

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keluarga biasanya kita kenal sebagai suatu penduduk kecil yang ada dimasyarakat . Keluarga biasanya terdiri dari Ayah, Ibu, serta Anak. Keluarga merupakan sekumpulan kecil yang memiliki jumlah dua orang atau bahkan lebih, yang memiliki keterkaitan berupa hubungan darah yang sama ataupun tidak sama, Keluarga pada umumnya memiliki ikatan emosional, serta saling memiliki kewajiban satu sama lain pada setiap anggotanya. Fungsi keluarga antara lain adalah mengajarkan anak sesuai dengan perkembangan maupun pertumbuhannya, memberikan pendidikan, dan mempersiapkan anak yang nantinya akan menjadi anggota masyarakat yang baik.

Sebagai makhluk hidup yang dapat tumbuh, anak akan mencapai usia dewasa tetapi sebelum dewasa anak terlebih dahulu mengalami masa-masa mencari jati dirinya pada umumnya terjadi pada saat anak peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa atau bisa disebut juga dengan masa remaja / pubertas. 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 dikategorikan pada umur 12-15 tahun sebagai masa awal remaja, 15-18 sebagai masa remaja pertengahan dan 18-22 sebagai masa remaja akhir. Remaja yang menginjak usia remaja akhir biasanya akan kuliah / mungkin merantau untuk mencari ilmu dan jati diri. Pada saat itulah muncul rasa rindu terhadap keluarga dan kampung halamannya.

Pada tahap remaja seperti yang telah disebutkan, kebanyakan merantau untuk melanjutkan keperguruan tinggi, remaja perantau biasanya akan merasakan masa-masa dimana pada awalnya merasa senang karena bebas, tetapi lama-lama akan merasakan kejenuhan yang ada dikota tempat ia 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 makalah yang dibuat oleh Chris Turber dan Edward Walton dalam jurnal *American Academy of Pediatrics* homesick dituturkan sebagai penderitaan atau kesengsaraan penuturan fungsional yang disebabkan pemisahan seseorang dengan rumah atau objek-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 kekasih.

Seseorang yang sedang merantau pasti akan merasakan perasaan rindu ketika jauh dari tempat yang biasa ditinggalinya. Akan merasa rindu terhadap kebiasaan dan aktivitas yang sering dilakukan secara berulang – ulang, dan yang paling sering ditemui adalah rindu dengan keluarga. rindu dengan segala perhatian, kasih sayang, dan kebiasaan yang biasa didapat dan dilakukan bersama – sama. Hal ini biasa disebut dengan *homesick*. Sebuah rindu bisa terjadi karena hal yang dilakukan berulang – ulang, atau hal yang biasa didapat, hilang begitu saja. Menurut makalah yang dibuat oleh Chris Turber dan Edward Walton dalam jurnal *American Academy of Pediatrics* homesick dituturkan sebagai penderitaan atau kesengsaraan penuturan fungsional yang disebabkan pemisahan seseorang dengan rumah atau objek-objek tertentu. Seperti yang dijelaskan, kerinduan tentu tidak selalu soal rumah, melainkan juga bisa mengenai keadaan, lingkungan ataupun objek tertentu.

Dalam kesempatan kali ini, akan dibuat sebuah karya berbentuk animasi 2D yang memperkenalkan lebih dalam tentang kehidupan mahasiswa perantau yang memiliki perasaan rindu terhadap rumah / kampung halamannya

dan keadaan di sekitar rumahnya, 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. Animasi 2D yang dibuat merupakan animasi berdurasi sekitar 5 menit.

Pada perancangan animasi kali ini, yang menjadi fokus utama adalah dalam perancangan Karakter. Karakter 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 *storyboard* dan *environment*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- A. Adanya kesulitan beradaptasi yang kerap menimbulkan rasa *homesickness* terhadap remaja.
- B. Pada masa remaja kurangnya pengetahuan tentang diri sendiri / mental health.
- C. Lingkungan bisa mempengaruhi sifat remaja.
- D. Minimnya produksi animasi mengenai *Homesickness*.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, kami membatasi ruang lingkup sebagai berikut :

1.3.1 Apa

Mengangkat fenomena *Homesickness* yang banyak di alami oleh mahasiswa rantau antar kota / pulau.

