

## **Teknik Simplifikasi Grafis dalam Aset *Flat Design* Video Animasi “Scroll Tanpa Kontrol”**

Dreisagara Alna Syamaila<sup>1</sup>, Kokom Komariah<sup>2</sup>, Nurmaya Prahatmaja<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Padjadjaran, Indonesia

Email: [dreisagara21001@mail.unpad.ac.id](mailto:dreisagara21001@mail.unpad.ac.id)<sup>1</sup>,

[kokom.komariah@unpad.ac.id](mailto:kokom.komariah@unpad.ac.id)<sup>2</sup>, [nurmaya.prahatmaja@unpad.ac.id](mailto:nurmaya.prahatmaja@unpad.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penggunaan teknik simplifikasi grafis dalam aset *flat design* menjadi pendekatan visual yang krusial dalam produksi animasi, terutama untuk menyampaikan isu kompleks seperti *doomscrolling* terhadap gangguan kecemasan secara ringkas dan komunikatif. Gaya visual ini menekankan kesederhanaan bentuk, warna solid, serta penghilangan detail realistik guna menciptakan tampilan yang bersih dan mudah dipahami. Dalam video animasi, simplifikasi grafis bukan hanya berfungsi sebagai estetika visual, tetapi juga sebagai strategi komunikasi efektif untuk mengurangi beban kognitif audiens. Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan teknik ekstraksi bentuk lengkap dan ekstraksi fitur parsial dalam aset *flat design* video animasi “Scroll Tanpa Kontrol”. Penciptaan karya ini mengacu pada teori *Cognitive Load* (Sweller, 2018), konsep *flat design* (Bayu, 2025), serta pendekatan visual dari Hsu & Wang (2018). Metode penciptaan karya meliputi : tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil karya menunjukkan bahwa teknik ekstraksi bentuk lengkap berhasil menciptakan aset visual yang bersih, konsisten, dan mudah dikenali tanpa mengurangi esensi bentuk objek, sehingga memudahkan proses animasi dan menjaga fokus penonton pada narasi. Sementara itu, teknik ekstraksi fitur parsial mampu menekankan elemen visual dan fungsional yang paling penting, seperti ekspresi karakter dan metafora fungsi otak, untuk memperkuat keterikatan emosional penonton terhadap pesan yang disampaikan. Kedua pendekatan tersebut menjadikan visualisasi isu abstrak seperti kecemasan lebih komunikatif dan mudah diingat, serta memperkuat animasi sebagai bentuk yang efektif dan relevan secara sosial.

**Kata Kunci:** *Doomscrolling, Flat Design, Gangguan Kecemasan, Simplifikasi Grafis, Video Animasi.*

## ***Graphic Simplification Techniques in Flat Design Assets Animated Video “Scroll Without Control”***

### **Abstract**

*The use of graphic simplification techniques in flat design assets serves as a crucial visual approach in animation production, particularly in conveying complex issues such as doomscrolling and its relation to anxiety disorders in a concise and communicative manner. This visual style emphasizes simplicity in form, solid colors, and the elimination of realistic details to create a clean and easily understood appearance. In animated videos, graphic simplification functions not only as a visual aesthetic but also as an effective communication strategy to reduce the audience’s cognitive load. The aim of this writing is to explain the techniques of complete shape extraction and partial feature extraction in the flat design assets used in the animated video “Scroll Tanpa Kontrol”. The creation of this work is guided*

by Cognitive Load Theory (Sweller, 2018), concept of flat design (Bayu, 2025), and visual approach of Hsu & Wang (2018). The creation method involves three stages: pre-production, production, and post-production. The results show that the complete shape extraction technique successfully produces clean, consistent, and easily recognizable visual assets without diminishing the essence of the object's form. This simplifies the animation process and helps maintain audience focus on the narrative. Meanwhile, the partial feature extraction technique emphasizes the most important visual and functional elements such as character expressions and brain function metaphors to strengthen the emotional engagement of the audience with the conveyed message. Both approaches help make abstract issues such as anxiety more communicative and memorable, reinforcing animation as an effective and socially relevant medium.

