

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkawinan menurut UU no.1 tahun 1974 disebutkan bahwa perkawinan merupakan ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. Dapat dikatakan saat ini kebanyakan perkawinan yang terjadi adalah bentuk dari perkawinan monogami dimana perkawinan terjadi dengan satu orang suami atau istri dalam satu waktu tertentu.

Dalam sebuah keluarga terdapat komponen-komponen sebagai dasar pembentuknya. Komponen tersebut ialah anggota keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua dan anak. Orang tua sebagai peranan utamanya ialah memberikan nafkah dan kasih sayang dalam membesarkan anak-anak agar menjadi manusia yang berguna. Untuk itu perlu interaksi agar dapat menciptakan hubungan sosial secara emosional baik dalam maupun luar rumah.

Demi menciptakan keluarga yang baik tentunya diperlukan aturan-aturan tertentu yang dikehendaki oleh semua anggota keluarga yang bertujuan agar sistem keluarga berjalan dengan baik. Maka dari itu, ada anggota yang berperan sebagai kepala dalam keluarga. Hal ini dilakukan untuk menjaga kestabilan rumah tangga secara adil untuk mencapai keinginan bersama. Namun, sistem ini tidak cukup kuat tanpa *support* yang baik antar anggotanya. Keluarga dapat mengalami tekanan dalam keadaan krisis tertentu yang bisa mengganggu keseimbangan harmoni dalam rumah tangga salah satunya disebabkan oleh ekonomi. Namun, krisis ekonomi tak selalu jadi penyebab terganggunya sistem ekonomi. Keluarga dengan pendapatan yang cukup bahkan bisa menjadi pemicunya seperti kesenjangan pendapatan dimana pendapatan istri lebih besar daripada pendapatan suami yang mengakibatkan perubahan pada struktur rumah tangga yang seharusnya peran suami dalam mencari nafkah dapat digantikan oleh istri sehingga sang suami merasa tidak puas akan perannya dalam keluarga. Jika sudah terjadi hal seperti ini keputusan yang diambil oleh mereka ialah dengan bercerai. Orang tua yang sibuk dengan dunianya sendiri cenderung mendapat gangguan emosional sehingga,

berujung pada perceraian antara ayah dan ibu yang dapat memberikan dampak kejiwaan pada anak khususnya remaja yang berakibat perubahan perilakunya yang dapat menggangukannya secara psikis maupun akademik dalam sekolah. Remaja yang terkena dampak negatif dari hubungan keluarga seperti ini seringkali berperilaku buruk dengan sengaja maupun tidak sengaja. Gangguan psikis seperti ini dibagi menjadi dua, yaitu normal bermasalah yang dapat berpengaruh pada emosi dan perilaku sosial yang ditimbulkan oleh anak dan abnormal bermasalah yang dapat mengakibatkan perilaku menyimpang. Contoh normal bermasalah yakni remaja yang berperilaku buruk dengan sengaja biasanya ia lakukan untuk mencari perhatian orang tuanya sedangkan untuk abnormal bermasalah jika ia melakukannya secara tidak sengaja itu berarti sudah berdampak pada kejiwaan psikisnya. Dampak negatif ini terjadi karena orang tua tidak bisa mencari penyelesaian yang baik, selain itu faktor lingkungan yang tidak mendukung juga sangat menekan anak itu sendiri dan akan lebih parah jika sang anak sudah tidak memiliki panutan untuk kedepannya. Dengan semakin berkurangnya interaksi antar anggota keluarga semakin renggang pula ikatan-ikatan yang terjalin dalam anggotanya.

Oleh karena itu, penulis ingin merepresentasikan secara visual tentang kehidupan *broken home* ke dalam *short animation 2D* dengan acuan *environment* sebagai fokus penulis untuk wilayah kota Bandung agar dapat dipahami oleh target *audience* khususnya remaja akhir yang ingin menikah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah yang didapat dari fenomena diatas:

- Kurangnya pemahaman tentang perkawinan.
- Kesenjangan pendapatan yang terjadi dalam rumah tangga.
- Dampak negatif dari perceraian.
- Perubahan perilaku menyimpang pada anak.

