

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dalam melaksanakan seluruh kegiatannya, manusia tidak bisa terlepas dari interaksi antara satu individu dengan individu lainnya. Perbedaan pendapat dan proses dalam melaksanakan tujuan di berbagai kegiatan kerap memicu berbagai masalah yang mengganggu kesehatan mental individu.

Berbagai masalah yang dialami kerap berujung pada depresi yang menjadi pemicu untuk melakukan hal-hal yang merugikan diri sendiri. Gejala utama depresi adalah suasana hati yang terus menerus sedih dan dapat mengganggu minat atau kemampuan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan sehari-hari (Beidel dkk, 2014).

Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013, menunjukkan bahwa jumlah penderita gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan adalah sebesar 6% untuk usia 15 tahun ke atas (37.728 orang dari 703.946 orang dari subyek yang dianalisis).

Masa remaja dan dewasa muda menghadirkan banyak kesempatan - untuk bertemu orang baru, mengunjungi tempat-tempat baru dan menemukan arahan dalam hidup, namun usia ini juga bisa menjadi masa stres. Lisa Wolff dalam bukunya yang berjudul *Teen Depression Viewpoint* menyebutkan bahwa masa remaja adalah masa perubahan fisik dan emosional yang cepat dan intens, sehingga masa remaja rentan menderita depresi, gejala yang muncul pada remaja yang sedang mengalami depresi yaitu sedih yang berlebihan, menarik diri dari lingkungan, cepat marah, melakukan aksi yang merusak bahkan berujung pada keinginan bunuh diri.

Menurut Riskesdas tahun 2013, Jawa barat merupakan provinsi dengan jumlah penderita gangguan mental emosional terbesar kedua di Indonesia setelah Sulawesi Tengah. Hal ini juga di perkuat dengan adanya 3 kasus bunuh diri yang terjadi dalam satu pekan, 1 orang di kabupaten Sukabumi dan 2 diantaranya berada di kota Bandung.

Beberapa langkah telah ditempuh pemerintah untuk mengatasi permasalahan ini, di antaranya penerapan sistem pelayanan kesehatan jiwa yang memadai, penyediaan sarana prasarana dan sumber daya untuk pelayanan, serta menggerakkan masyarakat melalui berbagai upaya preventif. Komitmen tersebut diperkuat dengan terbentuknya UU No. 18 Tahun 2014 Pasal 1 ayat 4 yang berisi: “Upaya Kesehatan Jiwa adalah setiap kegiatan untuk mewujudkan derajat kesehatan jiwa yang optimal bagi setiap individu, keluarga, dan masyarakat dengan pendekatan promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif yang diselenggarakan secara menyeluruh, terpadu, dan berkesinambungan oleh Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan/atau masyarakat.”

Upaya pemerintah ini perlu dukungan dari lingkungan sekitar agar dapat berjalan dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh masyarakat yang berada di lingkungan sekitar penderita depresi adalah membantu meringankan permasalahan yang dihadapi dengan mendengar atau memberikan ajakan dalam melakukan hal yang positif.

Namun berdasarkan survey yang dilakukan oleh penulis, sebagian besar responden mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui cara penanganan dan ciri ciri atau gejala awal yang dialami oleh penderita depresi. Sehingga mereka masih merasa bingung dalam menentukan tindakan serta langkah yang akan diambil dalam membantu penderita, oleh karena itu diperlukan sebuah perancangan media informatif yang baik mengenai penanganan pada penderita depresi usia remaja.

Perancangan media informatif ini akan ditujukan untuk remaja usia 15 – 20 tahun, oleh sebab itu penulis akan menggunakan *motion graphic* sebagai media utama dalam menyampaikan informasi. *Motion graphic* memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi secara sederhana dan mudah dipahami, selain itu Menurut Jason Lankow dkk. dalam bukunya yang berjudul Infografis, *motion graphic* atau grafis bergerak memiliki kemampuan lebih untuk menarik perhatian pemirsa daripada grafis statis, karena *motion graphic* dapat menarik pemirsa secara emosional melalui musik dan bisa mendapatkan informasi melalui citra yang bergerak dalam waktu yang bersamaan.