**Keywords:** *Doomscrolling, Flat Design, Anxiety Disorders, Graphic Simplification, Animated Videos.*

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penyampaian pesan yang kompleks membutuhkan pendekatan visual yang efektif agar dapat dicerna secara cepat dan tepat oleh penonton. Informasi yang disampaikan melalui teks panjang dan padat kerap kali gagal menarik perhatian, terutama dalam konteks komunikasi digital yang serba cepat. Dalam situasi ini, ilustrator memiliki peran penting sebagai komunikator visual yang menerjemahkan konsep abstrak menjadi visualisasi yang mudah dipahami dan relevan secara emosional. Hsu dan Wang (2018) menjelaskan bahwa ilustrator berfungsi sebagai jembatan antara narasi dan penonton melalui representasi visual yang dirancang secara strategis untuk menyampaikan pesan inti dengan efisien. Peran ini menjadi semakin penting dalam produksi animasi, di mana ilustrator tidak hanya merancang gambar diam, tetapi juga menciptakan aset visual yang mendukung narasi dan gerakan.

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam karya video animasi untuk menciptakan aset visual yang mendukung narasi dan gerakan adalah teknik simplifikasi grafis. Teknik ini merupakan strategi visual yang menyederhanakan bentuk objek kompleks namun tetap mempertahankan ciri khas utamanya. Menurut Putra, Pranata, dan Cholagi (2025), teknik ini memungkinkan pencipta visual atau ilustrator untuk menyoroti elemen penting sambil mengurangi detail yang tidak esensial, sehingga memudahkan penonton untuk memproses informasi. Hal ini sejalan dengan temuan Hsu dan Wang yang menekankan pentingnya pengurangan elemen visual dalam animasi untuk meningkatkan fokus dan retensi pesan (2018).

Dalam teknik simplifikasi grafis, proses menyederhanakan elemen visual melibatkan dua teknik yaitu, ekstraksi bentuk lengkap dan ekstraksi fitur parsial. Seperti dijelaskan oleh Bao et al. (2023), ekstraksi bentuk lengkap mengambil siluet atau kerangka dasar objek agar karakteristik utamanya langsung dikenali, sedangkan ekstraksi fitur parsial menyoroti bagian-bagian penting seperti ekspresi wajah atau gesture tubuh. Dalam penerapannya pada aset, proses ekstraksi bentuk lengkap melalui tahapan seperti *Rendering External Outlines*, *Preserving Structural Relationships*, *Flattening*, dan *Simplifying Geometry*, yang masing-masing berperan dalam mempertahankan bentuk utama objek secara visual. Sementara itu, dalam teknik ekstraksi fitur parsial melalui tahapan seperti *Emphasizing Visual Features* dan *Emphasizing Functional Features* digunakan untuk menekankan elemen-elemen spesifik yang

dianggap penting bagi penyampaian makna tanpa memerlukan visualisasi secara keseluruhan. Penerapan teknik simplifikasi grafis dalam aset *flat design* akan mendukung prinsip kognitif dari *Cognitive Load Theory* (Sweller, 2018), yang menyarankan bahwa visual minimalis membantu penonton memproses informasi lebih cepat dan efisien.

Aset *flat design* dinilai sangat efektif dalam menyampaikan pesan visual karena kesederhanaan bentuk dan warna yang digunakan justru memperjelas makna dan memperkuat daya ingat penonton (Dewanto & Mulyadi, 2021). Karakteristik visualnya yang bersih, minimalis, dan bebas dari efek tiga dimensi membuat *flat design* sangat cocok digunakan dalam produksi video animasi. Dalam konteks tersebut, bentuk video animasi menjadi bentuk yang ideal untuk mengimplementasikan teknik simplifikasi grafis dalam aset *flat design*. Animasi memungkinkan integrasi narasi dan visual dalam bentuk yang dinamis, interaktif, dan menarik secara estetika.

