

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju remaja, masa dimana manusia mengalami perkembangan dinamis secara mental dan fisik. Masa-masa ini merupakan masa yang berat karena mereka mengalami perubahan fisik sekaligus mengalami ketidakseimbangan mental dan perasaan. Pada masa ini manusia memulai mencari jati dirinya yang membuat mereka tidak stabil secara emosional, perasaan, dan pikiran. Perasaan tertekan menjadikan beban dipikiran mereka yang menyebabkan menurunnya produktifitas dan rentan terkena penyakit fisik ataupun mental.

Depresi pada remaja masih dipandang sebelah mata, kurang diperhatikan, dan sulit didiagnosa, ini dikarenakan banyaknya perubahan pada diri mereka dan dianggap suatu proses perkembangan yang dialami setiap orang. Faktor mereka mengalami depresi bisa karena keluarga, sekolah, percintaan, maupun pergaulan. Dampak yang terjadi adalah menurunnya produktifitas, melarikan diri dari rumah, menghindari pergaulan, sampai bunuh diri. Pemahaman mengenai depresi sangat penting bagi remaja yang mengalami depresi karena mereka masih belum memahami kondisi mereka, orang terdekat mereka juga perlu mamahami depresi agar mereka lebih peka terhadap orang-orang disekitar serta tahu bagaimana menyikapinya.

Pembuatan karakter untuk animasi 2D dipilih menjadi media utama untuk mengkaji informasi mengenai depresi pada remaja, dari penyebab, dampak, hingga solusi yang diberikan untuk penderita maupun masyarakat. Proses pembuatan karakter dilakukan dengan memahami karakter yang dibuat yaitu memahami ciri-ciri fisik dan psikologi remaja yang mengalami depresi dan memvisualisasikannya ke dalam bentuk karakter.

Laporan ini akan membahas depresi pada remaja dengan media desain karakter animasi 2D. Penggambaran desain karakter yang dibuat diharapkan memberikan pengetahuan kepada audiens mengenai ciri-ciri orang yang mengalami depresi, dampak dari depresi dan cara menyikapinya.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan mengenai depresi
2. Kurangnya kepedulian terhadap remaja yang mengalami depresi

1.3 Batasan Masalah

Batasan lingkup dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

1.3.1 Apa

Perancangan desain karakter untuk animasi yang mengangkat masalah depresi pada remaja usia 15-18 tahun.

1.3.2 Bagaimana

Faktor yang difokuskan pada pembuatan desain karakter yaitu dengan tiga aspek, aspek psikologi, aspek fisiologi, dan aspek sosiologi yang mengambil topik depresi pada remaja usia 15-18 tahun.

1.3.3 Siapa

Audiens yang ditargetkan untuk perancangan desain karakter ini adalah remaja di usia 15-18 tahun.

1.3.4 Tempat

Tempat yang akan menjadi latar belakang cerita dalam pembuatan karakter adalah Kota Bandung.

1.3.5 Waktu

Waktu untuk pengumpulan data dan perancangan dilakukan di bulan September 2019 sampai dengan Juni 2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan masalah diatas, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi remaja perempuan di Kota Bandung yang terkena depresi?
2. Bagaimana perancangan desain karakter yang dapat menyampaikan pesan pentingnya pengetahuan mengenai depresi pada remaja?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Memvisualisasikan remaja perempuan di Kota Bandung yang terkena depresi.
2. Merancang karakter yang dapat menyampaikan pesan pentingnya pengetahuan mengenai depresi pada remaja.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Bagi Khalayak
Membantu remaja yang mengalami depresi untuk memahami diri sendiri, dan mendorong diri mereka untuk meminta bantuan dengan berbagi masalah yang dihadapinya.
2. Bagi Instansi
Perancangan desain karakter ini diharapkan bisa bermanfaat bagi jurusan Desain Komunikasi Visual untuk menambah wawasan dan refrensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topik kajian yang sama.
3. Bagi Mahasiswa
Menambah ilmu dalam kajian psikologi, sosial, dan menambah pengalaman baru bagi mahasiswa untuk merancang desain karakter yang sesuai dengan topik perancangan.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi
Metode ini dilakukan dengan cara mengamati objek yang diteliti yaitu siswa dan siswi usia 15-18 tahun.
2. Studi Pustaka
Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari buku, jurnal, dan tugas akhir yang berkaitan.
3. Wawancara
Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi dengan cara bertanya secara langsung kepada ahli pada bidang yang menjadi topik penelitian.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis data yang dikumpulkan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang - oleh sejumlah individu atau kelompok orang - dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2016:4). Metode kualitatif mengandalkan data teks dan gambar. Memperluas langkah-langkah analisis data dan metode yang digunakan untuk menyajikan data,

