

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecelakaan dapat menimbulkan berbagai kerugian baik bagi pelaku maupun korban. Kelumpuhan satu atau lebih anggota tubuh menjadi salah satu dampak dari kerugian dalam skala besar. Disabilitas fisik akibat kecelakaan dianggap sebagai suatu kemunduran dan sulit untuk diterima oleh orang yang mengalaminya, akibatnya menimbulkan reaksi menolak dalam kondisi psikologisnya karena tidak siap menjalani hidup dengan kekurangan satu atau lebih anggota tubuhnya yang kemudian berpengaruh pada seluruh kepribadian, aktivitas, dan masa depannya hingga menimbulkan tekanan tersendiri. Benjamin S. Bloom mengusung pengklasifikasian suatu objek berkaitan dengan proses pembelajaran setiap individu, dinamakan Taksonomi Bloom yang terbagi menjadi 3 (tiga) ranah atau komponen sikap yang menjadi prinsip utama dalam penelitian ini. Ketiga ranah tersebut yaitu afektif (perasaan), kognitif (keyakinan), dan psikomotor (tindakan). Sikap afektif adalah perasaan atau reaksi emosional terhadap suatu objek, komponen kognitif terdiri dari perasaan percaya terhadap sesuatu, dan komponen psikomotor adalah suatu kecenderungan untuk menanggapi dengan tingkah laku tertentu terhadap suatu objek atau aktivitas (Hawkins dan Mothersbaugh, 2010).

Ketiga komponen sikap akan berkaitan dengan kemungkinan atau kecenderungan seseorang untuk melakukan tindakan tertentu terkait dengan sikap yang dimiliki dari penyandang disabilitas tersebut. Masing – masing komponen mempunyai prioritas tertentu. Dominannya, penyandang disabilitas disarankan untuk meningkatkan faktor kognitif disamping faktor lainnya, padahal seluruh komponen saling mendukung untuk tercapainya rasa penerimaan diri bagi penyandang disabilitas.

Rasa penolakan dari terjadinya kecelakaan hingga mengalami disabilitas fisik akan menimbulkan rasa *insecure* atau perasaan cemas dari dalam dirinya dan mewujudkan sikap negatif pada lingkungan sekitar, seperti mengurung diri, menjauh, dan menolak segala hal yang datang. Bersikap baik pada diri sendiri dapat mengubah keadaan menjadi lebih damai.

Adanya kelainan fisik pada bagian kaki mempengaruhi segala aspek kehidupan baik dalam peran sosial maupun kehidupan sehari-hari serta sangat berpengaruh terhadap penyesuaian lingkungan dengan kepribadiannya berkaitan dengan aktivitas yang mampu dikerjakan oleh seseorang, terutama dalam perpindahan tempat. Salah satu dampak yang signifikan yaitu mengalami perbedaan pada cara berjalan bahkan sulit untuk berdiri. Pengaruh psikis dari disabilitas tergantung cara menerima atau memandang dan menyesuaikan diri dengan keadaan. Suatu pengambilan sikap akan berdampak pada orang, objek, atau peristiwa yang dialami, seperti halnya jika penyandang disabilitas memiliki rasa penerimaan diri yang rendah maka aktivitasnya cenderung menuju hal negatif dan rasa emosi pada diri sendiri namun juga murung,

Penerimaan diri menurut Chaplin (2006), merupakan sikap puas atas kesadaran terhadap kondisi diri baik itu kualitas, bakat, pengakuan, ataupun keterbatasan pada diri. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penerimaan diri membutuhkan kemampuan untuk berpikir positif sehingga menciptakan penerimaan diri yang menjadi poin penting dalam penyembuhan kesehatan mental akibat dari rasa tertekan karena menyadari kondisi fisik yang tidak sempurna. Pengaplikasian dari penerimaan diri pada penyandang disabilitas dapat mewujudkan pergerakan aktivitas yang lebih tenang.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis bersama tim bergerak untuk menghasilkan sebuah karya berupa animasi pendek tiga dimensi (3D), dimana penulis merupakan bagian dari animator, tepatnya pada bagian pergerakan *character movement* atau pergerakan karakter dengan meneliti *movement* atau pergerakan dari fenomena penerimaan diri pada penyandang disabilitas.