Format video animasi juga terbukti efektif dalam menyampaikan isu yang sulit dijelaskan melalui teks atau media statis (Dewi, et.al., 2024). Dalam penelitian mereka, Praveen dan Srinivasan (2022) menunjukkan bahwa animasi mampu menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret dengan menggabungkan visual, narasi, dan suara. Hal ini memberikan pengalaman multisensorik yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Selain itu, animasi sangat sesuai untuk Generasi Z, yang dikenal memiliki preferensi terhadap konten visual dinamis. Seperti yang dikemukakan oleh Genota (2018), Gen Z lebih menyukai pembelajaran berbasis video karena interaktivitas dan kemampuannya menyampaikan informasi secara cepat.

Efektivitas dan relevansi animasi ini kemudian diterapkan untuk mengangkat fenomena yang dekat dengan keseharian Generasi Z, yaitu *doomscrolling*. Newsdesk (2024) menyebut *doomscrolling* sebagai salah satu penyebab meningkatnya kecemasan dan stres di kalangan anak muda akibat paparan terus-menerus terhadap berita negatif. Dampak tersebut tidak hanya bersifat psikologis, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan fisik, seperti gangguan tidur dan kelelahan emosional (Coughlan et al., 2021). Sebagai isu kontemporer, *doomscrolling* menimbulkan tantangan tersendiri dalam visualisasi, karena efek-efek yang ditimbulkan lebih bersifat psikologis dan tidak selalu terlihat secara langsung. Oleh karena itu, melalui karya video animasi "Scroll Tanpa Kontrol", laporan ini menunjukkan proses bagaimana seorang ilustrator dapat mengolah isu sosial yang abstrak menjadi visual yang mudah dipahami dan menarik, dengan menggunakan teknik simplifikasi grafis dalam aset *flat design*. Harapannya, karya ini dapat menjadi referensi atau inspirasi dalam pengembangan teknik pada aset visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan pesan kompleks dengan cara yang lebih kuat, ringkas, dan berdampak. Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan teknik ekstraksi bentuk lengkap dan ekstraksi fitur parsial dalam aset *flat design* video animasi "Scroll Tanpa Kontrol".

## METODE

Proses penciptaan karya video animasi "Scroll Tanpa Kontrol" terdiri dari tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan pendekatan riset berbasis praktik yang menggabungkan unsur kreatif dan kajian ilmiah untuk menghasilkan karya yang menarik visual dan sarat makna edukatif. Pada tahap pra-produksi, penulis mengidentifikasi isu *doomscrolling* sebagai tema utama, didukung oleh riset literatur dan

wawancara dengan psikolog untuk memperkuat dasar naratif. Konsep visual disusun dengan inspirasi dari kanal edukatif populer seperti Kok Bisa? Neuron, dan Kurzgesagt. Dalam proses pengembangan, penulis menyusun *project roadmap* menggunakan Canva sebagai panduan alur kerja, pembagian tugas, dan estimasi waktu produksi. Storyline dan naskah voice over ditulis di Google Docs, sementara photoboard dirancang melalui Adobe Photoshop dan Google Spreadsheet. Aset visual utama, seperti karakter dan latar, mulai dirancang secara digital menggunakan Figma dengan pendekatan vektor untuk memastikan konsistensi gaya dan kemudahan proses animasi.

Pada tahap produksi merupakan proses eksekusi dari rancangan visual menjadi aset final. Penulis membuat ilustrasi elemen visual menggunakan Figma dengan gaya *flat design* yang menekankan kesederhanaan bentuk dan warna solid agar pesan visual mudah diterima dan tidak membebani kognisi penonton. Aset visual yang telah disusun kemudian diolah lebih lanjut di Adobe Illustrator untuk pengaturan *layer* dan penamaan teknis sebelum dianimasikan. Proses animasi dilakukan di Adobe After Effects dengan teknik *motion graphics 2D*, menggunakan fitur seperti *keyframing*, *masking*, *parenting*, dan *easing*. Penulis juga terlibat dalam proses revisi aset serta melakukan evaluasi awal terhadap hasil animasi tanpa audio untuk menilai kekuatan ekspresi visual dan konsistensi gaya.

