

PEMANFAATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI TENTANG PSYCHOLOGICAL FIRST AID (PFA) PADA ANAK *BROKEN HOME*

Tri Widia Utami¹, Sumi Khairani², Nenna Irsa Syahputri³

¹²³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan
Medan,

e-mail: ¹triwidia086@gmail.com, ²sumibintisyaiyallah@gmail.com,
³nenna.ziadzha@gmail.com

ABSTRAK

Anak *Broken Home* merupakan kelompok rentan yang sering mengalami gangguan emosional akibat kondisi keluarga yang tidak harmonis, seperti perceraian atau konflik berkepanjangan. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai penanganan psikologis awal terhadap anak-anak dalam situasi tersebut dapat memperburuk kondisi mental mereka. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang efektif dan mudah dipahami untuk menyampaikan informasi tentang *Psychological First Aid* (PFA) atau pertolongan pertama psikologis. Penelitian ini mengkaji pemanfaatan animasi *Motion Graphic* sebagai media edukatif yang menyajikan informasi tentang PFA secara menarik, visual, dan komunikatif. Proses pengembangan meliputi riset materi konsep, *storyboard*, desain karakter, perancangan animasi yang disesuaikan dengan karakteristik penonton. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa animasi *Motion Graphic* mampu meningkatkan pemahaman audiens terhadap pentingnya pemberian dukungan psikologis awal kepada anak *Broken Home*. Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa animasi *Motion Graphic* merupakan media yang efektif dalam menyampaikan edukasi psikologis secara ringan namun bermakna, serta dapat menjadi alternatif solusi dalam upaya penyuluhan dan kesadaran publik. Data ini dilihat dari hasil pengujian dengan kuisioner dimana dari total 15 responden, 40% atau 6 orang menyatakan sangat setuju. Sedangkan 60% atau 9 orang menyatakan setuju dan tidak ada yang menjawab tidak setuju ataupun kurang setuju.

Kata kunci: *Motion Graphic, Animasi, Psikologi First Aid*

ABSTRACT

Children from Broken Homes are a vulnerable group often experiencing emotional disturbances due to family disharmony, such as divorce or prolonged conflict. The lack of public understanding regarding early psychological intervention for these children can worsen their mental condition. Therefore, an effective and easily understandable educational medium is needed to deliver information about Psychological First Aid (PFA). This study explores the use of motion graphic animation as an educational medium that presents PFA information in a visually engaging and communicative manner. The development process includes psychological concept research, storyboard creation, character design, and animation planning to the audience's characteristics. Evaluation results show that motion graphic animation can enhance the audience's understanding of the importance of providing early psychological support to children from Broken Homes. The study concludes that motion graphic animation is an effective medium for conveying psychological education in a simple yet meaningful way and can serve as an alternative solution for public awareness and outreach. This data is seen from the results of

testing with a questionnaire where from a total of 15 respondents, 40% or 6 people stated that they strongly agree. While 60% or 9 people stated that they agree and no one answered disagree or disagree.

Keywords: motion graphic, animation, psikologi first aid.

1. PENDAHULUAN

Kondisi keluarga yang tidak harmonis atau dikenal sebagai *Broken Home* dapat memberikan dampak psikologis yang mendalam bagi individu, terutama anak-anak dan remaja. Ketidakstabilan dalam rumah tangga, seperti perceraian, konflik berkepanjangan, atau pengabaian emosional, sering kali menyebabkan stres, kecemasan, hingga gangguan mental bagi mereka yang mengalaminya. Dalam situasi seperti ini, penting untuk memberikan *Psychological First Aid* (PFA) atau pertolongan pertama psikologis sebagai langkah awal dalam mendukung kesehatan mental individu yang terdampak. PFA dapat membantu seseorang mengenali tanda-tanda stres untuk memberikan dukungan psikologis untuk diri mereka sendiri dan atau orang lain, serta menerapkan langkah-langkah yang tepat untuk mengatasi tekanan psikologis [1].