1.3 Ruang Lingkup

Demi memperjelas batasan masalah dalam perancangan ini, penulis menjelaskan bahwa fokus perancangan ini adalah pembuatan *environment* pada animasi 2D “Kalut”. Ruang lingkungnya sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Terganggunya keharmonisan dalam menjalin bahtera rumah tangga yang menyebabkan keluarga tersebut tidak utuh lagi dikarenakan adanya beberapa faktor.

1.3.2 Siapa

Penulis menargetkan bahwa dalam penelitian kali ini adalah remaja sebagai target utama dan orang tua sebagai target kedua.

1.3.3 Bagaimana

Penulis akan melakukan penelitian dengan beberapa metode secara bertahap melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka dari berbagai sumber.

1.3.4 Tempat

Tempat yang ditargetkan dalam melakukan pengumpulan data penulis adalah di Jawa Barat khususnya wilayah Bandung.

1.3.5 Waktu

Waktu yang dilakukan penulis dalam mencari data adalah tahun 2017-2018.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi serta batasan masalah di atas terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana penggambaran lingkungan dan tempat tinggal dari keluarga golongan menengah atas?
- Bagaimana merancang *environment* dalam sebuah karya animasi 2D mengenai *broken home*?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan yang ingin penulis capai, yakni:

- Penulis ingin merepresentasikan kehidupan keluarga *broken home* melalui *environment* yang dibuat dalam animasi 2D “Kalut”.
- Sebagai sumber data dalam membuat *environment* pada animasi 2D “Kalut”.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, penulis berharap agar dapat memberikan manfaat secara teoritis dan sekurang-kurangnya dapat berguna bagi masyarakat.

1.6.2 Manfaat Psikis

Adapun manfaat psikis yang diperoleh dalam melakukan perancangan ini:

- Bagi Penulis
Sebagai penulis yang melakukan penelitian guna pencarian data yang *valid* tentu mendapat manfaat atas apa yang diperoleh seperti ilmu pengetahuan dan wawasan baru mengenai psikologis dalam rumah tangga keluarga serta pembuatan *environment* dalam animasi 2D.
- Bagi Universitas
Manfaat yang diperoleh oleh universitas yakni bisa sebagai acuan dalam meningkatkan mutu ilmu psikologis secara umum khususnya dalam berkeluarga serta dapat dijadikan sumber referensi.
- Bagi Masyarakat
Masyarakat sebagai target penulis dalam melakukan perancangan berharap dapat memberikan manfaat yang lebih berguna yakni dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan baru mengenai psikologi dalam berkeluarga agar bisa dijadikan acuan untuk membangun keluarga yang harmonis dan sejahtera.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam bahasa observasi adalah memerhatikan secara seksama kepada seseorang atau sesuatu tentang apa yang terjadi. Untuk itu, penulis akan mengambil data dengan cara terjun langsung ke lapangan dengan mengamati fenomena yang terjadi di wilayah Bandung.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengambilan data melalui pertanyaan secara lisan kepada responden. Wawancara pada dasarnya adalah percakapan yang memiliki tujuan. Penulis memilih metode ini untuk mendapatkan data secara mendalam mengenai suatu kejadian tertentu atau subjek penelitian.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah merupakan cara pengumpulan data melalui sumber yang relevan seperti buku-buku, majalah atau dokumen dengan dapat dipertanggung jawabkan keakuratannya.

4. Kuesioner

Ratna (2010:238) menjelaskan bahwa keuntungan dari teknik kuesioner ialah pertanyaan dapat disusun secara matang sebelum digunakan dan dapat dijangkau oleh populasi yang luas dalam waktu singkat sehingga mengurangi biaya serta hasilnya juga dapat digunakan oleh peneliti yang berbeda.

1.7.2 Metode Analisis Data

Beberapa data yang telah terkumpul akan dianalisis secara bertahap dan berlangsung selama pengumpulan data. Analisis data yang dilakukan meliputi pengolahan data yang kemudian baru ditarik kesimpulan.