Pada tahap pasca-produksi, animasi yang telah selesai digabungkan dalam satu video utuh melalui Adobe Premiere Pro. Proses ini mencakup penyusunan alur narasi, penyisipan transisi visual, dan penyesuaian ritme cerita. Voice over final direkam ulang oleh pengisi suara dengan nada dan tempo yang telah ditentukan sebelumnya, lalu diproses menggunakan Adobe Podcast untuk menghasilkan kualitas suara yang jernih dan bebas *noise*. Langkah berikutnya adalah *scoring* dan *audio mixing*, yaitu pemilihan musik latar yang mendukung suasana emosional dari setiap adegan. Subtitle disusun secara manual dan dirancang agar tidak mengganggu fokus visual, dengan pengaturan posisi dan warna yang tepat. Seluruh proses ditutup dengan rendering akhir menggunakan Adobe Media Encoder dalam resolusi Full HD, dan video didistribusikan melalui YouTube. Selama seluruh proses produksi, digunakan berbagai perangkat keras dan lunak untuk mendukung kelancaran kerja. Kolaborasi tim dilakukan secara daring melalui media berbasis *cloud*, memungkinkan efisiensi kerja, sinkronisasi file, dan pemantauan progres secara *real time*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Deskripsi Karya*

Video animasi berjudul "Scroll Tanpa Kontrol" adalah sebuah karya dua dimensi berdurasi empat menit yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai fenomena *doomscrolling* dan dampak jangka panjangnya terhadap gangguan kecemasan. Animasi ini mengusung gaya visual *flat design* yang dikenal dengan kesederhanaan bentuk, penggunaan warna solid, dan minimnya detail realistis seperti bayangan atau gradasi. Pendekatan visual ini dipilih untuk memudahkan penonton, khususnya Generasi Z, dalam mencerna informasi kompleks tentang kesehatan mental, sejalan dengan karakteristik kognitif mereka yang lebih responsif terhadap konten visual dinamis. Makna utama yang terkandung dalam karya ini adalah pesan bahaya dari kebiasaan *doomscrolling* yang cenderung diabaikan, serta memberikan pemahaman visual mengenai bagaimana kebiasaan tersebut dapat memicu dan memperburuk gangguan kecemasan yang kerap tidak disadari.

Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai ilustrator. Peran ini mencakup tanggung jawab penting mulai dari tahap pra produksi hingga pasca produksi. Pada pra produksi, penulis terlibat dalam riset awal *doomscrolling* dan gangguan kecemasan melalui studi literatur dan wawancara dengan psikolog, yang menjadi fondasi bagi pemetaan elemen visual yang mampu mewakili topik tersebut secara emosional dan komunikatif. Penulis kemudian menerjemahkan naskah ke dalam konsep visual melalui pembuatan *photoboard* dan perumusan gaya ilustrasi yang konsisten, termasuk penentuan palet warna, gaya simbol, dan elemen khas. Proses ini memastikan bahwa setiap adegan memiliki arah visual yang jelas dan selaras dengan narasi, sebelum dieksekusi.

