

PERANCANGAN MOVEMENT KARAKTER PADA ANIMASI 3D TENTANG PENERIMAAN DIRI PADA PENYANDANG DISABILITAS DAKSA AKIBAT KECELAKAAN

DESIGNING CHARACTER MOVEMENT IN 3D ANIMATION ABOUT SELF-ACCEPTANCE OF PERSONS WITH DISABILITIES DUE TO ACCIDENTS

Suci Amalia Inecke Putri, Muhammad Iskandar², Yosa Fiandra³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

**vaniareginawinata@student.telkomuniversity.ac.id¹, zainir@telkomuniversity.ac.id²,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Penyandang disabilitas sering kali dianggap sebelah mata karena memiliki kekurangan fisik maupun mental. Keterbatasan gerak berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan menjadi salah satu pengaruh besar dari disabilitas fisik. Pengaruh baik internal yang dirasakan maupun eksternal yang diterima, akan menimbulkan dampak tersendiri bagi mental penyandang disabilitas, salah satunya berdamai dengan kekurangan yang dimiliki melalui rasa penerimaan diri. Penelitian ini berusaha untuk mengetahui pergerakan yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari berkaitan dengan kondisi fisik dan mental yang dialami oleh penyandang disabilitas fisik akibat kecelakaan dalam proses penerimaan diri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam bentuk wawancara studi literatur guna memperoleh informasi mengenai fokus permasalahan. Penerimaan diri merupakan salah satu bentuk sikap positif agar tercapainya kondisi kehidupan yang baik. Peningkatan kondisi kesehatan mental mempengaruhi pergerakan dari karakter tersebut. Perancangan animasi menggunakan teori animasi dalam animasi 3D.

Kata Kunci: Disabilitas, Penerimaan Diri, Aktivitas.

ABSTRACT

People with disabilities are often underestimated because they have physical and mental deficiencies. The limitation of movement related to the activities carried out is one of the major influences of physical disabilities. The influence both internally felt and externally received will have its own impact on the mental of persons with disabilities, one of which is to make peace with their shortcomings through a sense of self-acceptance. This study seeks to determine the movements performed in daily activities related to the physical and mental conditions experienced by persons with physical disabilities due to accidents in the process of self-acceptance. This study uses a qualitative method. Data collection techniques in the form of literature study interviews to obtain information about the focus of the problem. Self-acceptance is a form of positive attitude in order to achieve good living conditions. Improved mental health conditions affect the movement of these characters. Animation design uses animation theory in 3D animation

Keywords: Disabilities, Self Acceptance, Activity

1. Pendahuluan

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. Kondisi psikis yang dialami setelah menyandang disabilitas tergantung pada bagaimana menerima atau memandang dan menyesuaikan diri dengan keadaan. Suatu pengambilan sikap akan berdampak pada orang, objek, atau peristiwa yang dijalani, 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.

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.

2. Landasan Teori

2.1. Disabilitas Daksa

Penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan dalam berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak (UU Nomor 8 Tahun 2016 Pasal 1 Ayat 1). Penelitian disabilitas ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kausalitas antara faktor internal seperti gangguan fungsional dan faktor eksternal yaitu hambatan sosial.

2.2. Dampak Psikologis pada Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan

Kecacatan akibat kecelakaan merupakan musibah yang mendadak, dimana pernah menjalani kehidupan normal sebelumnya sehingga kecacatan dianggap sebagai suatu kemunduran dan sulit untuk diterima oleh orang tersebut (Hartosujono, 2014). Penyandang disabilitas cenderung merasa kurang percaya diri, rendah diri, tidak beruntung, tidak berpotensi, hingga merasa tidak mampu (*insecure*) mencapai segala kesuksesan terutama mencapai cita-citanya (Hurlock, 2004).

2.2.1. Penerimaan Diri pada Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan

Penerimaan diri adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk menerima keberadaan diri sendiri sebagai sebuah sikap puas terhadap diri, kualitas, bakat, dan pengakuan atas keterbatasan atau kelebihan yang ada pada dalam diri individu (J.P. Chaplin, 2005). penerimaan diri pada tiap-tiap individu berbeda dan diidentifikasi melalui ciri-ciri; memiliki pemahaman yang baik terhadap diri, tidak menolak kekurangan dan keterbatasan yang ada dalam diri, mampu mencintai diri, memiliki konsep diri yang stabil dan positif, memiliki pemahaman diri terhadap kemampuan individu dalam mengatasi persoalan-persoalan yang dihadapi, memiliki kesadaran bahwa hidup membutuhkan proses belajar, dan memiliki keyakinan yang tertanam dalam diri bahwa individu tersebut mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya atau bagi orang lain (David, 1990).

2.3. Taksonomi Bloom

Taksonomi berarti klasifikasi suatu objek berdasarkan prinsip dasar maupun aturan (Benjamin S. Bloom). Taksonomi bloom terbagi menjadi; kognitif yaitu menekankan aspek intelektual atau keyakinan; Afektif . menekankan pada aspek perasaan dan emosi dari seseorang, dan psikomotorik mengenai perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan. (Benjamin S. Bloom). Pada penelitian ini, lebih terfokus pada domain afektif untuk mencari tahu perasaan dari penyandang disabilitas, dan domain psikomotorik untuk memahami tindakan dan ekspresi yang diungkapkan oleh penyandang disabilitas terkait dengan domain afektif.