1.2 Identifikasi masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Gejala depresi sering merugikan diri sendiri
2. Remaja merupakan masa perubahan fisik dan emosional yang cepat dan intens sehingga rentan memiliki gejala depresi
3. Jawa barat merupakan provinsi dengan jumlah penderita gangguan mental emosional terbesar kedua di Indonesia setelah Sulawesi Tengah
4. Perlunya dukungan masyarakat dalam membantu upaya pemerintah untuk menurunkan jumlah penderita depresi.
5. Penggunaan *motion graphic* pada perancangan media informatif untuk remaja usia 15 – 20 tahun

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup perancangan media informatif yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut

1. Apa
Media informatif mengenai pentingnya peran lingkungan terhadap pencegahan penderita depresi dalam bentuk *motion graphic*
2. Bagian mana
Perancangan ini difokuskan kepada informasi pada *motion graphic* yang berisi tentang ciri ciri, serta tindakan yang sebaiknya dilakukan apabila ada seseorang dengan gejala depresi yang membutuhkan bantuan.
3. Siapa
Segmentasi dari media informasi ini adalah remaja usia 15 - 20 tahun, usia ini adalah usia dengan perubahan fisik dan emosional yang cepat dan intens sehingga sangat rentan memiliki gejala depresi.
4. Dimana
Dalam media informasi ini sampel yang digunakan adalah Kota Bandung. Kemudian hasil dari perancangan media akan dipublikasikan melalui media sosial secara online.

5. Waktu

Waktu dari penayangan media informasi ini direncanakan pada tahun 2018

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat ditulis rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media *motion graphic* yang informatif untuk menyikapi gejala depresi pada remaja di kota Bandung?
2. Bagaimana pendekatan visual yang sesuai agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh sasaran?

1.5 Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari perancangan media informasi ini adalah:

1. Menginformasikan gejala-gejala yang timbul pada seseorang dengan kecenderungan depresi serta mengetahui cara menyikapi gejala depresi pada remaja di kota Bandung.
2. Merancang animasi *motion graphic* dengan pendekatan visual yang sesuai agar informasi dapat diterima oleh target *audience*

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Mark j. Kittleson dalam bukunya yang berjudul *The truth About Fear And Depression* menjelaskan bahwa depresi ditandai oleh perasaan sedih dan kehilangan minat dalam hidup, yang melibatkan perubahan zat kimia di dalam otak sehingga membuat penderitanya sulit untuk keluar dari depresi namun kebanyakan penderita depresi dapat disembuhkan. Sehingga dengan perancangan ini diharapkan lebih membantu kesembuhan orang di lingkungan sekitar yang memiliki gejala depresi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Mahasiswa

Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan suatu peristiwa atau fenomena ke dalam bentuk visual yang efektif, dan dapat dimengerti bagi target penonton.

2. Untuk Masyarakat

Membantu masyarakat usia produktif untuk mengetahui gejala depresif di lingkungan sekitar dan meningkatkan kepekaan untuk menyikapi gejala depresi.

1.7 Metodologi perancangan

Metodologi Perancangan yang digunakan penulis untuk mendapatkan data – data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode pengumpulan data yang akan dilakukan

1. Observasi

Observasi dapat menyajikan sudut pandang menyeluruh mengenai kehidupan sosial budaya tertentu (Nyoman Kutha Ratna , 2016: 217-218) oleh karena itu, penulis memilih observasi sebagai salah satu metode dalam pengumpulan data dan dalam observasi ini peneliti akan melakukan observasi visual pada media massa.

2. Wawancara

Dalam melakukan wawancara akan ditujukan untuk narasumber ahli di bidang psikologi dengan metode wawancara yang tidak terstruktur untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari narasumber, dalam hal ini penulis akan bekerja sama dengan Biro Pelayanan dan Inovasi Psikologi (BPIP) kota Bandung dan meminta salah satu psikolog untuk menjadi narasumber.

3. Studi literatur / kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan penulis melalui referensi buku teori, jurnal, foto, berita pada media cetak maupun elektronik yang sesuai dengan rancangan penelitian.

4. Kuesioner

Pengumpulan data dengan teknik kuisisioner dilakukan untuk mencari tahu mengenai target khalayak sasaran mengenai hal hal apa saja yang perlu di informasikan dalam perancangan. Kuesioner yang dilakukan penulis menggunakan 2 jenis pertanyaan yaitu: a) pertanyaan terbuka, responden secara bebas menjawab sesuai dengan pendapatnya sendiri dan dapat berimprovisasi, dan b) pertanyaan tertutup berupa pertanyaan dengan kata-kata kunci tertentu dengan sejumlah jawaban sehingga responden dapat memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.

1.7.2 Metode Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil pengolahan data yang maksimal. Metode analisis data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut.

1. Deskriptif analitik

Kutha Ratna (2010:336) menjelaskan bahwa metode deskriptif analitik adalah metode dengan cara menguraikan sekaligus menganalisis, data yang terkumpul akan di analisis secara langsung tanpa menunggu deskripsi secara keseluruhan, dengan menggunakan deskriptif dan analisis secara bersama-sama maka diharapkan objek dapat diberikan makna secara maksimal.

2. Menurut Kutha Ratna (2010:46) teori adalah penuntun dan jalan masuk memahami objek, sehingga dianggap bahwa dengan berkembangnya teori maka unsur unsur lain akan ikut berkembang. Dalam hal ini penulis akan menjadikan teori animasi 2d dan teori mengenai elemen elemen pembentuk *motion graphic*.