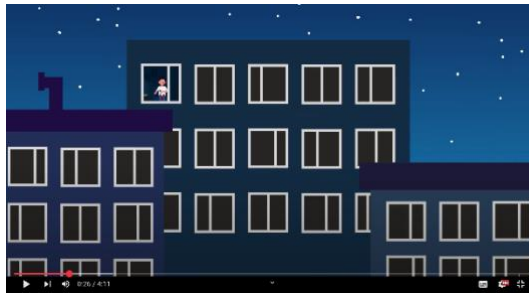
Pada tahap produksi, penulis bertanggung jawab penuh dalam menciptakan aset visual final, termasuk desain karakter, ikon, dan latar belakang, menggunakan *software* Figma dan Adobe Illustrator. Setiap aset dirancang dengan menerapkan teknik simplifikasi grafis, memastikan bahwa visual tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga fungsional dalam menyampaikan narasi emosional dan informasi yang kompleks. Misalnya, karakter utama yang mengalami *doomscrolling* digambarkan dengan ekspresi minimalis yang mengandalkan perubahan alis dan mata untuk menyampaikan perasaan cemas, sejalan dengan adaptasi gaya dari referensi video Neuron. Kolaborasi erat dengan animator di tahap ini juga krusial untuk memastikan fleksibilitas aset dalam proses animasi, termasuk penyesuaian layer dan struktur objek agar mudah di-*rigging* dan menghasilkan gerakan yang alami dan ekspresif. Setelah animasi selesai, penulis juga melakukan *preview* pertama untuk mengevaluasi konsistensi visual dan efektivitas storytelling melalui gambar.

Meskipun peran utama penulis berada pada penciptaan aset visual, masukan mengenai keselarasan visual dengan narasi juga diberikan pada tahap pasca produksi, terutama dalam proses *scoring* dan *audio mixing*. Penulis memberikan saran terkait nuansa musik dan efek suara yang selaras dengan ilustrasi, misalnya menyarankan musik latar yang gelap dan menekan untuk adegan kecemasan, atau musik yang hangat dan optimis untuk resolusi. Hal ini bertujuan untuk memastikan kesatuan emosional antara suara dan gambar demi penyampaian pesan yang lebih dalam dan efektif. Dengan demikian, "Scroll Tanpa Kontrol" menjadi representasi nyata dari bagaimana simplifikasi grafis dalam *flat design* dapat digunakan sebagai medium edukasi yang efektif, yang dibangun melalui peran ilustrator dan animator yang terintegrasi secara menyeluruh dalam proses penciptaan karya dari awal hingga akhir.

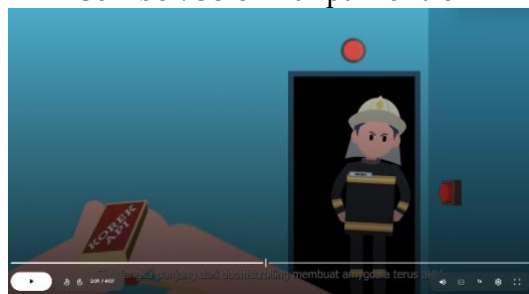
### ***Analisis Teknik Ekstraksi Bentuk Lengkap***

Pendekatan ekstraksi bentuk lengkap fokus pada penyederhanaan seluruh bentuk objek dengan tetap mempertahankan struktur visualnya secara menyeluruh (Hsu & Wang, 2018). Dalam video animasi "Scroll Tanpa Kontrol", teknik-teknik ini diterapkan pada berbagai aset untuk menciptakan tampilan yang bersih, mudah dikenali, dan efisien dalam menyampaikan pesan kompleks. Tujuan utama dari penerapan ini adalah untuk mengurangi beban kognitif penonton, sehingga pesan utama mengenai *doomscrolling* dan kecemasan dapat diterima secara lebih efektif.

### 1. Rendering External Outlines



Gambar 1. Elemen Aset-aset Jendela pada Gedung  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol



Gambar 2. Elemen Aset-aset Pintu pada Ruangan  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Berdasarkan Hsu & Wang (2018), pembuatan aset dengan hanya menunjukkan bentuk siluet, objek masih dapat dikenali secara instan menggunakan teknik *rendering external outlines*. Elemen-elemen aset yang penulis buat seperti, jendela dan pintu merupakan penerapan dari teknik *rendering external outlines* yang efektif, karena penonton dapat langsung mengidentifikasi elemen-elemen aset tersebut tanpa perlu berpikir panjang, sehingga fokus penonton akan tetap terjaga pada adegan dan narasi yang ingin disampaikan dalam karya video animasi “Scroll Tanpa Kontrol”.