Penggunaan media animasi sebagai media edukasi dan motivasi dipilih karena lebih disukai penonton, mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI (2014), animasi dipercaya memiliki pengaruh dalam segi perekonomian industri kreatif, sosial, dan budaya khususnya bagi masyarakat Indonesia. Bagi penulis, animasi 3D merupakan bentuk animasi yang ramah terutama untuk edukasi karena animator dapat memvisualisasikan suatu kejadian, objek, maupun karakter sebagaimana yang berlangsung pada nyatanya secara jelas.

Konsep cerita yang akan diangkat yaitu, seseorang yang kehilangan cita-citanya karena kecelakaan yang menyebabkan kakinya harus diamputasi, namun menemukan harapan baru setelah menumbuhkan rasa penerimaan diri. Pergerakan (*movement*) karakter sangat berkontribusi dalam menciptakan animasi yang hidup, dengan membuat pergerakan yang dapat dipercaya sebagaimana penyandang disabilitas, juga menciptakan pergerakan dari 3 komponen sikap yaitu, afektif, kognitif dan perilaku sebagai perwujudan dari kondisi psikis seperti ekspresi dan perilaku sehari-hari. Seorang animator memegang peranan penting dalam produksi sebuah animasi, sesuai penjelasan Beane (2012) bahwa animator 3D adalah orang yang bekerja dalam tahap produksi animasi, dijelaskan juga terkait fungsi utama dari industri animasi 3D terletak pada animasi dan gerakannya.

Maka dari itu, penulis bermaksud membuat perancangan pergerakan karakter berdasarkan tiga komponen sikap kognitif, afektif dan psikomotor untuk menciptakan pergerakan dari penyandang disabilitas fisik bagian kaki yang dapat dipercaya oleh penonton bahwa keterbatasan fisik memiliki kesulitan tersendiri dalam beraktivitas sehari-hari terutama dalam perpindahan tempat dan menjangkau bagian yang lebih tinggi, sehingga menghidupkan seluruh peristiwa dalam produksi animasi dengan harapan dapat memotivasi penyandang disabilitas untuk dapat menjalankan masa hidupnya dengan maksimal. Pada penelitian ini, data diungkapkan dalam bentuk kerangka teori yang dapat digunakan untuk acuan dari analisis data dan dengan metode kualitatif

1.2. Identifikasi Masalah

Sikap afektif (perasaan), kognitif (keyakinan), dan psikomotorik (tindakan) yang cenderung negatif seringkali dialami oleh penyandang disabilitas fisik.

Terbatasnya aktivitas yang dapat dilakukan oleh para penyandang disabilitas

Sulitnya penerimaan diri pada penyandang disabilitas fisik akibat kecelakaan

Minimnya pemanfaatan media animasi 3D sebagai sarana edukasi dan motivasi mengenai penerimaan diri pada penyandang disabilitas fisik

Perlunya pemahaman kondisi psikis maupun fisik berkaitan dengan aktivitas pada penyandang disabilitas fisik, dan teori pergerakan animasi untuk perancangan produksi animasi dalam film motivational short animation 3D.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi afektif (perasaan), kognitif (keyakinan), dan psikomotorik (tindakan) yang dialami penyandang disabilitas fisik akibat kecelakaan pada umumnya?
2. Bagaimana perancangan pergerakan (*movement*) karakter untuk produksi animasi 3D?

1.4. Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan pergerakan karakter dalam animasi pendek 3D sebagai media edukasi dan motivasi terkait keterbatasan fisik bagian kaki, berkaitan dengan sikap afektif (perasaan), kognitif (keyakinan), dan perilaku (tindakan), juga minimnya rasa penerimaan diri yang dalam

pergerakannya mempengaruhi ekspresi dan aktivitas yang dilakukan dengan lingkungan di sekitar.

2. Siapa

Target audiencenya adalah masyarakat dengan klasifikasi umur remaja akhir yaitu 17-25 tahun sesuai penjelasan Depkes RI (2009), dalam hal mengedukasi, khususnya penyandang disabilitas fisik agar termotivasi untuk bersikap positif.

3. Di Mana

Observasi, pencarian data dan penelitian jika memungkinkan akan dilakukan di Panti Sosial Rehabilitasi Penyandang Disabilitas Sensorik Netra, Rungu, Wicara, Tubuh (PSRPD MENSENETRUWITU).

4. Kapan

Pencarian data dan penelitian akan dilakukan pada bulan November 2020 sampai dengan April 2021.

5. Kenapa

Media animasi 3D sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan motivasi yang masih minim dilakukan kepada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.