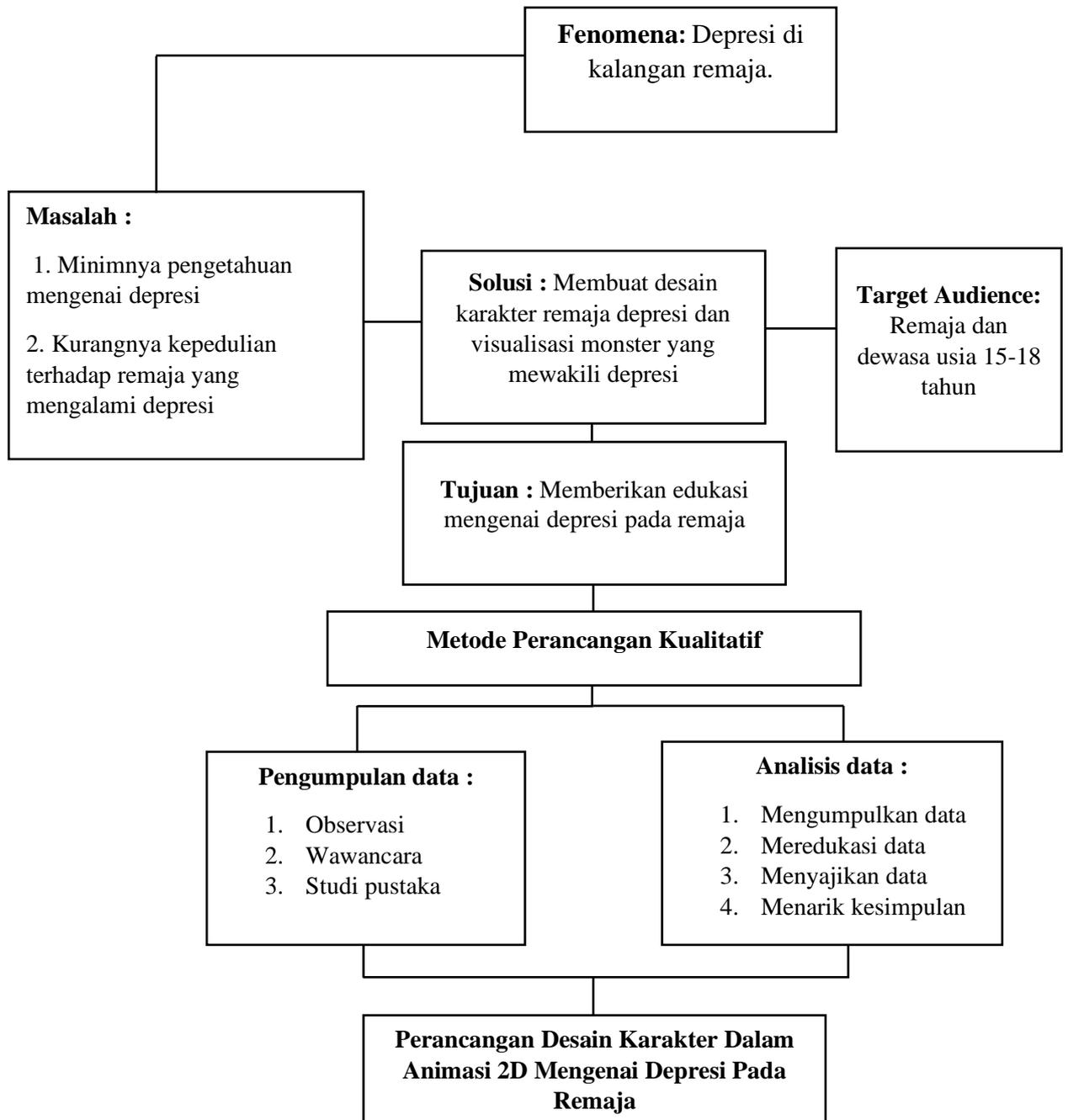
menafsirkannya, memvalidasinya, dan menunjukkan hasil potensial dari penelitian.

Penelitian kualitatif berupaya membangun realitas dan memahami maknanya. Dengan demikian, penelitian kualitatif biasanya memperhatikan proses, peristiwa dan keaslians. Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data (Wahidmurni, 2017:5) Fenomena berasal dari kata kerja Yunani "*phainesthai*" yang berarti muncul, dan terbentuk dari akar fantasi, *phantom*, dan fosfor yang berarti cahaya (Hajaroh, 2010:8). Penelitian dengan pendekatan fenomenologi melakukan penelitian yang berasal dari filsafat dan psikologi di mana peneliti menggambarkan pengalaman hidup manusia tentang fenomena tertentu seperti yang dijelaskan oleh (Creswell, 2016: 18).

Dalam menganalisis data dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

1. Reduksi data
Memilih data yang sesuai dengan fokus penelitian.
2. Penyajian data
Menyusun informasi sehingga adanya kesimpulan
3. Pengambilan kesimpulan
Melakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah dianalisis.

1.8 Kerangka perancangan



Bagan 1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Laporan ini terdiri dari beberapa bab, berikut adalah pembabakannya:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini akan membahas teori objek dan teori media.

3. Bab III Data dan Analisis

Bab ini berisikan data wawancara dan observasi, serta data analisis karya sejenis.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini membahas hal-hal yang berkaitan dengan pesan, media dan visual serta pertanggungjawaban karya dengan fenomena yang diangkat.

5. Bab V Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran yang bertujuan untuk memberikan masukan tentang penelitian.