2.4. Animasi 3D

Animasi 3 dimensi adalah teknik pembuatan animasi dengan memanfaatkan perangkat lunak ataupun keras, menggunakan tiga sumbu axis yaitu X, Y dan Z. Objek yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. (Gunawan, 2012). Pembuatan animasi 3D dengan teknik membuat *frame* yang mensimulasikan masing-masing gambar atau kejadian, difilmkan dengan kamera virtual, dan *output*-nya berupa video yang sudah di-*render*, standarnya ditampilkan dalam kecepatan 24 *frame* per detik atau lebih. Media bergerak seperti animasi dan video lebih efektif dalam menjelaskan suatu proses motorik dibandingkan gambar statis (Adriyanto, 2019).

2.5. Animate

Animasi adalah bentuk visual yang dimana dibuat dari sebuah ide di kepala ataupun dari sebuah cerita yang divisualisasikan dengan gambar menggunakan teknik gambar frame by frame (Jean Ann Wright, 2005). Adapun proses dari pembuatan animasinya dimulai dengan *keyframe* dan *in between*. Dalam *keyframe* sendiri berfungsi sebagai awalan dari tindakan dalam karakter dan juga berfungsi sebagai pengambilan gerakan dan emosi dari karakter

dapat bergerak sendiri. Maka perlunya tangan animator untuk menggerakkan objek berupa karakter dan properti lain dalam menghidupkan dan menciptakan suasana, peristiwa, cerita dalam produksi sebuah film animasi. Animasi adalah bentuk visual yang dimana dibuat dari sebuah ide di kepala ataupun dari sebuah cerita yang divisualisasikan dengan gambar menggunakan teknik gambar frame by frame (Jean Ann Wright, 2005). Adapun proses dari pembuatan animasinya dimulai dengan *keyframe* dan *in between*. Dalam *keyframe* sendiri berfungsi sebagai awalan dari tindakan dalam karakter dan juga berfungsi sebagai pengambilan gerakan dan emosi dari karakter tanpa perlu memperhatikan detail yang lain barulah di isi dengan teknik *in between* untuk melengkapi pergerakan di dalam *keyframe* (Mark Simon, 2003).

2.5.1. Movement Character

Gerak adalah perubahan atau peralihan posisi dari suatu tempat ke tempat lainnya dalam ruang atau terhadap bagian tubuh lainnya (Utama, 2012). Terdapat konsep gerak yang menjadi tahapan awal atau pemahaman gerak untuk mengembangkan dan kematangan suatu keterampilan gerak. Terdiri dari empat konsep konsep gerak yaitu; konsep tubuh yang mewakili tindakan untuk bergerak, konsep ruang merupakan tempat dimana tubuh bergerak, konsep usaha yang akan menjadi kualitas gerakan yang dilakukan, dan konsep hubungan merupakan koneksi atau interaksi saat tubuh bergerak baik dengan benda, manusia atau lingkungan (Stanley, 1997 dan Lingsdon, dkk, 1984)

2.5.2. Prinsip Pergerakan Animasi

1 Timing

Timing pada pembuatan animasi sangat berdampak pada pemahaman penonton mengenai gerakan yang dibawakan oleh obyek, berguna dalam memahami bagaimana ilusi gerakan dapat tercapai, dimana tidak ada peristiwa yang benar-benar hadir atau nyata (Webster, 2005).

2 Slow In and Slow Out

Prinsip ini membicarakan tentang akselerasi (percepatan) dan deselerasi (perlambatan). Tiap pergerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Prinsip ini sangat dipengaruhi oleh waktu dan jumlah frame yang di gambarkan. *Slow In* berarti pada mulanya obyek bergerak lebih cepat dan melambat di akhir. Sedangkan *Slow Out* sebaliknya, bergerak lambat pada mulanya kemudian dipercepat pada akhir rangkaian gerak.

3 Squash and Stretch

Squash and Stretch memberikan obyek dalam animasi seperti memiliki berat dan volume sehingga pergerakan obyek terlihat lebih fleksibel dan lentur.

4 Straight Ahead Action and Pose to Pose

Prinsip ini merupakan sebuah Teknik dalam penggambaran rangkaian gerakan. *Straight Ahead Action* menggambarkan rangkaian gerakan dari awal sampai akhir yang jelas maksud dan tujuannya. *Pose To Pose* hanya menggambarkan key-frame tertentu saja dan gerakan in-betweennya dapat dilanjutkan oleh orang lain.

5 Overlapping and Follow Through

Overlapping Action atau gerakan bertumpuk menampilkan obyek bergerak yang saling-silang sehingga menutupi gerakan sebelumnya. *Follow Through* adalah gerakan menampilkan bagian obyek yang masih bergerak walaupun obyek tersebut sudah berhenti.

6 Secondary Action

Secondary Action yaitu gerakan kedua atau gerakan tambahan yang mengikuti gerakan utama.

7 Arcs

Prinsip ini mempertegas bahwa pergerakan tubuh makhluk hidup dipengaruhi oleh sistem pergerakannya masing-masing. Setiap makhluk hidup atau obyek memiliki pola atau alur gerakannya masing-masing.

8 Anticipation

Anticipation merupakan gerakan antisipasi sebelum melakukan gerakan utama.