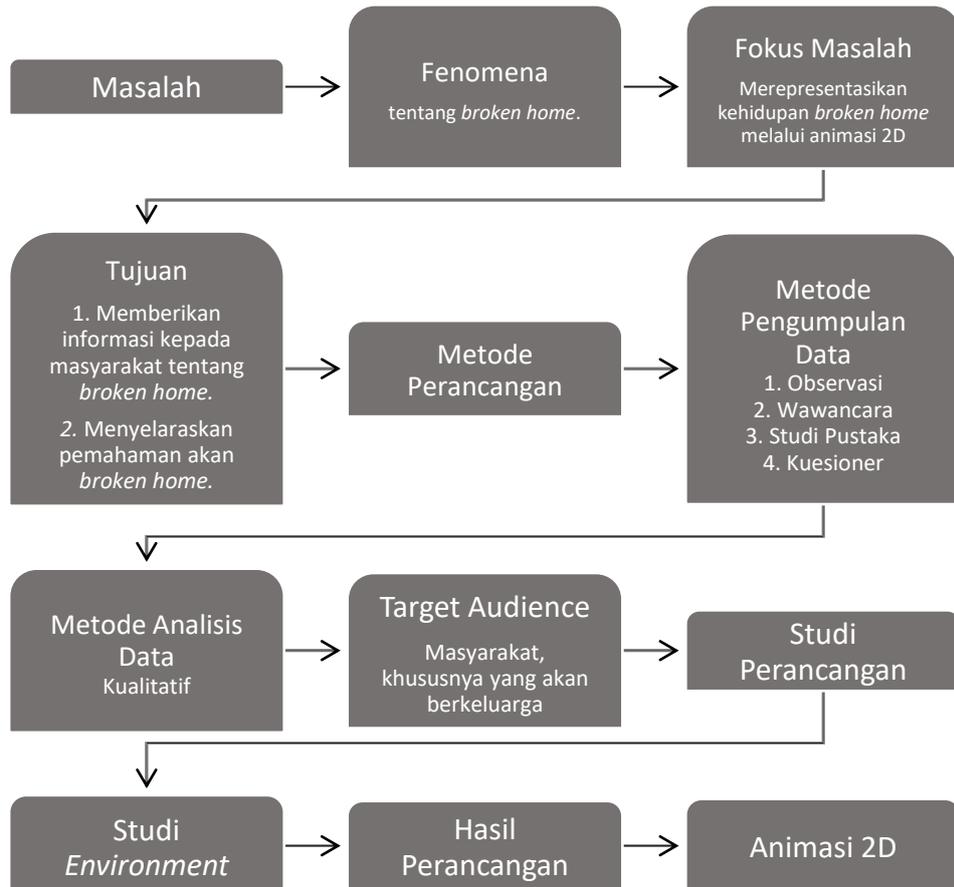
1.7.3 Sistematika Perancangan

Pengantar laporan dalam perancangan Tugas Akhir kali ini dapat dilihat sebagai berikut:

- Melakukan observasi mengenai fenomena subjek penelitian.

- Mengumpulkan data utama dan pendukung dari berbagai sumber.
- Pembuatan *environment* animasi 2D “Kalut”.
- Proses pra-produksi animasi 2D “Kalut”.
- Proses produksi animasi 2D “Kalut”.
- Proses pasca produksi animasi 2D “Kalut”.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.8 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan pada bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II Dasar Pemikiran

Tinjauan umum yang menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan serta pendukung melalui sumber-sumber yang terpercaya dan *valid*.

Bab III Data dan Analisis Masalah

Terdiri dari data-data pendukung konsep perancangan (seperti hasil observasi, wawancara, dsb) serta analisis untuk menghasilkan konsep perancangan melalui aspek imaji, dan aspek pemirsa.

Bab IV Proses Pembuatan Animasi

Pembuatan animasi melalui beberapa tahapan proses seperti pra-produksi, produksi, pasca produksi. Dalam bab ini dijelaskan metode yang digunakan untuk merancang *environment* sebuah animasi.

Bab V Penutup

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan menyeluruh dari hasil data yang telah dianalisa dalam lingkup yang sudah disesuaikan.