

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keluarga merupakan satu unit terkecil dalam masyarakat. Keluarga pada umumnya terdiri dari seorang kepala keluarga dan anggota keluarga lainnya yaitu ibu dan anak yang tinggal dan bernaung di satu atap yang sama dan saling bergantung satu sama lain. Di dalam satu keluarga tentunya tidak selalu hanya ada satu anak, bisa dua bahkan lebih. Sebuah keluarga tentunya diikat dalam satu hubungan antara lain hubungan darah, perkawinan atau adopsi. Seluruh anggota keluarga juga memiliki tugasnya masing-masing dalam kehidupan berkeluarga dan kehidupan sosialnya. Seperti contoh, kedua orang tua dalam keluarga – ayah dan ibu, memiliki tugas sebagai dua orang yang akan menjadi tempat di mana seorang anak mengenal pendidikan dasar pertama kalinya sebelum sang anak menyentuh bangku sekolah.

Sebagai manusia, kelak seorang anak akan tumbuh dan menyentuh tahap di mana ia sudah merasa dewasa atau menginjak tahap peralihan dari anak-anak menjadi dewasa yaitu tahap remaja. Tahapan remaja ini membuat seseorang mengalami perubahan di berbagai aspek antara lain aspek hormonal, fisik, dan psiko sosial. Seorang anak pada umumnya menyentuh tahap remaja ini pada usia Sembilan tahun untuk anak laki-laki dan delapan tahun untuk anak perempuan. Remaja biasa dikelompokkan dalam berbagai kategori antara lain remaja awal, remaja pertengahan dan remaja akhir. Pada tahap remaja, seseorang biasanya sudah memiliki identitas diri yang lebih kuat, lebih menghargai orang lain, sudah lebih konsisten terhadap minatnya, sangat memperhatikan penampilan dan mulai mengalami periode sedih karena ingin lepas dari orangtuanya.

Pada tahapan remaja, sebelumnya disebutkan bahwa seseorang akan mulai mengalami periode sedih karena ingin lepas dari orangtuanya. Hal itu mendorong seseorang untuk berpindah dan bepergian ke tempat lainnya, lalu menetap di tempat selain tempat kelahirannya atau merantau. Di era globalisasi ini perpindahan sudah

bukan menjadi hal yang asing. Alasan dari setiap orang dalam merantau tentunya tidak selalu sama, bisa jadi seseorang merantau untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi atau mencoba penghidupan lebih layak di tempat lain, dan banyak lainnya. Pada awalnya, seorang yang merantau pasti mengalami berbagai kejutan budaya atau *culture shock* karena adanya perbedaan dari daerah asalnya dengan daerah yang kini tinggalinya, keharusan untuk beradaptasi pada lingkungan baru yang berbeda dengan lingkungan sebelumnya, mungkin seseorang juga kerap mengalami kecemasan ataupun kesulitan.

Seorang yang sudah merantau lazim merasakan adanya perasaan rindu akan rumah atau keluarganya di suatu waktu tertentu, rindu tersebut biasa disebut sebagai *homesick*. Menurut Turber dan Walton, *homesick* dikatakan sebagai penderitaan fungsional ketika seseorang dipisahkan dengan rumah atau objek tertentu. Seperti yang dijelaskan, kerinduan tentu tidak selalu soal rumah, melainkan juga bisa mengenai keadaan, lingkungan ataupun objek tertentu. *Homesick* juga dapat terpicu ketika seseorang tidak dapat menghabiskan momen tertentu dengan orang-orang terdekatnya, mulai dari keluarga, teman, maupun orang terkasih lainnya.

Seseorang yang mengalami *homesick* juga akan merasakan kerinduan terhadap rutinitas dan ruang sosialnya di tempat asalnya yang sudah berganti dengan rutinitas baru dan tentunya ruang sosial baru juga. Ketika mengalami *homesick*, seseorang akan cenderung lebih melankolis dan sensitif, ia juga terkadang lebih dramatis terhadap hal-hal disekitarnya. Orang yang mengalami *homesick* juga akan merasakan sedih yang berlebih, kosong serta terkadang berujung kerap mengisolasi dirinya dari khalayak umum. *Homesick* yang terjadi pada seseorang tentunya tidak hanya berpengaruh pada mental seseorang saja, melainkan juga mempengaruhi fisiknya juga. Biasanya orang yang mengalami *homesick* cenderung kehilangan nafsu makan sehingga kerap terlihat kurus dan kurang sehat, sering merasakan pusing ataupun kesulitan tidur. Keadaan di mana seseorang mengalami *homesick* akan berlangsung selama beberapa hari hingga berminggu-minggu tergantung dengan kemampuan seseorang untuk mengatasi dan kembali beradaptasi dengan lingkungan barunya sehingga dapat mengurangi rasa kerinduannya pada rumah atau *homesick*.

