

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Insecure adalah istilah untuk menggambarkan perasaan tidak aman yang membuat seseorang merasa gelisah, takut, malu dan tidak percaya diri. Seseorang yang merasa *insecure* akan sulit berinteraksi dengan orang lain. Berusaha menghindari interaksi sosial karena dirinya merasa tidak percaya diri. Pada dasarnya, *insecure* bisa terjadi pada siapa saja dan cukup umum terjadi. Namun jika ini terjadi secara berlebihan, hal ini akan memiliki dampak buruk. Goyahnya rasa percaya diri pada seseorang akan membuat orang tersebut merasa tidak aman ketika akan atau sedang melakukan sesuatu. (Deta Nurfianti *interview*. 2021 “*Interview insecurity* pada remaja”. *Video conference*.)

Insecure merupakan permasalahan sosial yang banyak terjadi. Permasalahan *insecurity* ini menciptakan sebuah fenomena yang sering disebut dengan sindrom ‘kalah balapan’. Penyebutan nama untuk fenomena ini berbeda-beda. Karena sindrom ‘kalah balapan’ adalah istilah yang populer di kalangan masyarakat dan tidak resmi. Istilah sindrom ‘kalah balapan’ disebutkan oleh dr. Gia Pratama dalam laman pribadi akun twitternya pada September 2020. Belum ada nama resmi yang dibuat untuk menamai fenomena ini. Oleh karena itu, perancang hanya akan menyebutnya dengan istilah yang dikenal banyak orang, sindrom ‘kalah balapan’. Indikasinya adalah ketika seseorang melihat figur-figur hebat dibidang yang ditekuninya kemudian merasa termotivasi, namun disisi lain juga menjadi kewalahan karena mengetahui banyak yang harus dilaluinya untuk bisa mencapai posisi yang sama. Terlebih jika figur ini merupakan teman seperjuangan, maka timbullah rasa *insecure* dalam diri, merasa tertinggal, dan seakan semua yang telah dilakukan itu sia-sia. Bibit-bibit *insecurity* muncul pada usia remaja, dan kemudian berlanjut hingga dewasa. (Deta Nurfianti *interview*. 2021 “*Interview insecurity* pada remaja”. *Video conference*.)

Sebagai usia saat bibit *insecurity* mulai muncul, remaja dipilih sebagai target penelitian yang bertujuan untuk memberikan edukasi tentang permasalahan *insecurity*. Untuk menyampaikan edukasi tentang permasalahan *insecurity* ini, dipilihlah media film animasi. Film animasi dapat menjadi media yang baik dalam menyampaikan pesan edukasi dari permasalahan *insecurity* yang dialami para remaja. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Maulana, dkk (2021

dikutip dalam Afif 2020) menjelaskan bahwa animasi adalah sebuah media baru yang dipandang dapat menyelesaikan masalah penyampaian komunikasi melalui media visual. Animasi dapat menyalurkan ide dan nilai budaya kepada banyak orang dengan cara yang mungkin sebelumnya tidak ada. Industri Animasi dimanfaatkan oleh para pelaku industri kreatif dalam menonjolkan ide-ide mereka. Menggunakan media animasi membuat ide-ide yang disampaikan seolah-olah hidup dan nyata. Oleh karena itu, film pendek animasi akan dipilih sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan solusi terkait *insecurity* khususnya tentang fenomena yang sering orang-orang sebut sebagai sindrom kalah balapan.

Dalam pembuatan film animasi, *storyboard* merupakan aspek yang sangat penting. *Storyboard* akan memvisualisasikan cerita ataupun pesan yang ingin disampaikan ke dalam bentuk seni visual berupa urutan-urutan kejadian. *Storyboard* ini akan menjadi panduan bagi animator untuk membuat serangkaian gambar bergerak, termasuk pembuatan *enviromtent* dan *background* oleh *enviromtent artist* dan *background artist*. *Storyboard* merupakan jembatan penghubung antara tulisan dan gambar, sehingga menjadikannya sebagai salah satu kunci dalam pembuatan animasi.