9 Staging

Staging adalah teknik pengambilangambar, tujuannya agar penonton dapat melihat *view* sempurna dari suatu adegan sehingga penonton terhindar dari kebingungan akibat adegan bertumpuk atau *overlap*. dapat didukung dengan pengaturan kamera yang tepat.

10 Exaggeration

Exaggeration diartikan sebagai gerakan yang dilebih-lebihkan. Prinsip ini pada umumnya digunakan untuk menggambarkan ekspresi dan reaksi yang ekstrim sehingga prinsip ini hanya digunakan pada beberapa reaksi saja.

11 Solid Drawing

Solid drawing dalam proses produksinya dibutuhkan kemampuan gambar yang baik

12 Appeal

Prinsip ini diterapkan pada gaya visual obyek atau karakter yang dibawakan dalam animasi (Ollie Johnston dan Frank Thomas).

2.6. Segmentasi Target Audience

Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling “bergaul”, atau dengan istilah ilmiah saling “berinteraksi” (Koentjaraningrat, 2015). Masa dewasa awal merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola kehidupan baru dan harapan sosial baru, dimulai pada umur 18 tahun sampai 40 tahun, saat adanya perubahan fisik dan psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif (Hurlock, 2004). Proses penting dalam penyesuaian diri terhadap masa dewasa adalah adanya masalah terkait kenyataan hidup bahwa keberhasilan atau kegagalan melakukan penyesuaian diri akan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan terkait konsep diri sebagai individu maupun sosial, kebahagiaan dan juga pengaruh pada setiap anggota keluarganya.

3. Data dan analisis Data

3.1. Data dan Analisis Data Objek

Penelitian dalam fenomena sosial mengenai penerimaan diri ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pencarian data melalui riset dan studi kasus dari studi pustaka, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Peneliti juga dituntut untuk memiliki pandangan luas dengan mencari berbagai teori, mengumpulkan teori berdasarkan pandangan yang berbeda sehingga peneliti mampu berperan sebagai instrumen agar mampu memahami masalah yang berlangsung. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Pernah mengalami kecelakaan hingga kehilangan satu atau lebih anggota tubuhnya.
2. Penyandang disabilitas daksa khususnya pada bagian kaki.
3. Berada pada fase remaja akhir (17-25 tahun) saat mengalami kecelakaan atau baru menyandang disabilitas.
4. Penderita yang sudah bisa produktif, yaitu dapat menghasilkan karya atau bekerja.

Adapula subjek yang tidak memenuhi beberapa poin diatas untuk menjadi informasi tambahan dan perbandingan dalam mendapatkan hasil yang lebih pasti. Metode pengumpulan dan analisis data yang digunakan

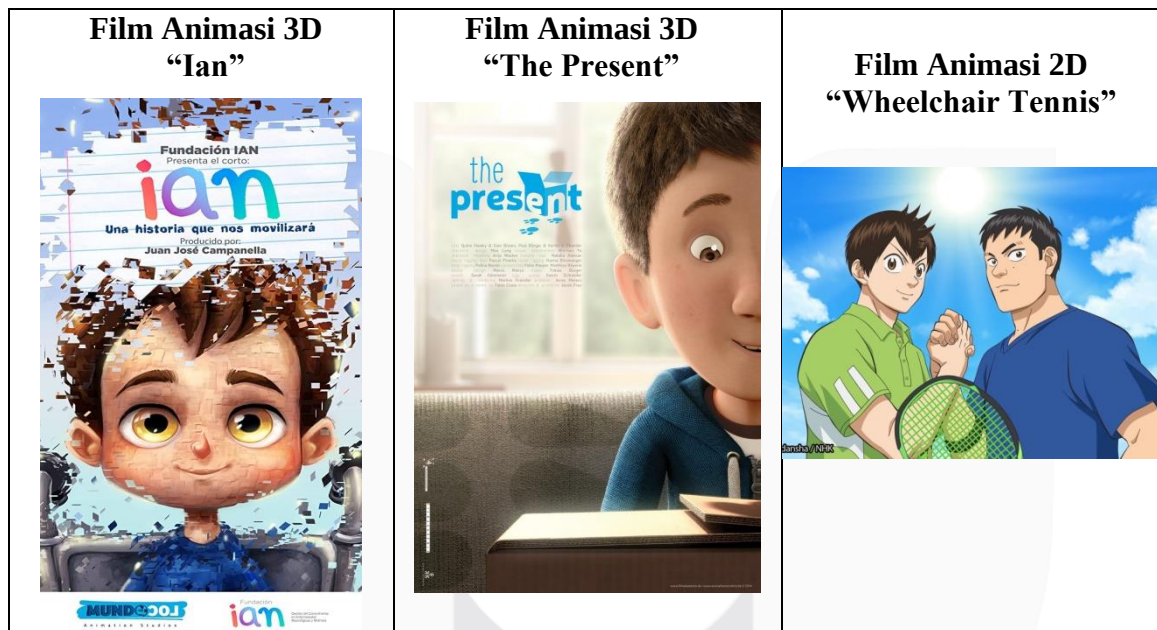
dalam penelitian ini yaitu wawancara dan observasi. Peneliti men gambil data tambahan dari studi dokumen melalui aplikasi sosial media yaitu Youtube dalam pengambilan data visual maupun verbal. Teknik analisis data menggunakan tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi

3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasaran

Sasaran khalayak atau target *audience* bertujuan untuk patokan usia yang sesuai untuk memahami hasil karya yang dibuat Mengamati komposisi penduduk Kabupaten Bandung berdasarkan jenis kelamin terlihat bahwa jumlah penduduk Kabupaten Bandung hampir seimbang antara laki-laki dan perempuan. Perkembangan komposisinya pun tidak banyak mengalami perubahan. Berdasarkan komposisi umur pada kelompok usia, penduduk Kabupaten Bandung masih didominasi oleh kelompok usia produktif (15-64 tahun) sebanyak 66,84%. Hal ini menggambarkan bahwa potensi penduduk di Kabupaten Bandung masih produktif.

