi Terang. Kompasiana. [https://www.kompasiana.com/muhamadiqbalalhilal2301/61b34c9b06310e171549bb04:cotentReference\[oaicite:32\]{index=32}](https://www.kompasiana.com/muhamadiqbalalhilal2301/61b34c9b06310e171549bb04:cotentReference[oaicite:32]{index=32})
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Budiarti, N. F., Riandhita, A., & Tally, N. A. S. (2022). Preferensi Gen Z terhadap kemajuan teknologi pada aplikasi TikTok dan YouTube. Prosiding SNIIS 2022, Universitas Negeri Surabaya.
- Cai, Z. (2024). The Emotional Impact of Animation on Its Audience. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/52/2024.17873>
- Carleton, R. N. (2016). Fear of the unknown: One fear to rule them all? *Journal of Anxiety Disorders*, 41, 5–21. <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2016.03.011>
- GÜNAY, M. (2024). THE IMPACT OF TYPOGRAPHY IN GRAPHIC DESIGN. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*. <https://doi.org/10.35826/ijjoess.4519>
- He, Y. (2023). The role of rhythm in science-animated videos: construing entities and bridging across different semiotic modes. *Visual Communication*. <https://doi.org/10.1177/14703572221112680>
- Hofmann, V., Huff, M., & Richert, A. (2018). The use of animated videos to support the competence development of the generation Z. 2018 International Conference on Digital Learning Media (ICDLM), 25-29.

- Høybye, M. T., Hansen, S., Jensen, T. S., Schmidt, A. M., Strøm, J., & Vistisen, P. (2024). The effectiveness of video animations as a tool to improve health information recall for patients: Systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 26, e58306
- Huang, X., Li, X., & Yao, J. (2023). Investigating the Role of Visual Storytelling in Enhancing Audience Engagement in Digital Journalism.
- Kurnia, R. (2022). Hubungan visual storytelling dengan video mapping. BINUS University Bandung. <https://binus.ac.id/bandung/2022/06/hubungan-visual-storytelling-dengan-video-mapping/>
- Kurzgesagt – In a Nutshell. (n.d.). About our YouTube channel. [https://kurzgesagt.org/what-we-do?visit=videos:contentReference\[oaicite:26\]{index=26}](https://kurzgesagt.org/what-we-do?visit=videos:contentReference[oaicite:26]{index=26})
- Mayer, R. E. & Fiorella, L., (2021). *Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies that Promote Understanding*. Cambridge University Press.
- Omoera, O. S., Ogazie, C. A., & Markilolo, C. E. (2024). Exploring the realistic nature of animation film in ecological storytelling-international-review.com CC BY NC 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13954225>
- Pertiwi, E., & Sanusi, A. P. (2023). *alakka:Media and Islamic Communication Storytelling in the Digital Age: Examining the Role and Effectiveness in Communication Strategies of Social Media Content Creators*. 4(1).
- Sabri, S., Adiprabowo, V. D., Sumarlan, I., & Mohamad, R. (2024). Visual Narratives in Health Communication: Evaluating Comics as Tools for Health Literacy by the Indonesian Ministry of Health. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 12(1), 26–36. <https://doi.org/10.12928/channel.v12i1.723>
- Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2022). Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: a New Perspective on Extraneous Cognitive Load. In *Educational Psychology Review* (Vol. 34, Issue 1, pp. 171–196). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09624-7>
- Wildan Baihaqi, A., Nisa, D. A., Ismoyo, R., Desain, A., Visual, K., Arsitektur, F., Desain, D., Pembangunan, U., Veteran, N., & Timur, J. (2025). Konsep dan Pengembangan Awal Video Animasi Edukasi Pelindungan Data Pribadi.