1.8 Sistematika Perancangan

Pembuatan *motion graphic* ini melalui tahapan sebagai berikut

1. Pra-Produksi

Pada proses ini penulis akan menggunakan hasil analisis data sebagai landasan yang akan digunakan dalam pembuatan karya. Dalam pembuatan *motion graphic* penulis akan melakukan penyusunan data untuk disampaikan menjadi informasi dalam bentuk visual yang meliputi perancangan script dan *voice over*, storyboard masing masing scene berdasarkan script yang telah dibuat, perancangan desain karakter, perancangan desain *background* serta *animatic storyboard*.

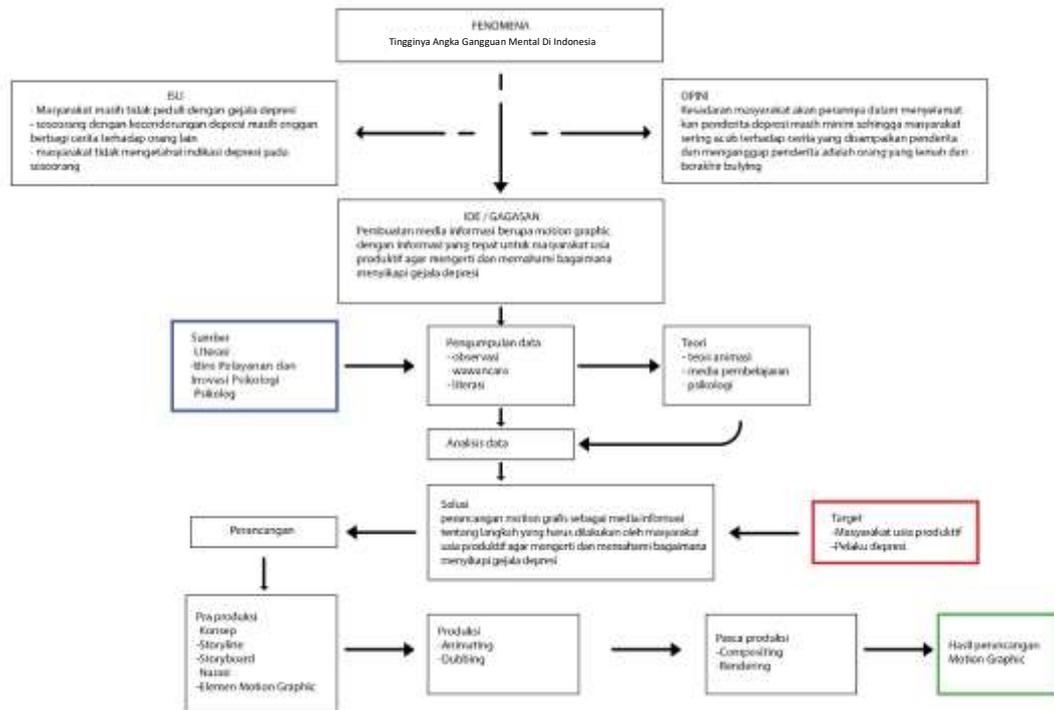
2. Produksi

Dalam tahap ini penulis membuat rancangan lebih detail pada *motion graphic* informatif berupa coloring, animate, tipografi, ilustrasi, shape, dan audio, proses produksi ini tetap berlandaskan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya sehingga karya yang dihasilkan dapat terfokus pada informasi menyikapi gejala depresi pada remaja.

3. Pasca Produksi

Perancangan tipografi, ilustrasi, shape dan audio akan disatukan menjadi sebuah *motion graphic* secara utuh atau dengan kata lain proses *compositing* dan akan ditayangkan melalui media sosial seperti Youtube, Instagram, dan Facebook.

1.9 Kerangka Perancangan



1.10 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Merupakan penjelasan secara umum tentang penulisan yang menyangkut latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan penelitian, metodologi penelitian mengenai penanganan penderita depresi, serta kerangka penelitian dan pembabakan, dalam penelitian ini akan dijelaskan mengenai latar belakang penulisan dan perancangan media informatif mengenai penanganan penderita depresi.

Bab II Landasan Teori

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari perancangan animasi *motion graphic* dalam pembuatan media animasi informatif untuk remaja mengenai cara menyikapi gejala depresi ringan. Selain itu, menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan animasi *motion graphic* dan penanganan gejala depresi.

Bab III Data dan Analisis

Menjelaskan berbagai analisis berdasarkan data yang telah didapatkan kemudian menguraikannya berdasarkan landasan teori dan dasar pemikiran untuk mendapatkan pemecahan masalah.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan tentang konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah di buat berdasarkan data data yang telah didapatkan sebelumnya.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dari hasil serta aspek-aspek lain berupa rekomendasi dalam lingkup perancangan yang disesuaikan dengan tujuan dan analisis yang telah di paparkan sebelumnya.