3.3.Data dan Analisis Karya Sejenis

Dalam pembuatan karya ini, terdapat beberapa referensi karya sejenis untuk dilakukan pengamatan mengenai perancangan pergerakan karakter. Karya sejenis tersebut antara lain:



Hasil analisis berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan melalui metode kualitatif yaitu dengan pencarian data observasi, wawancara, studi pustaka dapat disimpulkan bahwa penyandang disabilitas akibat kecelakaan akan mengalami kondisi traumatis karena perubahan yang sungguh drastis dari keadaan normal hingga mengalami disabilitas. Kondisi traumatis tersebut mengakibatkan masa *down* atau masa terpuruk dimana beberapa orang bisa saja mengurung diri selama beberapa hari hingga putus asa dalam kehidupannya. Pada kondisi terpuruk itu seringkali hanya menangisi diri sendiri dalam kesendiriannya, menolak hal baik yang datang dan tidak melakukan apa-apa. Namun sebagian besar penyandang disabilitas dapat menempuh masa terpuruk itu dengan caranya masing-masing. Cara terbaik dalam penerimaan diri adalah dengan bersyukur dan meningkatkan nilai religius, mendekatkan diri pada Tuhan dan mencintai dirinya sendiri.

3.4. Hasil Analisis

Pergerakan pada penyandang disabilitas mengalami keterbatasan untuk melakukan aktivitasnya tergantung dengan kelumpuhan yang dialami. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada penyandang disabilitas fisik bagian kaki. Kelumpuhan pada kaki menyebabkan sulitnya berpindah tempat dan menggapai bagian atau sesuatu

yang lebih tinggi dari saat dirinya duduk karena untuk berdiri membutuhkan keseimbangan antara kedua kaki. Lumpuh pada kaki dapat dibantu dengan alat bantu untuk berdiri yaitu tongkat kruk, dan dalam perpindahan tempatnya agar lebih memudahkan dan nyaman dapat dibantu dengan kursi roda. Membutuhkan tangan yang cukup kuat untuk menahan atau menggerakkan alat bantu tersebut. Pada usia remaja akhir atau 17-25 tahun, penyandang disabilitas bagian kaki cenderung masih bisa melakukan aktivitasnya sendiri dengan tenaga yang dimiliki. Berikut merupakan tabel dari hasil analisis ketiga karya sejenis, yaitu :

	Afektif	Psikomotorik	Peristiwa
Sebelum Penerimaan diri	Terpuruk, frustrasi, depresi.	Menangis, mengurung diri	Mengurung diri sekitar 3 harian di kamar.
	Rasa traumatis	Melupakan hal suram yang terjadi.	Melupakan hal suram yang terjadi hingga orang sekitar yang selalu mengingatkan-nya.
	Merasa selalu gagal, hilang harapan, hilang arah dan tidak punya tujuan hidup. Pikirannya lumpuh.	Penyesalan, Memikirkan hal yang tidak bisa dilakukan lagi dan berakhir tidak melakukan apapun.	Merasa berat saat shalat, menyimpan penyesalan dan kekesalan dalam hati,
			Berbaring di ranjang Rumah Sakit, memikirkan hal yang tidak dapat dilakukan lagi dan berakhir tidak melakukan apapun.
	Merasa tidak ada seorang pun yang support	Menutup diri, malu, terdiam	Merasa tidak ada yang support walau di rumah. Menahan tangis.
	Penolakan terhadap kondisi yang dimiliki saat ini.	Menyalahkan dan marah kepada orang di sekitarnya meskipun hal yang menyupport dirinya.	Marah kepada Tuhan, merasa Tuhan tidak adil. Membanding-bandingkan dengan takdir orang lain dan keadaannya sebelumnya.
Proses penerimaan diri	Menemukan harapan	Mendekat dengan Tuhan	Marah Diteguhkan oleh Allah di dalam mimpi bahwa takdir dan jalan hidup sudah diatur.
	Merasa ada yang mensupport walau masih merasa tidak berguna.	Ikhlas dan bangkit walau masih putus asa.	Kedua orang tua memeluknya dan menyatakan bahwa mereka akan tetap support, walau awalnya Ia tetap merasa tidak berguna dan kehilangan semua mimpi, namun Ia bangkit.
	Merasa diterima di lingkungan	Terbuka, berusaha menerima diri dan memulai kehidupan yang baru.	Kedua orang tua telah menerima kondisinya, sehingga Ia berusaha untuk

			menerima dirinya juga. Bangkit, membaur, dan memulai semua dari nol.
--	--	--	--

4. Konsep Perancangan

4.1. Konsep Perancangan

4.1.1. Ide

Mencintai diri merupakan hal yang esensial ditanamkan sejak dini terutama pada penyandang disabilitas dalam terciptanya rasa penerimaan diri sehingga tercapai kehidupan yang lebih berkualitas dengan sikap positif yang timbul dari rasa tersebut. Faktor internal dan eksternal dari diri seseorang memegang peranan penting dalam tumbuhnya rasa penerimaan diri. Berdasarkan hasil wawancara dengan ilmu taksonomi bloom terkait rasa penerimaan diri yaitu; pada aspek afektif timbulnya rasa percaya diri dan keinginan untuk belajar, kemudian dalam aspek kognitif timbulnya perasaan tenang, dan pada aspek psikomotorik adanya kegiatan positif yang dilakukan. Penyandang disabilitas membutuhkan dukungan dan semangat yang tinggi. Cukup sulit untuk menerima kondisi dirinya dalam keadaan yang terbilang mendadak.