Dalam kesempatan kali ini, sebuah karya berbentuk animasi 2D yang mengenalkan tentang kerinduan seseorang terhadap rumahnya atau keadaan tertentu di kampung halamannya (*homesick*) akan dibuat, dalam animasi tersebut juga tentunya terdapat cara sang karakter utama dalam mengatasi rasa *homesick* yang dirasakannya ketika jauh dari rumah atau objek tertentu. Animasi 2D yang dibuat merupakan animasi *short movie* yang sebenarnya memiliki durasi lebih singkat tetapi dapat memuat konten lebih padat sehingga membuat penonton dapat lebih mudah memahami isi dari animasi tersebut. Sedangkan untuk animasi 2D sendiri merupakan animasi yang dibuat menggunakan lingkungan dua dimensi. Pembuatan animasi ini berfungsi sebagai alat untuk menginformasikan kepada khalayak sasaran mengenai gambaran *homesick* terhadap seseorang, bukan hanya gambaran secara umumnya saja melainkan juga gambaran mengenai seperti apa penderita *homesickness* itu, mulai dari ciri-ciri fisik dan mentalnya, cara penanganannya, dan mengapa *homesickness* itu dapat muncul dan dirasakan oleh seseorang.

Pada perancangan animasi kali ini, yang menjadi fokus utama adalah dalam perancangan *storyboard*. Menurut Hart (2008:1), *storyboard* adalah sebuah bentuk pre-visualisasi yang berbentuk *frame*, *shot*, dan gambar berurutan yang di adaptasi dari skrip yang ada. Dalam pembuatan *storyboard* ini terdapat beberapa elemen yang dibutuhkan antara lain adalah *staging*, *timing*, *angle*, komposisi, struktur, ritme, dan alur animasi itu sendiri. *Storyboard* merupakan salah satu tahap awal dalam produksi pembuatan animasi dikarenakan dengan adanya *storyboard*, akan nada pemangkasan biaya saat proses produksi sehingga kekurangan animasi tersebut dapat diperbaiki dari awal tidak ditengah proses produksi. *Storyboard* merupakan salah satu hal penting yang tak dapat dihilangkan dalam pembuatan animasi. Oleh karena itu, perancangan ini diharapkan mampu untuk menyampaikan serta memvisualisasikan apa yang sebenarnya ingin disampaikan tentang *homesick* itu mulai dari proses awal produksi hingga akhir yang kelak akan membantu seluruh *crew* yang juga terlibat dalam pembuatan *environment* dan karakter. Perancangan ini juga diharapkan dapat membangun kesinambungan yang baik sehingga target *audience* juga dapat menerima dan memahami maksud dari pembuatan animasi ini.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Banyaknya remaja yang memutuskan untuk merantau keluar dari kota tempat tinggalnya untuk menempuh pendidikan tinggi
- Adanya kesulitan beradaptasi yang kerap menimbulkan rasa *homesickness* terhadap remaja yang merantau
- Media animasi merupakan media yang baik untuk memberikan edukasi mengenai apa sebenarnya *homesick* itu pada remaja
- Masih minimnya produksi animasi mengenai *Homesickness*

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menggambarkan perasaan *homesick* yang timbul pada seorang remaja yang sedang merantau?
2. Bagaimana merancang *storyboard* dalam proses produksi animasi 2D tentang *homesick*?

1.3 Ruang Lingkup

- **Apa**
Fenomena yang diangkat dalam pembuatan karya ini adalah fenomena *homesickness* yang terjadi pada remaja yang merantau untuk perancangan *storyboard* dalam animasi 2D
- **Bagaimana**
Karya ini mencoba menjelaskan bagaimana perjuangan dan cara untuk mengatasi perasaan *homesick* yang dialami oleh remaja yang sedang merantau
- **Siapa**
Target audiens yang dituju dalam pembuatan karya ini adalah remaja yang berusia 18-22 tahun di kota Bandung, Jawa Barat
- **Tempat**
Tempat penelitian karya ini berlokasi di sekitar Kota Bandung
- **Waktu**
Waktu yang dilakukan untuk penelitian ini dimulai dari pertengahan Agustus 2019 hingga Desember 2019 dan waktu yang digunakan untuk

proses perancangan karya dimulai dari awal tahun 2020 hingga bulan Juni 2020.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Sesuai dengan permasalahan diatas, tujuan dan manfaat perancangan dari karya ini adalah untuk memenuhi dua variable dibawah yaitu:

