

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki struktur muda yaitu, banyaknya penduduk usia muda (0-14 tahun) dibandingkan dengan usia di atasnya (Kemenkes RI, 2015). Di Kota Bandung sendiri menurut Badan Pusat Statistik tahun 2015, memiliki jumlah penduduk sebesar 2.481.469 jiwa dengan sekitar 400.000 penduduk merupakan remaja berusia 10 sampai 19 tahun. Pada usia-usia itu, biasanya para remaja sedang mengalami perkembangan fisik dan psikis. Masa remaja merupakan masa transisi bagi mereka, dari masa anak-anak hingga menjadi orang dewasa. Masa-masa ini tentunya akan menjadi masa-masa yang sulit bagi mereka karena perkembangan psikis yang mereka alami tidak secepat perkembangan fisiknya.

Karena pada masa ini mereka masih mencari jati diri, mereka pun akan menjadi pribadi yang tidak stabil dalam pikiran, perasaan, maupun emosional. Rasa tertekan yang ditimbulkan dapat menyebabkan tingkat produktifitas menjadi menurun dan biasanya para remaja akan sangat rentan terkena penyakit. Tidak hanya yang berhubungan dengan fisik tetapi juga psikis sosial.

Banyak orang percaya bahwa orang dewasalah yang rentan mengalami depresi namun, anak-anak dan remaja justru lebih mudah terpengaruh oleh depresi. 11% remaja mengalami depresi sebelum mereka berusia 18 tahun (Schroeder, 2016:1). Di Kota Bandung sendiri, menurut Kepala Dinas Provinsi Jawa Barat, Alma Lucyana mengatakan, tahun 2014 rata-rata pasien anak remaja memeriksakan diri ke rumah sakit jiwa berjumlah 20 orang per harinya. Faktor yang menyebabkan mereka terkena depresi bisa karena masalah keluarga, pergaulan, maupun masalah percintaan. Dampak yang diakibatkan dari depresi itu sendiri cukup banyak diantaranya, melarikan diri dari rumah, masalah dengan produktifitas, menghindari pergaulan, sampai dengan bunuh diri. Pemahaman masyarakat tentang depresi sangat penting dan

diperlukan agar mereka bisa lebih peka terhadap orang-orang di sekitar mereka serta tahu bagaimana cara menyikapinya.

Merujuk pada permasalahan yang dibahas di atas, penulis ingin membuat sebuah animasi pendek 2D yang menyajikan informasi seputar depresi pada remaja, dari penyebab, dampak hingga solusi yang diberikan khusus untuk si penderita maupun masyarakat agar lebih peka terhadap lingkungannya. Peran penulis disini sebagai desainer karakter dimana penulis harus memahami bagaimana ciri-ciri fisik dan psikis dari korban depresi dan memvisualisasikannya ke dalam bentuk film animasi. Di dalam animasi terdapat unsur yang sangat penting yaitu, karakter yang memerankan dan menyampaikan pesan pada sebuah cerita.

Desain karakter adalah proses menciptakan dan merancang karakter. Dalam proses perancangan karakter terdapat tiga aspek dasar yaitu, fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Karena masalah yang diangkat mengenai gangguan depresi pada remaja, maka perancangan karakter pada film pendek ini akan mengutamakan tiga aspek tersebut sesuai dengan cerita yang nantinya akan dibuat oleh pembuat cerita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masa remaja merupakan masa transisi.
2. Remaja rentan terkena berbagai penyakit terutama kejiwaan.
3. Banyaknya remaja di kota Bandung yang mengalami depresi.
4. Penyebab depresi bisa karena masalah internal maupun eksternal.
5. Bunuh diri bisa menjadi dampak dari depresi.
6. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang depresi pada remaja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi fisik dan psikis remaja yang mengalami depresi?
2. Bagaimana pengaplikasian tiga aspek dasar, fisiologi, psikologi, dan sosiologi dalam perancangan karakter animasi 2D yang bertemakan depresi pada remaja?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

1.4.1 Apa

Perancangan desain karakter pada animasi pendek 2D yang mengangkat masalah tentang depresi pada remaja usia 15-18 tahun.

1.4.2 Siapa

Target audience film pendek ini adalah remaja yang berusia 15-18 tahun yang bertempat tinggal di perkotaan.