6. Bagaimana

Pemberian edukasi dan motivasi melalui *movement* karakter atau penghidupan sekumpulan objek dalam sebuah animasi pendek 3D untuk meningkatkan rasa penerimaan diri dan sikap positif dengan menceritakan perjalanan hidup penyandang disabilitas dengan kondisi fisik yang terbatas.dan proses penerimaan dirinya.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1. Tujuan Perancangan

1. Mengetahui kondisi afektif (perasaan), kognitif (keyakinan), dan perilaku (tindakan) yang dialami oleh penyandang disabilitas fisik akibat kecelakaan.
2. Menghasilkan animasi pendek 3D dengan pergerakan (*movement*) karakter berdasarkan data penelitian sesuai kondisi yang dialami penyandang disabilitas daksa.

1.5.2. Manfaat Perancangan

1. Mendapatkan pengetahuan mengenai kondisi afektif, kognitif, dan psikomotor
2. Manfaat bagi masyarakat adalah perancangan animasi diharapkan dapat mengedukasi dan memotivasi pentingnya penerimaan diri, memberi dukungan kepada penyandang disabilitas dan manfaat untuk khalayak umum yaitu mensyukuri mengenai apa yang dimilikinya saat ini.
3. Manfaat bagi institusi adalah dengan adanya perancangan animasi ini menjadi pertimbangan dalam pembelajaran di dunia kesehatan dan pendidikan sebagai pencegahan awal masalah kesehatan mental khususnya pada penyandang disabilitas daksa.
4. Manfaat bagi penulis adalah menambah wawasan mengenai kondisi psikis dan aktivitas yang dialami penyandang disabilitas hingga dapat memotivasi mengenai penerimaan diri dengan baik.

1.6. Metode Perancangan

Penelitian menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian berkaitan dengan data berupa kata serta kejadian yang melingkupi sebuah objek penelitian dengan cara terjun ke lapangan, mempelajari, menganalisis, dan menarik

kesimpulan dari fenomena yang ada di lapangan. Analisis data menggunakan strategi naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.

1.7. Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan observasi dengan melihat aktivitas sehari-hari untuk mengetahui pergerakan yang dapat dilakukan serta mengamati bagaimana kondisi psikis dari afektif (perasaan), kognitif (keyakinan), dan perilaku (tindakan) berpengaruh pada ekspresi dan rasa penerimaan diri.

Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu mempelajari dokumen berbentuk tulisan, gambar, atau penelitian terdahulu untuk menjadi pendukung dari hasil data observasi dan wawancara sehingga hasilnya akan lebih dipercaya dan kredibel. Pengumpulan studi pustaka melalui buku dan jurnal yang berkaitan.