1. Untuk mengetahui mengapa sebuah kejadian, keadaan, benda, atau hal tertentu dapat memicu timbulnya rasa *homesick* pada seseorang dan mengetahui cara mengatasi hal tersebut
2. Untuk mengetahui bagaimana menciptakan *storyboard* yang mudah dipahami tim pembuatan animasi dan audiens kelak pada produksi animasi 2D tentang *homesick*

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis perancangan dan penelitian ini bertujuan sebagai sumbangan sekaligus tambahan pengetahuan khususnya pada sektor informal, kajian budaya, psikologis, juga humaniora.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, perancangan dan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

Bagi Penulis

- Dapat menerapkan ilmu – ilmu yang telah didapat selama melakukan penelitian dan perancangan.
- Dapat membuat perancangan dalam animasi pendek 2D dengan pesan dan tujuan yang sampai pada audiens.
- Dapat mengikuti proses perancangan sebagai *storyboard* dengan benar.
- Dapat menambah wawasan tentang fenomena yang diangkat dan *jobdesk* yang dijalani.

Bagi Akademis

- Dapat menggunakan penelitian dan perancangan ini sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

Bagi Masyarakat

- Dapat mengetahui pengaruh *homesickness* pada kehidupan mahasiswa perantau.
- Dapat mengetahui perancangan *storyboard* mengenai *homesickness* dalam animasi pendek 2D berjudul “Homesick”.

1.5 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif diantaranya sebagai berikut.

1.5.1 Pengumpulan Data Kualitatif

- Metode Observasi

Dalam metode ini, akan dilakukan pengamatan kebudayaan dari daerah tertentu dan bagaimana karakteristik orang dari daerah tersebut kemudian melihat bagaimana perilaku orang dari daerah tersebut ketika memutuskan untuk merantau ke daerah di luar tempat kelahirannya.

- Metode Wawancara

Dalam metode ini, akan melakukan wawancara kepada penderita *homesickness* dan psikolog antara lain dokter Hesty Yuliasari S. Psi, M. Psi, dokter Febrianti Santriadi D. S. Psi, M.Psi, dan mbak Indira Wahyu Mutidianti S.Psi yang ahli pada kejiwaan serta psikologi remaja dan klinis mengenai mengapa hal seperti *homesickness* dapat terjadi kepada seseorang dan apa saja dampak serta cara mengatasinya dengan baik dan benar sehingga data yang didapatkan akan lebih akurat.

- Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan dengan cara mencari teori – teori yang bersangkutan untuk mendukung data penelitian dan perancangan yang dilakukan sehingga perancangan tetap terarah.