### 2. Preserving Structural Relationships

Aset karakter, seperti yang terlihat pada setiap menit dimana karakter utama dibuat dengan menyederhanakan bentuk tubuh menjadi komponen geometris yang bersih, namun tetap menjaga proporsi dan hubungan antarbagian yang wajar, seperti ukuran kepala yang relatif besar dibandingkan badan, serta posisi tangan yang secara natural memegang smartphone. Hal ini sejalan dengan pendapat Hsu & Wang (2018) bahwa metode ini memungkinkan penonton mengenali objek meskipun tampilannya sangat disederhanakan.



Gambar 3. Bentuk Karakter  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Pada Gambar 3, terlihat proporsi kepala yang sedikit lebih besar dan tubuh yang ringkas membantu membangun identitas visual karakter yang ramah dan mudah didekati, membuatnya ideal untuk menarik perhatian berbagai kalangan usia, atau bahkan menjadi karakter yang mudah diingat dalam berbagai media.

### 3. *Flattening*



Gambar 4. Elemen Aset Otak dan Karakter Orang  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol



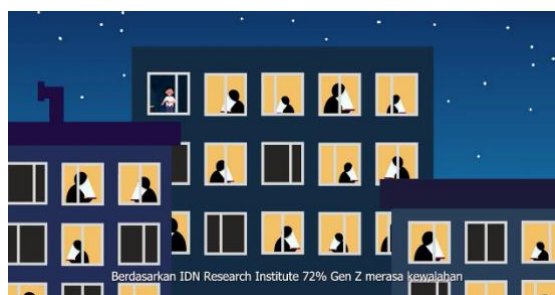
Gambar 5. Elemen-elemen Aset  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol



Gambar 6. Elemen-elemen Aset Dalam Ruangan  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Semua elemen aset pada adegan itu terlihat datar, tidak ada efek tiga dimensi seperti bayangan yang dalam, gradasi warna yang kompleks, atau tekstur yang rumit. Serta, semua elemen pada adegan juga menggunakan warna-warna solid, garis tegas, dan penggunaan gradasi warna yang ringan. Berdasarkan Hsu & Wang (2018), teknik ini menjadi fondasi utama dalam gaya *flat design* karena mendukung tampilan visual yang bersih dan mudah diproses oleh penonton. Hal ini juga selaras dengan tujuan video yang ingin menyampaikan informasi kompleks secara lugas, mengurangi beban kognitif penonton (Sweller, 2018) agar mereka dapat fokus pada pesan utama tentang dampak *doomscrolling* tanpa terdistraksi visual.

#### 4. *Simplifying Geometry*



Gambar 7. Elemen Aset menggunakan Teknik *simplifying geometry*  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol



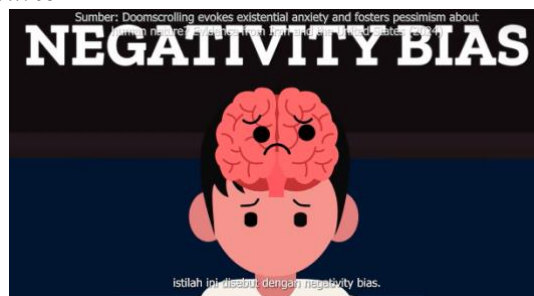
Gambar 8. Elemen Papan menggunakan Teknik *simplifying geometry*  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Teknik *simplifying geometry* terlihat jelas pada aset-aset lingkungan Bentuk alami atau organik dari objek-objek ini diubah menjadi bentuk dasar seperti persegi panjang, lingkaran, dan garis lurus. Menurut Hsu & Wang (2018), cara ini menghasilkan tampilan visual yang lebih bersih, konsisten, dan serasi dengan gaya ilustrasi modern. Aset yang penulis buat, seperti gedung-gedung dan meja, merupakan penerapan dari teknik *simplifying geometry* yang mengubah bentuk menjadi geometris yang lebih rapi, konsisten, dan terstruktur. Ini tidak hanya menciptakan estetika visual yang minimalis, tetapi juga memudahkan proses animasi, sejalan dengan pernyataan Hsu dan Wang (2018) tentang efisiensi kerja sama antara ilustrator dan animator.