Maka dengan perancangan animasi mengenai penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan ini bertujuan untuk menjadi media yang membantu menciptakan rasa penerimaan diri dengan berawal dari tumbuhnya dukungan dari lingkungan sekitar dengan harapan dapat mengembalikan rasa percaya diri bagi penyandang disabilitas, dan menjadi karakter generasi penerus bangsa yang berbudi luhur dan membawa pada kemajuan bangsa. Tujuan perancangan animasi ini pun sejalan dengan teori tujuan pendidikan berkarakter, terutama pada aspek kognitif yaitu memahami, dan aspek afektif yaitu mendorong untuk mengaplikasikan nilai yang terkandung. Target audiens dari perancangan ini adalah remaja dalam rentang usia 17-24 tahun. Strategi yang digunakan adalah mengemas nilai-nilai motivasi dalam terbentuknya rasa penerimaan diri dalam bentuk animasi 3D.

4.1.2. Konsep Kreatif

Perancangan pergerakan animasi tentang penerimaan diri terhadap penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan ini tentunya didasari berbagai teori pendukung seperti prinsip animasi untuk penentuan pergerakan objek, ada pula teori animasi 3D untuk perancangan dan pembuatan gerak seperti keyframing pencahayaan, posisi kamera, visual effect, hingga rendering, dan juga teori mengenai aspek psikologis seperti teori taksonomi bloom dan acting dalam memberikan penghayatan mendalam pada pergerakan karakter. Berkaitan dengan tahapan pembuatan animasi, konsep kreatif diaplikasikan pada gaya animasi, suasana warna, gestur, storyline, dan storyboard animasi.

4.1.3. Gaya Animasi

Pembuatan animasi ini menargetkan untuk kalangan remaja dengan kondisi sikap afektif dan kognitif yang lemah. Maka penerapan gaya animasi mengikuti gaya animasi dengan visual ramah pada pandangan penonton dan digemari oleh banyak anak dan remaja.

Penggunaan animasi menerapkan gaya semi realis, dimana bentuk modeling karakter benda, maupun gerak yang dimunculkan dalam animasi dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, begitu pula anatomi dibentuk menyerupai objek sebenarnya dengan tujuan memberikan kesan yang lebih santai, mudah dipahami dan dapat diterima berbagai kalangan terutama remaja namun penyampaian pesan tetap dapat tersampaikan dengan baik