1.3.2 Bagaimana

Pada perancangan ini fokus dalam pembuatan desain Karakter untuk film pendek animasi 2D yang akan menyampaikan pesan tentang fenomena *Homesickness*.

1.3.3 Siapa

Target *audience* pada perancangan karakter animasi homesick ini adalah untuk umum, khususnya remaja menuju dewasa 18-22 tahun.

1.3.4 Tempat

Perancangan mengambil beberapa tempat di Kota Bandung dan Yogyakarta. Referensi pada karakter adalah orang Yogyakarta yang berkuliah di salah satu Universitas di Kota Bandung

1.3.5 Waktu

Waktu yang digunakan untuk melakukan proses penelitian dimulai sejak tahun 2019 – 2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di dalam identifikasi masalah pernyataan - pernyataan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

- A. Bagaimana *homesick* bisa mempengaruhi kepribadian seseorang ?
- B. Bagaimana Perancangan visual design karakter terhadap Animasi 2D “*Homesick*”?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan ini adalah

- A. Untuk memberitahu serta menyampaikan penyebab *homesick* oleh *homesick* pada remaja yang melakukan perantauan serta pengaruh bagi remaja tersebut.

- B. Untuk mengetahui hasil perancangan Desain Karakter pada Animasi 2D Terhadap Remaja yang mengalami *Homesick*.

1.6 Manfaat Perancangan

- Manfaat Teoritis

Dari penelitian yang sudah dilakukan serta apa yang sudah dihasilkan dari penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan pada sektor informal, kajian budaya, psikologis, dll. Dan dari penelitian serta perancangan ini juga diharapkan agar bisa menjadi referensi untuk jurusan Desain Komunikasi Visual Multimedia khusus pada bidang animasi.

- Manfaat Praktis

Secara praktis, perancangan ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

Bagi Penulis

- a. Dapat membuat perancangan dalam animasi pendek 2D dengan pesan dan tujuan yang sampai pada audiens.
- b. Dapat menambah wawasan tentang fenomena yang diangkat dan *jobdesk* yang dijalani.

Bagi Akademis

- a. Dapat menambah wawasan atau referensi untuk peneliti selanjutnya.
- b. Dapat menjadikan penelitian dan perancangan ini sebagai acuan peningkatan kualitas akademis.

Bagi Masyarakat

- a. Dapat mengetahui seberapa berpengaruhnya *homesickness* pada kehidupan mahasiswa yang merantau.
- b. Dapat mengetahui dan mengenal bagaimana karakter orang yang mengalami *homesickness*.
- c. Dapat mengetahui perancangan karakter mengenai *homesickness* dalam animasi pendek 2D berjudul "*Homesick*".

1.7 Metode perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

- **Studi Pustaka**

Studi pustaka yang digunakan untuk mengumpulkan teori yang berkaitan dengan fenomena dan *jobdesk* animasi yang sedang diteliti, teori yang dikumpulkan dalam bentuk fisik maupun digital sebagai acuan analisis pada data yang di dapat.