#### ***Analisis Teknik Ekstraksi Fitur Parsial***

Ekstraksi fitur parsial menitikberatkan pada bagian-bagian spesifik dari suatu objek yang memiliki nilai visual atau fungsional paling menonjol (Hsu & Wang, 2018). Dalam animasi "Scroll Tanpa Kontrol", pendekatan ini digunakan untuk menyoroti aspek-aspek krusial yang mendukung narasi emosional tentang *doomscrolling* dan kecemasan, sehingga penonton dapat dengan cepat memahami makna yang ingin disampaikan.

### 1. *Emphasizing Visual Features*



Gambar 9. Ekspresi karakter dan otak yang menunjukkan kekhawatiran dan kecemasan  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

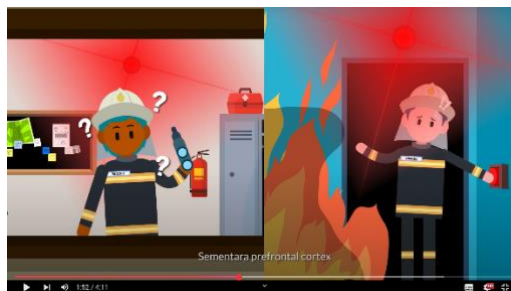


Gambar 10. Ekspresi karakter *korteks prefrontal* yang menjadi kewalahan  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Pada aset karakter, penulis secara spesifik menekankan visual fitur mata dan alis. Meskipun ekspresi mulut hanya sekali digunakan pada elemen aset otak, perubahan alis pada karakter misalnya, menjadi lebih melengkung ke bawah atau meruncing dan mata misalnya, ukuran yang sedikit membesar atau difokuskan untuk menyampaikan emosi panik, kelelahan, dan ketidaknyamanan.

Berdasarkan Hsu & Wang (2018), teknik ini membantu penonton langsung mengaitkan elemen tertentu dengan karakter atau objek spesifik. Aset mata dan alis karakter yang penulis buat di menit tersebut merupakan penerapan dari teknik *emphasizing visual features* yang membuat mata bulat hitam sederhana dan alis yang ekspresif, namun dapat dengan jelas menyampaikan ekspresi karakter yang terdistress. Ini juga didukung oleh adaptasi gaya dari Neuron yang menggunakan mata bulat hitam minimalis untuk menunjukkan emosi, memperkuat visual storytelling tanpa perlu detail berlebihan.

### 2. *Emphasizing Functional Features*



Gambar 11. Metaforis *Amigdala* Dan *Korteks Prefrontal*  
Sumber: Scroll Tanpa Kontrol

Teknik *emphasizing functional features* diterapkan secara metaforis dan efektif dalam penggambaran *amigdala* sebagai petugas pemadam kebakaran dan *korteks prefrontal* sebagai petugas lainnya, seperti yang terlihat pada menit 1:52. Alih-alih menggambarkan struktur otak secara anatomis yang rumit, fungsi *amigdala* sebagai pendeteksi ancaman divisualisasikan melalui tombol alarm yang terus-menerus ditekan oleh petugas pemadam kebakaran. Ini adalah contoh di mana fitur yang ditekankan bukan hanya karena tampilannya, melainkan karena fungsinya yang khas, sebagaimana dijelaskan oleh Hsu & Wang (2018).