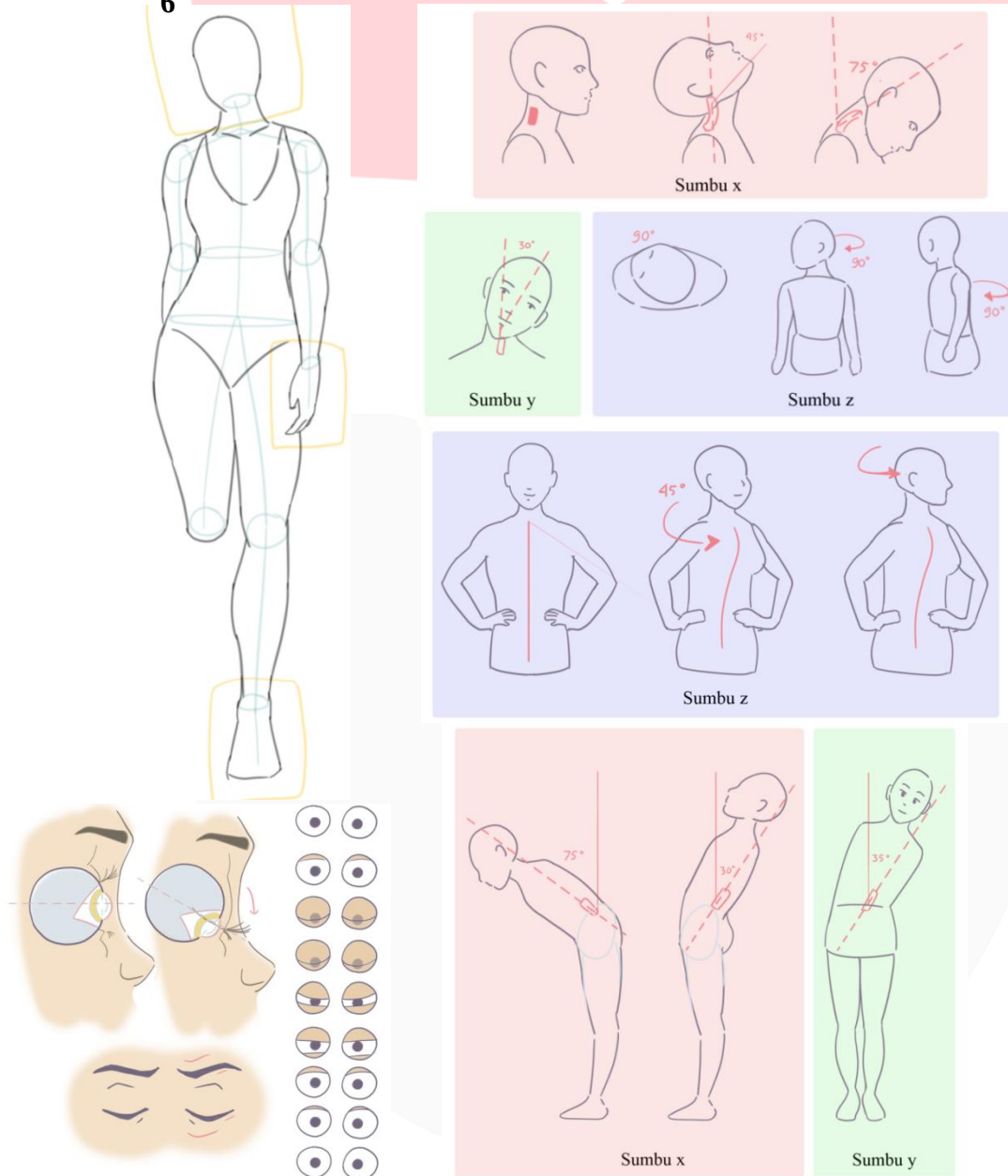
4.2. Hasil Perancangan

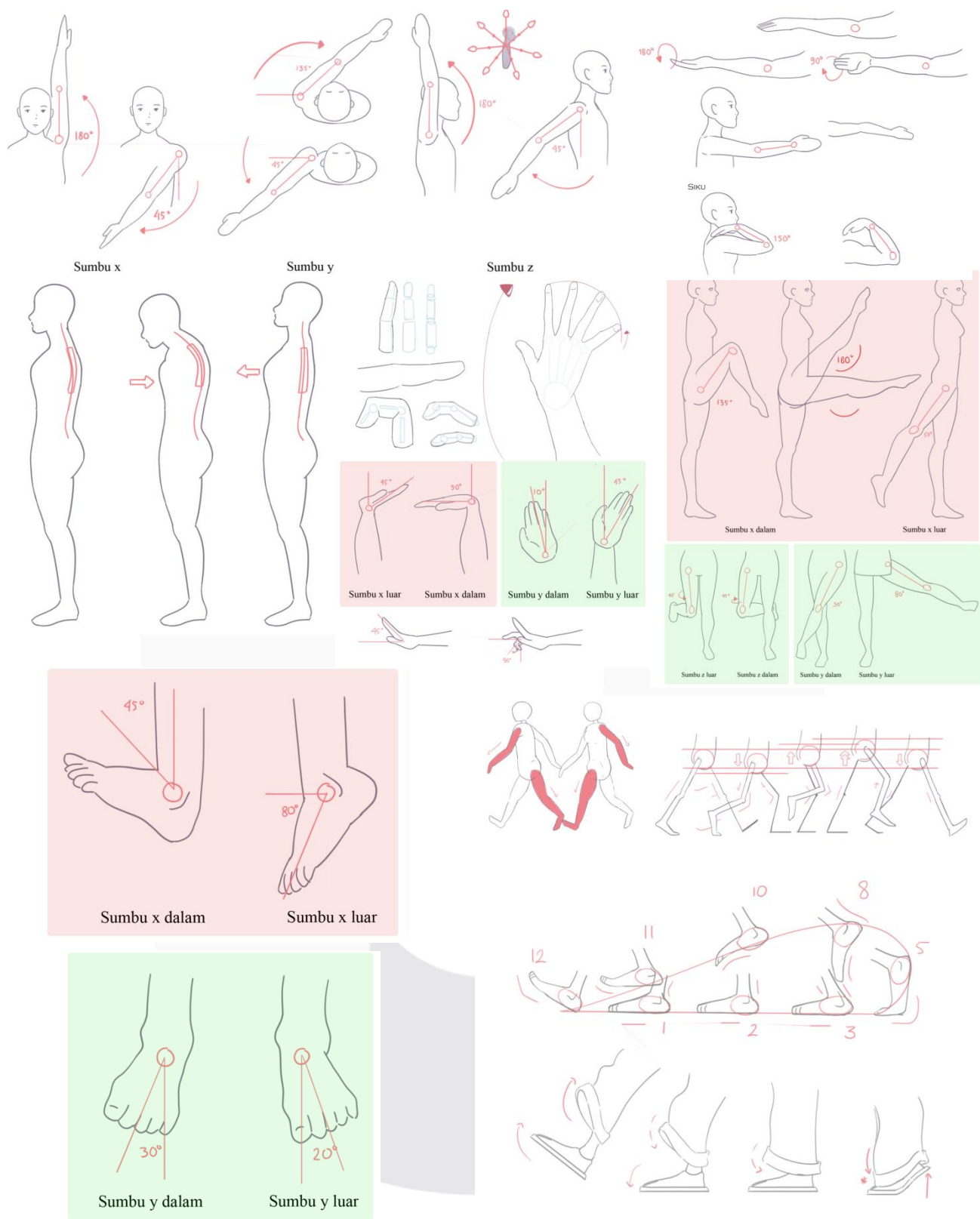
4.2.1. Pra Produksi

Pada pembuatan gerak animasi, dibutuhkan perencanaan mengenai bagaimana animasi akan berjalan. Perlu pembedahan gerak karakter sesuai dengan karakter aslinya. Karakter yang dibuat berupa wujud manusia. Pada dasarnya, manusia dalam bergerak menerapkan 12 prinsip animasi.