Sayangnya, kesadaran masyarakat tentang PFA dalam konteks *Broken Home* masih tergolong rendah. Banyak individu yang mengalami trauma emosional dari keluarga yang tidak harmonis tidak mendapatkan dukungan psikologis yang tepat, baik dari lingkungan terdekat maupun dari tenaga profesional. Oleh karena itu, diperlukan metode edukasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mengenai cara memberikan dukungan psikologis yang tepat bagi mereka yang berada dalam kondisi *Broken Home*.

Multimedia menjadi salah satu pilihan yang tepat sebagai media penyampaian pemahaman mengenai *Psychological First Aid*. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai bentuk media digital yang terintegrasi menjadi satu kesatuan untuk menyampaikan informasi atau menciptakan pengalaman yang kaya dan interaktif [2]. Pemanfaatan multimedia dapat merangsang keinginan, memotivasi minat belajar, bahkan mempengaruhi psikologi seseorang [3]. Salah satu cara inovatif untuk menyampaikan edukasi mengenai PFA adalah dengan menggunakan animasi *motion graphic*. *Motion Graphic* merupakan media visual yang mampu menyajikan informasi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. *Motion Graphic* adalah potongan-potongan mediavisual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis [4]. Dengan kombinasi animasi, teks, dan audio, *Motion Graphic* dapat menyampaikan pesan edukatif secara lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional seperti buku atau seminar. Selain itu, media ini mudah diakses melalui platform digital seperti media sosial dan situs web, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

Penelitian sebelumnya digunakan sebagai referensi dengan judul “Pelatihan Psychological First Aid (PFA) pada Siswi Kelas XI (Sebelas) SMA Negeri 3 Sentani” yang membahas tentang membuat pelatihan pengetahuan serta keterampilan dalam menerapkan Psychological First Aid (PFA) [5].

Dengan memanfaatkan animasi *Motion Graphic* sebagai media edukasi tentang PFA dalam konteks *Broken Home*, diharapkan masyarakat lebih memahami pentingnya dukungan psikologis bagi individu yang mengalami masalah keluarga. Hal ini juga diharapkan dapat membantu individu yang terdampak untuk merasa lebih didukung dan

mendapatkan bantuan psikologis yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, pengembangan media edukasi berbasis *Motion Graphic* mengenai PFA dalam konteks *Broken Home* menjadi langkah strategis dalam membangun kesadaran dan kesiapan masyarakat dalam menangani permasalahan ini.

2. METODE PENELITIAN

Perancangan animasi ini menggunakan metode *waterfall*, metode ini biasa digunakan dengan perencanaan yang jelas di awal. Metode *waterfall* menawarkan pendekatan sistematis dan terstruktur [6]. Berikut adalah beberapa tahapan perancangan nya.

1. Konsep

Konsep adalah proses menentukan tujuan pembuatan animasi, pada animasi ini menjelaskan keadaan anak yang mengalami keluarga yang hancur hingga menyebabkan *psychology* anak menjadi distress dan bagaimana penanganannya.

2. *Storyboard*

Storyboard merupakan proses menggambar secara manual untuk menentukan alur cerita dan menjadi pedoman untuk menentukan animasi yang akan dibuat [7]. *Storyboard* atau papan cerita adalah kombinasi dari garis besar gambar yang diatur secara berurutan dengan skrip sehingga inti dari cerita bisa disampaikan dengan muda [8].

3. Desain Karakter

Aset grafis dibuat sebagai bahan yang dibutuhkan dalam perancangan animasi. Salah satu aset grafis yaitu membuat desain karkater dalam animasi.

4. Perancangan Animasi

Proses ini adalah proses penerapan yang dibuat pada *storyboard* pada sebuah aplikasi perancangan animasi dengan menggunakan asset desain grafis seperti desain karakter dan unsur multimedia lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan ini menguraikan temuan utama mengenai pemanfaatan animasi *motion graphic* sebagai edukasi *Psychological First Aid* (PFA) bagi anak *Broken Home*. Analisis dilakukan dengan menghubungkan hasil penelitian dengan teori yang relevan serta mengevaluasi efektivitas animasi dalam meningkatkan pemahaman anak.