Hal ini juga selaras dengan tujuan video yang menggunakan perumpamaan visual untuk menjelaskan konsep yang sulit, seperti yang disebutkan oleh Putra et al. (2024) bahwa animasi sangat efektif untuk menjelaskan konsep-konsep yang abstrak. Aset petugas pemadam kebakaran yang menekan tombol alarm secara berulang merepresentasikan fungsi *amigdala* yang aktif berlebihan akibat paparan berita negatif dari *doomscrolling*, yang kemudian menyebabkan karakter petugas pemadam kebakaran *korteks prefrontal* menjadi kewalahan, menggambarkan dampak fisiologis dari kecemasan digital.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dalam proses penciptaan video animasi “Scroll Tanpa Kontrol”, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik simplifikasi grafis melalui pendekatan ekstraksi bentuk lengkap dan ekstraksi fitur parsial berhasil meningkatkan efektivitas komunikasi visual dalam karya ini. Teknik ekstraksi bentuk lengkap digunakan untuk menyederhanakan tampilan objek tanpa menghilangkan struktur utamanya, sehingga menghasilkan aset visual yang bersih, mudah dikenali, dan efisien. Hal ini mempermudah penonton dalam memahami narasi mengenai *doomscrolling* tanpa terganggu oleh kompleksitas visual. Sementara itu, teknik ekstraksi fitur parsial menekankan elemen-elemen penting seperti ekspresi wajah dan simbol metaforis otak, yang berperan dalam memperkuat emosi karakter dan menyampaikan konsep psikologis secara ringkas namun bermakna. Kedua pendekatan ini mencerminkan prinsip desain modern yang mengutamakan kesederhanaan bentuk untuk mendukung penyampaian pesan yang kuat dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bao, Y., Zhang, Y., & Yuan, Y. (2023). Visual element extraction strategies in educational animation: A cognitive study. *Journal of Visual Literacy*, 42(1), 95–108.
- Coughlan, H., Quin, D., O'Brien, K., Healy, C., Deacon, J., Kavanagh, N., Humphries, N., Clarke, M. C., & Cannon, M. (2021). Online Mental Health Animations for Young People: Qualitative Empirical Thematic Analysis and Knowledge Transfer. *Journal of medical Internet research*, 23(2), e21338. <https://doi.org/10.2196/21338>.
- Dewanto, I. S., & Mulyadi, D. V. (2021). Efektivitas Flat Design dalam Motion Graphic “Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak.” *MIND Journal*, 5(2), 149–159. [<https://doi.org/10.26760/mindjournal.v5i2.149-159>](<https://doi.org/10.26760/mindjournal.v5i2.149-159>)
- Dewi, A. F., Sari, A. N., & Assingkiy, M. S. (2024). The Use of Virtual Reality (VR) as a Learning Media to Improve the Virtual Tour Experience in the Sharia Tourism Study Programme. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(3), 530-538. <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v3i3.264>.
- Genota, L. (2018, August 24). Generation Z Prefers Learning from YouTube, Not Books. *Education Week*.
- Hsu, C., & Wang, W. (2018). Categorization and Features of Simplification Methods in Visual Design.
- Mira, N., Rinjani, D., & Padmasari, A. C. (2024). Animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai media edukasi pengenalan profesi pada siswa sekolah dasar. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(2), 121–131.
- Praveen, C. K., & Srinivasan, K. (2022). Psychological impact and influence of animation on viewer’s visual attention and cognition: A systematic literature review, open challenges, and future research directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, 2022, Article 8802542.
- Putra, F. H. R., Pranata, R. T. H., & Cholagi, F. F. (2025). Penerapan Cognitive Load Theory dalam pengelolaan konten edukasi digital di Instagram PPSDM ANRI. *Journal Media Public Relations*, 5(1), 183–193.
- Putra, L. D., Assyifaningtyas, A. T., Jannah, M., & Pangestu, R. A. (2024). Pemanfaatan video animasi sebagai sarana peningkatan motivasi belajar di sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1616–1626.
- Ranggi, P. M. (2024). Peran ilustrator dalam perancangan 2D environment pada film animasi “The Real Gift” (Tugas Akhir, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta).
- Satici, S. A., Tekin, E. G., Deniz, M. E., & Satici, B. (2023). The relationship between doomscrolling, psychological distress, and well-being: A structural equation modeling approach. *Applied Research in Quality of Life*, 18(2), 741–761.
- Sweller, J. (2018). *Cognitive Load Theory*. Springer.