5 Prinsip Animasi

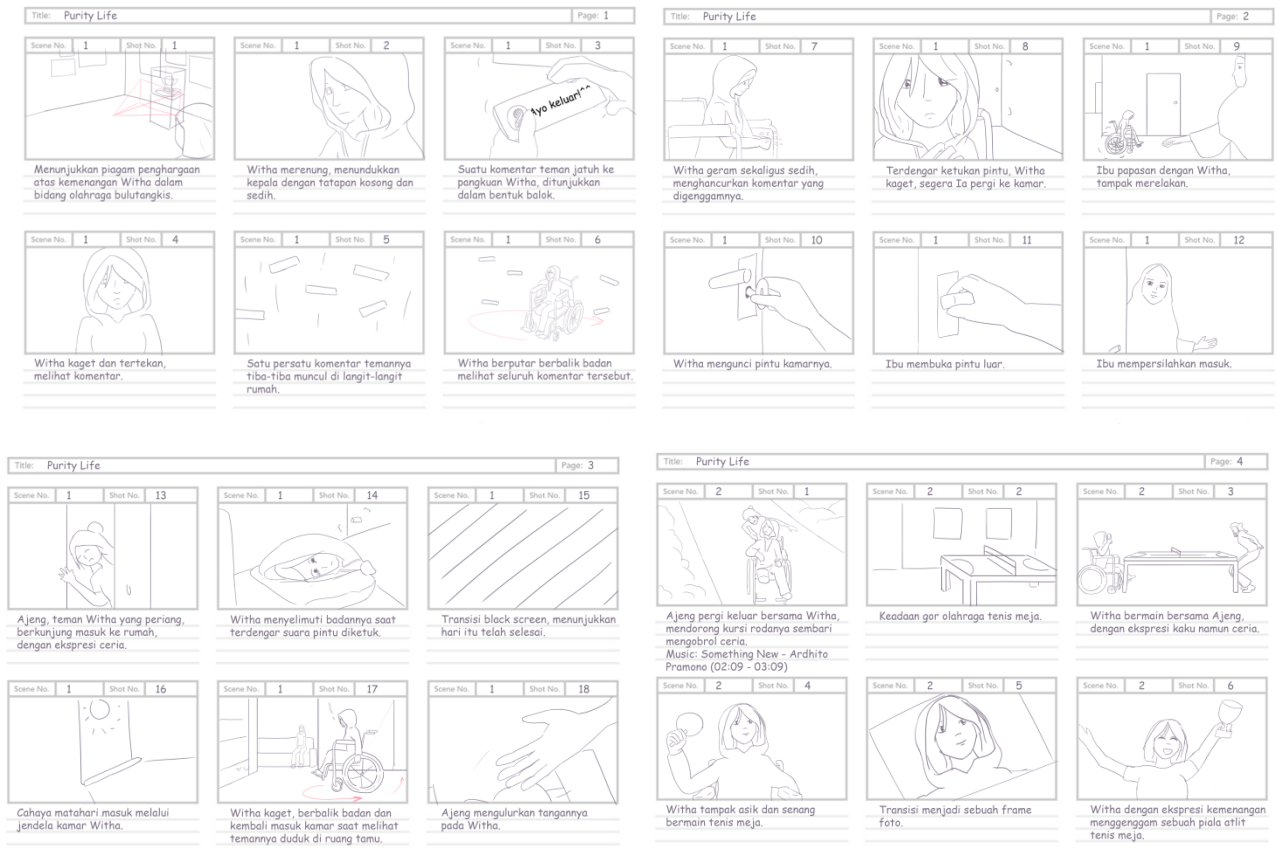
6





Pada pembuatan gerak animasi, dibutuhkan perencanaan mengenai bagaimana animasi akan berjalan, termasuk gaya animasi yang akan digunakan mempengaruhi penerapan prinsip gerak animasi. Gaya animasi yang akan digunakan yaitu semi-realis. Maka dari itu, perlu pembedahan gerak karakter sesuai dengan karakter aslinya. Karakter yang dibuat berupa wujud manusia.

2 Storyboard



4.2.1 Produksi

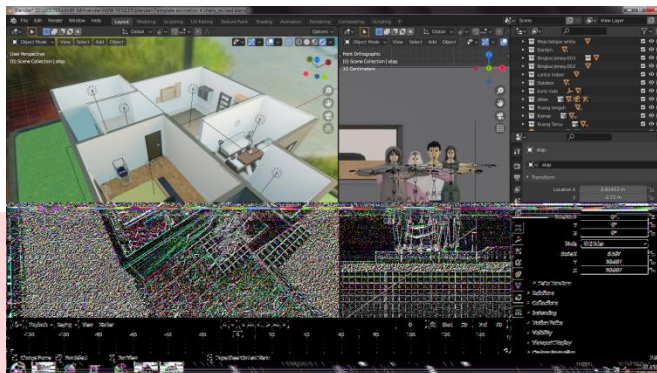
1 Set Up Scene

Penggabungan objek dan environment dilakukan sesuai dengan berpatokan pada skrip dan storyboard.

a. Objek/Model Karakter



b. Environment



2 Keyframing

Prinsip utama dari teori animasi adalah menerapkan keyframe. Keyframing dilakukan dengan menggambar gerakan pada tiap frame dari adegan yang akan dibuat, dengan kata lain pada perancangan animasi 3D yaitu menggerakkan objek tiap frame dari suatu adegan.