Storyboard

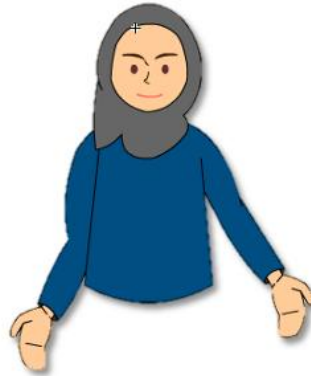
Tujuan *storyboard* adalah memberikan penjelasan lebih detail atau lengkap pada setiap alur sesuai dengan naskah animasi Penerapan *Psychological First Aid* (PFA) Sebagai Penanganan Distress Dampak *Broken Home* .

Tabel 1 Storyboard Animasi

Skenario	Durasi	Keterangan
	3 detik	Pada frame awal animasi menampilkan scene opening karakter utama menyapa para pendengar. Audio : Musik dari <i>background</i> (latar suara), suara karakter utama.
	9 detik	Menampilkan karakter anak dengan mengeskpresikan kondisi akibat dari <i>Broken Home</i> (keluarga tidak utuh). Audio : Musik dari <i>background</i> (latar suara), suara karakter utama menjelaskan
LINK 	26 detik	Scene yang menampilkan karakter pendukung dan memunculkan teks “Link” Audio : Musik <i>background</i> (latar suara), dan suara karakter utama.

Desain Karakter

Desain karakter adalah proses memproduksi karakter visual untuk berbagai kebutuhan media , termasuk kartun, video game, komik, dan lainnya [9]. Pembuatan karakter untuk menjelaskan kepada penonton mengenai karakter dalam animasi yang dibuat. Karakter ini merupakan pemeran utama dalam video *Pertolongan Pertama Psikologis* yang dikenal dengan PFA (*Psychological First Aid*) yang akan menyajikan konten video berdasarkan animasi.



Gambar 1 Desain Karakter Utama

Karakter utama pada gambar 1 dalam animasi ini adalah seorang perempuan berhijab, dalam animasi dia berperan menjelaskan tentang isi yang ada pada animasi.

Tampilan Animasi

Tampilan animasi adalah hasil dari animasi berjalan yang sudah selesai. Kemudian digunakan sebagai bukti aktivitas aktual. Tampilan ini menunjukkan bahwa sistem yang dirancang sebelumnya berjalan sesuai dengan yang dituju.

1. Tampilan Awal



Gambar 2 Hasil Animasi Awal

Scene yang dapat dilihat pada gambar 2 ini diawali dengan kalimat sapaan “haloo semua” ilustrasi animasi tersebut ditujukan kepada penonton yang menampilkan karakter utama mengucapkan sapaan tersebut yang diiringi dengan suara dan backsound (latar suara) dari karakter utama itu sendiri.

2. Tampilan Pengenalan Keluarga



Gambar 3 Tampilan Pengenalan Keluarga Pada Animasi

Pada gambar 3 *scene* ini menampilkan karakter dari anggota keluarga yang terdiri atas ayah, ibu dan anak. Pada animasi memunculkan simbol pendukung yang mencirikan sebuah keluarga yang harmonis. Simbol tersebut diberi warna yang gelap dan terang untuk memperjelas objek pendukung.

3. Tampilan Penutup



Gambar 4 Tampilan Penutup Animasi

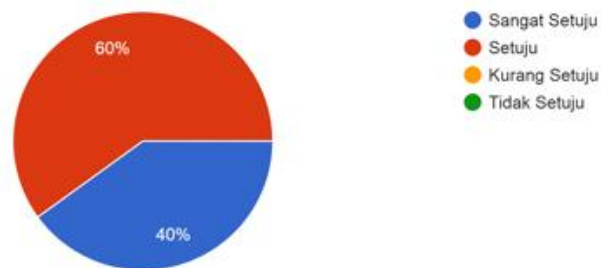
Scene pada gambar 4 ini merupakan penutup dari video *Motion Graphic*, dengan menampilkan karakter utama dan karakter pendukung yang dikumpulkan dalam satu *frame*.