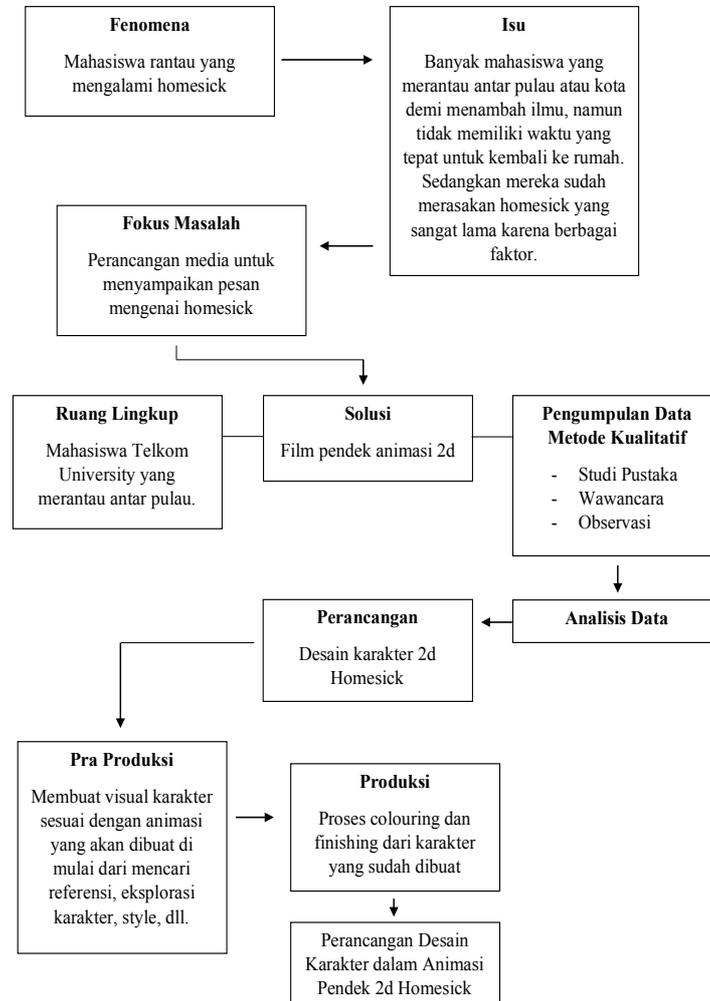
- **Wawancara**

Wawancara dengan narasumber yang merupakan Mahasiswa rantau yang ada di Universitas Telkom dan salah satu Universitas di Yogyakarta sebagai mana ia merasakan *Homesick* pada kesehariannya di Sekitar Kampus maupun kosan, beserta wawancara dengan Psikiater ahli jiwa untuk lebih mengetahui dan mengenal bagaimana karakteristik yang ditunjukkan pada saat seseorang merasakan *homesick*.

- **Observasi**

Observasi yang dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, meneliti dan melihat secara langsung kehidupan mahasiswa di Yogyakarta dan mahasiswa di Universitas Telkom.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

Dalam penulisan laporan perancangan ini, perlu adanya gambaran dari setiap bab. Diharapkan penjelasan singkat tersebut dapat tersampaikan dengan baik pada pembaca. Berikut adalah penjelasan dari setiap pembabakan:

BAB I Pendahuluan

Bab pertama terdapat penjelasan mengenai permasalahan atau latar belakang, tujuan, dan manfaat penelitian. Juga terdapat penjelasan mengenai metode yang di gunakan untuk pengumpulan data dan analisis data tentang Homesick.

BAB II Landasan Teori

Pada Bab kedua akan dibahas teori-teori relevan yang dipakai berdasarkan fenomena masalah yang dipilih serta perancangan karya. Penggunaan landasan teori tersebut akan berhubungan dengan fenomena dan ruang lingkup yang akan menjadi suatu pondasi pada perancangan film animasi 2D.

BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab tiga berisi data yang telah didapat berdasarkan metode yang digunakan untuk mencari data sehingga data penelitian dapat dipertanggung jawabkan dengan adanya fakta.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ke empat menjelaskan tentang konsep perancangan yang memaparkan tentang pesan, kurnia visual dan media berdasarkan dengan khalayak sasar. Dan terdapat penjelasan tentang pertanggungjawaban karya atas fenomena yang telah diangkat.

BAB V Kesimpulan

Pada bab lima, terdapat kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian dan penulisan. Serta terdapat saran yang diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih baik pada segi penelitian maupun dari segi penulisan

tentang *Homesick* pada mahasiswa rantau.