1.4.3 Bagaimana

Dalam perancangan ini, terfokus kepada pembuatan desain karakter dengan tiga aspek dasar yaitu, fisiologi, psikologi dan sosiologi yang bertemakan tentang depresi pada remaja.

1.4.4 Tempat

Tempat-tempat yang akan menjadi latar di film animasi ini adalah Kota Bandung dengan berbagai ciri khasnya.

1.4.5 Waktu

Dalam film pendek animasi yang akan dibuat nanti, latar waktunya berada di tahun 2016. Sedangkan untuk pengumpulan datanya, dilakukan dari akhir Agustus 2017 sampai dengan 2018.

1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai pada perancangan ini adalah:

1. Memberitahu dan mengedukasi remaja tentang kondisi fisik dan psikis dari depresi.
2. Mengetahui hasil dari pengaplikasian tiga aspek dasar, fisiologi, psikologi, dan sosiologi dalam perancangan karakter yang bertemakan depresi pada remaja.

1.5.2 Manfaat perancangan

Manfaat pada perancangan ini dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Bagi Khalayak

Dapat membantu para remaja yang mengalami gangguan depresi agar mereka bisa tetap hidup dengan normal seperti orang lain dan memberitahu mereka bahwa hidup mereka itu berharga. Selain itu, untuk memberi pemahaman juga kepada masyarakat agar lebih peka terhadap orang-orang dan keadaan di lingkungan sekitarnya.

2. Bagi Instansi

Perancangan ini diharapkan bisa bermanfaat bagi jurusan Desain Komunikasi Visual untuk menambah wawasan serta referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang sama.

3. Bagi Mahasiswa

Untuk memperkaya ilmu dalam dunia psikologi, sosial, animasi, dan Desain Komunikasi Visual serta menambah pengalaman baru dalam merancang desain karakter.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data, digunakan tiga metode, yaitu:

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung dari dekat obyek atau kegiatan yang dilakukan.

2. Wawancara

Penulis juga mengumpulkan data-data dengan cara wawancara kepada subyek yang terkait dengan masalah yang dibahas. Tujuannya untuk mendapatkan informasi sesuai pandangan umum. Penulis akan mewawancarai seorang psikolog dan anak-anak remaja usia 15-18 tahun mengenai gangguan depresi, media penyampaian informasi, serta gaya penggambaran yang kira-kira disukai oleh remaja masa kini.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan referensi sebanyak-banyaknya pada saat melakukan perancangan. Penulis mencari informasi dan teori-teori pendukung pada penelitian dari buku, jurnal, maupun skripsi atau tugas akhir yang berkaitan.

1.6.2 Metode Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, berikutnya masuk ke tahap analisis data. Pada tahap ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan riset fenomenologi. Riset fenomenologi merupakan rancangan penelitian yang berasal dari filsafat dan psikologi di mana, peneliti mendeskripsikan pengalaman kehidupan manusia tentang suatu fenomena tertentu seperti yang dijelaskan partisipan (Creswell, 2016:18). Menurut John Creswell (2016:155), "Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data

yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.”

Dalam menganalisis data, dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Mereduksi data

Memilah kembali data-data yang di dapat dan menyederhanakannya sesuai dengan yang dibutuhkan dan agar lebih mudah saat di analisis.