5.1 Kesimpulan

Secara komprehensif penelitian ini membahas mengenai sikap penerimaan diri bagi penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan menggunakan teori dan praktek yang mengutamakan adanya perubahan sumber daya manusia yang dilihat dari ketiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga dapat membentuk karakter positif dalam perubahan pada kebaikan. Sikap positif dapat dilihat dari adanya rasa mencintai diri, percaya diri, dan semangat menjalani kehidupan.

Peneliti menyimpulkan mengenai proses penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan, yaitu:

1. Adanya penolakan skala besar terhadap kondisi yang dimilikinya saat ini yaitu mengalami perubahan hingga kehilangan anggota tubuh dalam waktu singkat. Hal tersebut menimbulkan amarah, tidak tenang, tidak percaya diri, hingga hilangnya semangat hidup. Pentingnya ranah kognitif disini, sebagai upaya mengoptimalkan fungsi otak serta memanfaatkan potensi akalnya untuk memperoleh pengetahuan. Maka dengan pengetahuan, para penyandang disabilitas dapat mengembangkan, memanfaatkan, serta mengambil pelajaran darinya dan dapat mencari jalan kebenaran, mengambil hidayah, mengendalikan langkah, dan dapat menyelamatkan diri dari hal-hal yang menyesatkan.
2. Dari pengetahuan yang diperoleh, maka pada ranah psikomotorik dapat menghadirkan, meyakini hingga mengaplikasikan untuk mempengaruhi kualitas diri yang lebih baik.
3. Faktor pendukung paling besar dalam penerimaan diri merupakan dukungan dari lingkungan. Dimana sikap positif dari lingkungan keluarga dan teman terdekat menjadi dorongan besar. Namun, sisi psikologis penyandang sendiri yang enggan untuk membuka pandangan terhadap lingkungan luar.

Adapula mengenai perancangan pergerakan (*movement*) karakter pada animasi 3D membutuhkan pembedahan atau analisis terlebih dahulu yang kesimpulannya dapat penulis susun sebagai berikut:

- 1 Analisis terkait bentuk karakter, sifat karakter, serta kondisi afektif atau emosional dari karakter yang menimbulkan kondisi psikomotorik dalam perlakuannya.
- 2 Analisis mengenai prinsip animasi yang akan digunakan dalam proses perancangan animasi 3D berkaitan dengan konsep pesan, kreatif, dan visual dari perancangan animasi.
- 3 Pembuatan karakter, aset dan properti sesuai dengan unsur intrinsik atau latar tempat, waktu, dan suasana dalam adegan yang akan dibuat.
- 4 Perancangan pergerakan dengan memindahkan atau menggeser, memutar, dan menskala rig (tulang) dari karakter sehingga terjadi pergerakan pada karakter tersebut sesuai dengan adegan dan prinsip animasi yang ada dan telah dianalisis sebelumnya.
- 5 Pemasangan keyframe untuk mencatat pergantian gerakan yang terjadi pada karakter.
- 6 Perancangan karakter pada animasi 3D dari tiap adegan dapat mengulangi tahapan-tahapan ini dengan memperhatikan naskah dan shotlist dari animasi.

Pada perancangan animasi yang berjudul “Becoming Okay”, penulis merancang dengan menggunakan visual semi realis. Maka dari itu, perancangan pergerakan dari karakter tidak terlalu berlebihan dan tetap memperhatikan pada unsur realis dari karakter tersebut.

REFERENSI

- 1) Belasunda, Riksa, Setiawan Sabana (2016). Film Indie “Tanda Tanya (?)”, Representasi Perlawanan, Pembebasan, dan Nilai Budaya. *Panggung Jurnal Seni Budaya*, 26(1), 48-57.
- 2) Isa Pramana Koesoemadinata, M. & Krisna Aditya, D. (2016). Visualizations of Wayang Characters In Comics. *Proceedings of the 3rd Bandung Creative Movement (BCM) 2016 International Conference*, Bandung, Indonesia
- 3) Belasunda, Riksa, Anggar Erdhina Adi, Teddy Hendiawan (2016). Narrative Style in Documentary Film as an Effort of Creative Industries Development in Bandung City. *Proceedings of the 3rd Bandung Creative Movement (BCM) 2016 International Conference*, Bandung, Indonesia
- 4) Adriyanto, Andreas Rio, Imam Santosa, Achmad Syarief (2019). Materi Ranah Psikomotor dalam Konten Video Pembelajaran Daring. Bandung: Prosiding Seminar Nasional Unoflatu 2019.
- 5) Somantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- 6) SUPAS. 2015. Hasil Survei Penduduk Antar Sensus 2015. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- 7) Chaplin, JP. 1968. *Kamus Lengkap Psikologi*. Terjemahan oleh Dr. Kartini Kartono. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- 8) Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan (Edisi ke-5)*. Terjemahan oleh Dra. Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga
- 9) Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. United Kingdom: Elsevier
- 10) White, Tony. 2006. *Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. United Kingdom: Elsevier.