1.5.2 Metode Analisis Data

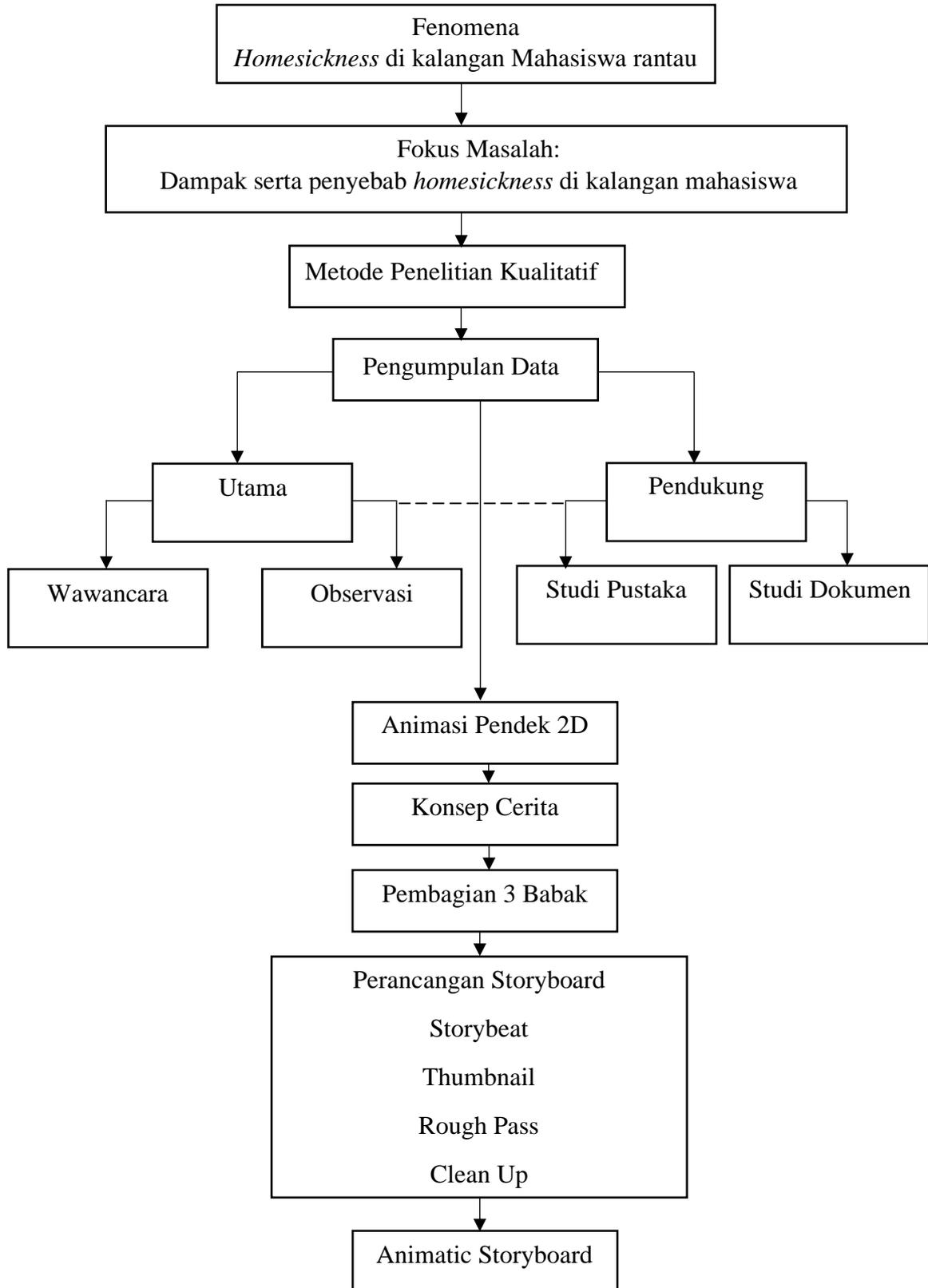
Dalam penelitian dan perancangan ini, digunakannya metode pendekatan fenomenologi, dimana pada fenomenologi menurut Creswell (dalam Putri 21:2014) dapat dilakukan mulai dari satu partisipan yang tentunya lebih mementingkan kualitas informasi yang diperoleh dari subjek. Metode pendekatan fenomenologi

dimana fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filsafat yang berpusat pada analisis terhadap gejala yang membanjiri kesadaran manusia. Nantinya deskripsi tersebut akan berujung pada pengalaman beberapa individu yang telah mengalami fenomena yang diangkat.

1.6 Kerangka Perancangan

Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Penulis



1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Dalam Bab 1 terdapat pendahuluan mengenai topik dan permasalahan yang diangkat, dan dipaparkan pada latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, hingga pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Dalam Bab 2 terdapat berbagai landasan teori yang digunakan guna pengumpulan data serta kelangsungan perancangan karya. Pada bab ini juga terdapat landasan teori yang membahas tentang objek serta media perancangan film animasi 2D yang juga berhubungan dengan jobdesk.

BAB III Data dan Analisis

Dalam Bab 3 terdapat pembahasan analisis data yang telah dikumpulkan oleh penulis, seperti hasil wawancara, observasi yang telah dilakukan, studi pustaka serta pengumpulan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam Bab 4 terdapat konsep perancangan *storyboard* yang juga memaparkan hal yang berkaitan dengan pesan, visual, dan media berdasarkan target audiens. Serta adanya penjelasan pertanggungjawaban karya atas fenomena *homesick* yang telah diangkat.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam Bab terdapat kesimpulan yang dibuat oleh penulis berkaitan dengan penelitian dan penulisan. Serta saran yang diharapkan dapat memberikan perubahan dari segi penelitian serta penulisan mengenai *homesick* pada remaja perantau .