Pengujian Responden

Pengujian responden digunakan untuk mengetahui tanggapan khalayak umum pada animasi. Pengujian responden merupakan pengujian yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pengalaman setelah melihat animasi yang dibentuk dalam kuisisioner, pengujian ini penting untuk menilai respon khalayak umum

pada animasi saat diperlihatkan secara resmi sehingga jika masi memiliki kekurangan maka bisa dilakukan peningkatan pada animasi tergantung dari respon yang diberikan seseorang. Pengujian ini adalah langkah penting untuk pengembangan sistem yang lebih efisien di masa depan [10].

Menurut kamu, apakah dengan adanya video animasi 2D PFA sangat membantu peran orang tua dalam mengatasi permasalahan pada anak?
15 jawaban



Gambar 5 Hasil Pengetesan Responden

Dalam diagram yang ditunjukkan pada gambar 5, dari total 15 responden, 40% atau 6 orang menyatakan sangat setuju. Sedangkan 60% atau 9 orang menyatakan setuju.

4. KESIMPULAN

Perancangan animasi menjadi inovasi terbaru dalam memperkenalkan *Psychological First Aid* (PFA) dalam penanganan distress pada anak akibat *Broken Home*. Animasi ini membantu dalam pemahaman orang tua tentang perubahan perilaku anak akibat situasi keluarga yang tidak stabil, serta memberikan panduan yang jelas tentang bagaimana cara memberikan dukungan yang tepat pada anak dalam kondisi tersebut. Dalam diagram, dari total 15 responden, 40% atau 6 orang menyatakan sangat setuju. Sedangkan 60% atau 9 orang menyatakan setuju. Animasi PFA memberikan simulasi bagi orang tua, pengasuh, dan anggota masyarakat lainnya tentang cara mengenali dan merespons distress pada anak. Ini dapat mencakup teknik-teknik PFA dasar dan strategi untuk meningkatkan ketahanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. B. Syulthoni, "Pelatihan Psychological First Aid (PFA) dan Stress Management untuk Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama FKK ITS 2024," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2025.
- [2] A. Putri, H. Nasbey, and M. S. Sumantri, "Literature Review: Analisis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik," *Pros. Semin. Nas. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 85–98, 2024, doi: 10.62951/prosemmasipi.v1i2.33.
- [3] A. P. Fitriya, N. D. Rahmawati, K. Saadah, and J. Siswanto, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar," *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 3, p. 1516, 2024.

-
- [4] D. Sebastian, E. Cofriyanti, and R. R. Putra, "Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Pemrograman Berorientasi Objek," *J. Lap. Akhir Tek. ...*, vol. 2, no. 1, pp. 172–180, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATAK/article/view/6213%0Ahttps://jurnal.polsri.ac.id/index.php/JLATAK/article/download/6213/2292>
- [5] Y. Matapun, A. Zainuri, A. CS, E. Y. P. Larung, and B. Hasan, "Pelatihan Psychological First Aid (PFA) pada Siswi Kelas XI (Sebelas) SMA Negeri 3 Sentani (Indonesian)," *Kesejaht. Bersama J. Pengabd. dan Keberlanjutan Masy. Vol.*, vol. 2, 2025.
- [6] N. F. P. Pujiady, A. D. Prasetya, and A. Andira, "Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Digital Catatan Sipil Kabupaten Magetan Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," *J. Ilmu Komput.*, vol. 4, 2025.
- [7] S. R. Hasibuan, Rismayanti, and Dharmawati, "Implementasi Teknik Animasi Frame by Frame Pada Animasi 2D Sebagai Media Promosi Desa Implementasi Teknik Animasi Frame by Frame Pada Animasi 2D Sebagai Media Promosi Desa," *Snastikom*, 2023.
- [8] F. Mufti and K. Khairunnisa, "PERANCANGAN ANIMASI 3D TEKNIK DASAR TAEKWONDO MENGGUNAKAN UNITY," *JIKSTRA*, vol. 6, no. 02, 2024.
- [9] A. Suprianto, K. Kusnadi, and W. I. Kusumah, "MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLI GIGI DAN MULUT ANAK 3-5 TAHUN DI TK PAUD REISYA," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 8, pp. 2108–2114, 2025.
- [10] D. R. Mamisala and C. Cahyan, "Alat Deteksi untuk Mengatasi Barang Koleksi Museum Dicuri Menggunakan GPS Module," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 11, no. 1, pp. 24–30, 2025.