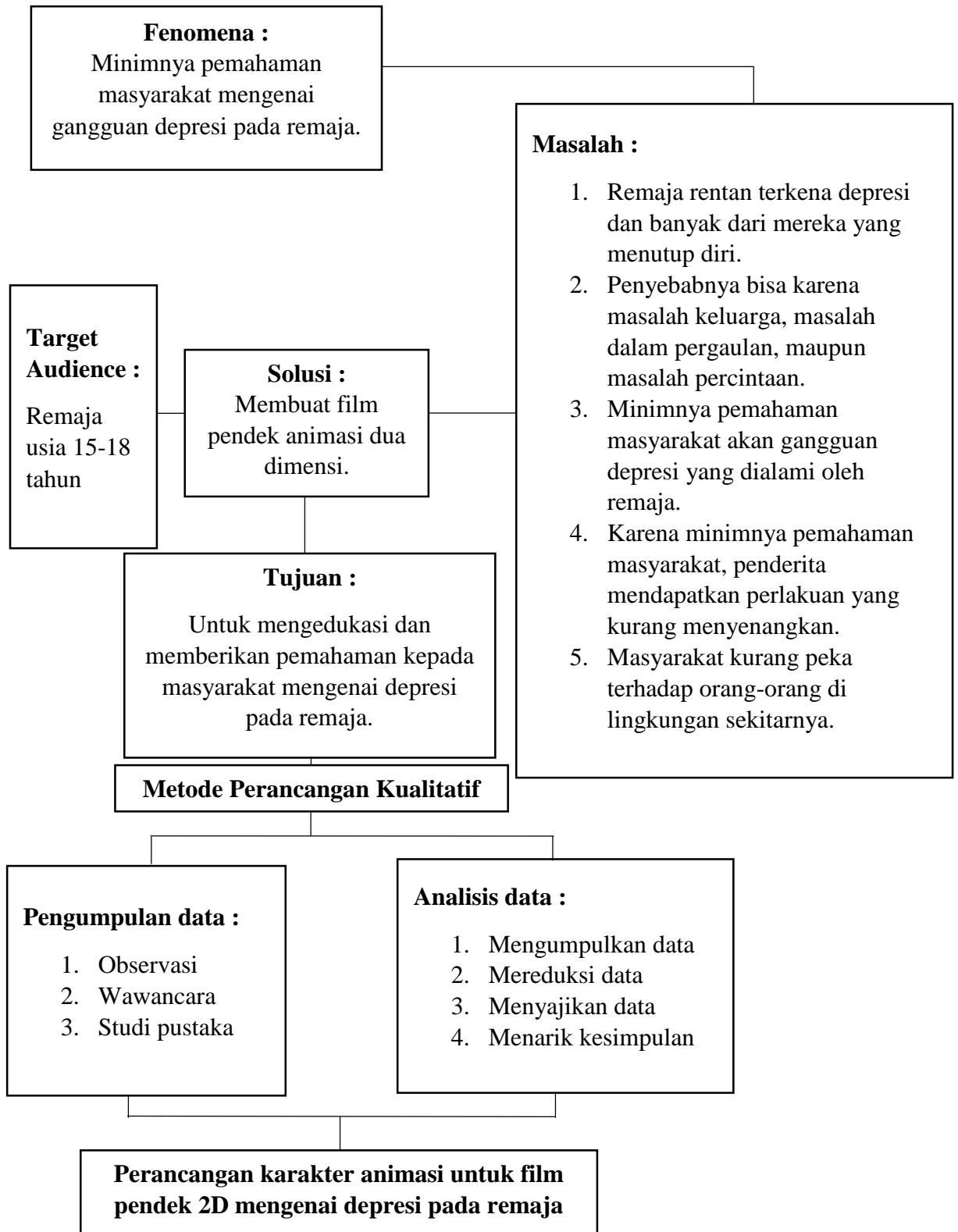
2. Menyajikan data

Membuat sebuah informasi yang sudah tersusun dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan.

3. Menarik kesimpulan

Setelah semua data terkumpul dan di analisis, akan dilakukan penarikan kesimpulan yang disertai dengan saran sebagai akhir dari penelitian yang dilakukan.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.8.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumen Penulis

1.9 Pembabakan

Dalam penulisan laporan perancangan ini, dibutuhkan gambaran singkat agar laporan menjadi lebih terperinci dan memudahkan dalam peguraian tiap-tiap bab, berikut adalah pembabakannya:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab pertama berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, rumusan masalah, serta tujuan yang menjelaskan tentang fenomena masalah yang dipilih. Pada bab ini juga terdapat metodologi perancangan yang membahas tentang metode apa yang digunakan untuk mencari data.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas teori-teori relevan yang dipakai berdasarkan fenomena masalah yang dipilih serta perancangan karya.

3. Bab III Uraian Data Analisis

Berisikan uraian data hasil wawancara, observasi, kuesioner, dan data-data perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini dibahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pesan, media dan visual berdasarkan *target audience* serta pertanggungjawaban karya sesuai dengan fenomena yang diangkat.

5. Bab V Kesimpulan

Bab lima berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat dan disertai saran yang bertujuan untuk memberikan masukan yang lebih baik tentang penulisan maupun penelitian.