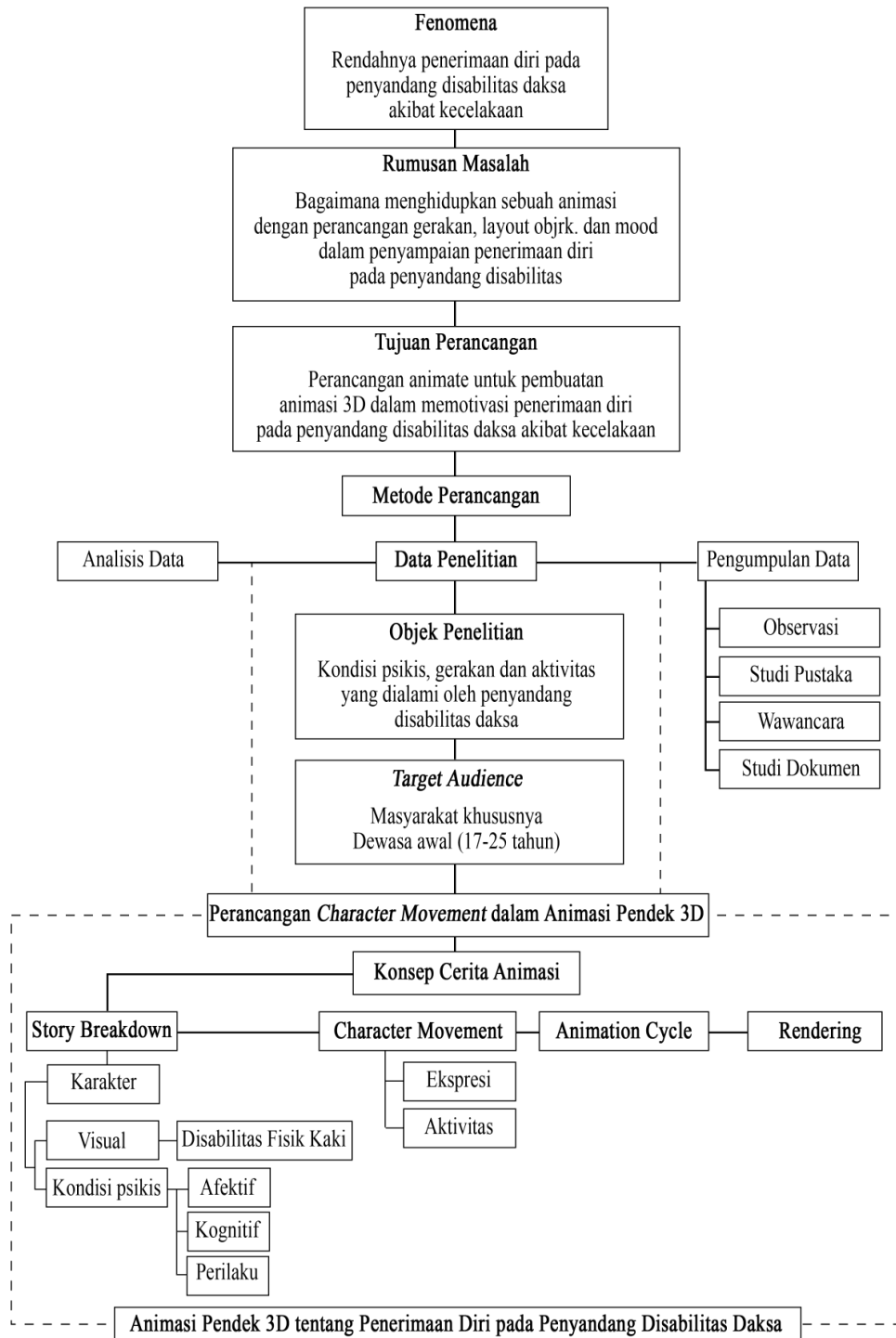
Wawancara

Wawancara secara bebas terpimpin, dimana hanya menggunakan pedoman pertanyaan yang hanya memuat garis besarnya saja untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya, sehingga data kondisi psikis maupun fisik pada penyandang disabilitas terkait pergerakannya sehari-hari dapat terungkap jelas.

Studi Dokumen

Melakukan penelitian dengan beberapa *platform digital* dalam menciptakan bayangan dari visual, kondisi dalam segala aspek kehidupan, serta pergerakan dari penyandang disabilitas.

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1. Gambar Bagan Kerangka Perancangan.

Source: Dokumentasi Pribadi. 2020

1.9. Pembabakan

1. BAB I

BAB I memuat latar belakang mengenai fenomena yang diangkat, media yang digunakan, konsep animasi, dan fokus penelitian secara umum, serta mencakup identifikasi masalah, rumusan masalah yang menjadi batasan penelitian, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode perancangan dan pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan.

2. BAB II

BAB II menguraikan teori dasar yang akan digunakan sebagai acuan dalam menganalisis dan pemikiran perancangan. Teori yang digunakan mengenai fenomena yang diangkat adalah teori mengenai disabilitas daksa beserta klasifikasinya, keterbatasan fisik, kondisi psikologis berkaitan dengan penyandang disabilitas, komponen sikap yaitu afektif, kognitif dan perilaku, serta penerimaan diri. Sedangkan teori media sebagai acuan pembuatan *character movement* adalah teori animasi dan prinsip animasi, *animation cycle*, *believable animation* untuk memperdalam bagaimana animasi tampak hidup.

3. BAB III

Membahas kumpulan hasil dari data-data penelitian kualitatif baik observasi maupun wawancara mendalam, analisis karya sejenis, storyboard, prinsip animasi, lingkungan serta analisisnya terkait dengan *character movement* dan aktivitas yang dilakukan.

4. BAB IV

Memuat konsep pesan, konsep media, konsep visual dan karya tugas akhir mengenai *character movement* terkait fenomena penerimaan diri pada penyandang disabilitas.

5. BAB V

Menyampaikan kesimpulan dan saran sebagai akhir dari penelitian dan perancangan animasi terkait *character movement* pada penyandang disabilitas daksa untuk dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.