Penelitian ini akan mengupas tentang *insecurity* dalam fenomena sindrom ‘kalah balapan’ dan perancangan *storyboard* sebagai media penyampaian edukasi untuk permasalahan *insecurity* ini ke dalam bentuk akhir film pendek animasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, batasan masalah yang dapat ditemukan adalah:

1. Maraknya fenomena kasus *insecurity* sindrom ‘kalah balapan’ di antara para remaja
2. Perancangan *storyboard* memerlukan perhatian khusus pada alur penceritaan agar pesan yang diangkat dapat tersampaikan dengan baik melalui media animasi 2D.

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Apa

Mengangkat fenomena sindrom kalah balapan yang merupakan salah satu kasus *insecurity* di kalangan remaja.

1.3.2 Bagaimana

Fenomena sindrom kalah balapan ini akan dikemas dalam bentuk cerita dan kemudian akan divisualisasikan dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* ini kemudian akan dijadikan acuan untuk pembuatan animasi 2D.

1.3.3 Siapa

Target khalayak utama untuk animasi 2D ini adalah anak-anak remaja berusia 13 tahun – 17 tahun yang merupakan usia munculnya bibit-bibit *Insecurity* yang akan berlanjut hingga usia dewasa.

1.3.4 Di mana

Penelitian ini dilakukan di Jawa Barat. Namun tujuan penelitian ini bukan untuk difokuskan pada kasus di daerah tertentu, tetapi untuk meneliti kasus *insecurity* mengenai fenomena sindrom kalah balapan yang terjadi pada remaja secara umum.

1.3.5 Kapan

Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada Desember 2021- Agustus 2022.

1.4 Rumusan Masalah

- Apa penyebab *insecurity* dalam fenomena sindrom kalah balapan?
- Bagaimana cara membuat *storyboard* untuk animasi 2D agar pesan yang berupa edukasi dari permasalahan ini tetap tersampaikan dengan baik?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian dan perancangan ini adalah:

1. Untuk mencairitahu penyebab dan memberikan *awareness* tentang *insecurity* dalam sebuah fenomena yang familiar disebut sebagai sindrom kalah balapan.
2. Untuk merancang *storyboard* animasi 2D sebagai media untuk menyampaikan pesan tentang edukasi mengenai kasus *insecurity* fenomena kalah balapan

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat praktis yang diharapkan adalah melalui perancangan *storyboard* untuk animasi 2D ini, menjadi pendekatan yang lebih mudah diterima bagi para remaja yang mengalami *insecurity* terkhusus pada fenomena yang sering orang sebut sebagai kalah balapan.

Manfaat Teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah menemukan solusi yang tepat dari isu *insecurity* terkhusus pada gejala dari fenomena yang sering disebut sebagai kalah balapan. Selain itu juga memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang isu *insecurity* pada fenomena ini dengan lebih baik lagi.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada laporan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan studi Pustaka, wawancara, dan penyebaran kuesioner terbuka untuk mencari data yang berkaitan dengan penelitian.

A. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori dari buku, buku elektronik, jurnal dan website mengenai topik *insecurity*, istilah-istilah yang digunakan dalam laporan, serta teori dalam perancangan *storyboard*.

B. Wawancara

Wawancara semi terstruktur dengan Psikolog Deta Nurfianti yang merupakan Psikolog klinis di RS Praje Suprpto Bengkulu dan membuka praktek mandiri di klinik Psikologi Ceria.

Wawancara terstruktur dengan Psikolog Putu Elvina, seorang psikolog dan komisioner KPAI.

Wawancara tidak terstruktur dengan dua orang mahasiswa, Zahirah Putri dan Hayat, serta tiga orang siswa SMP bernama Rizda, Cyndi, dan Annisya. Kelimanya memiliki pengalaman dengan *insecurity* dalam kasus yang berkaitan dengan fenomena kalah balapan.

C. Kuesioner

Kuesioner terbuka dilakukan dengan penyebaran pertanyaan terbuka yang dijawab melalui essay, dengan pertanyaan yang mirip dengan yang diajukan pada saat wawancara tidak terstruktur.

Kuesioner tertutup dilakukan secara online dengan jumlah responden 52 orang, dengan ringkasan jawaban melalui persentase.

1.7.2 Metode Analisis Data

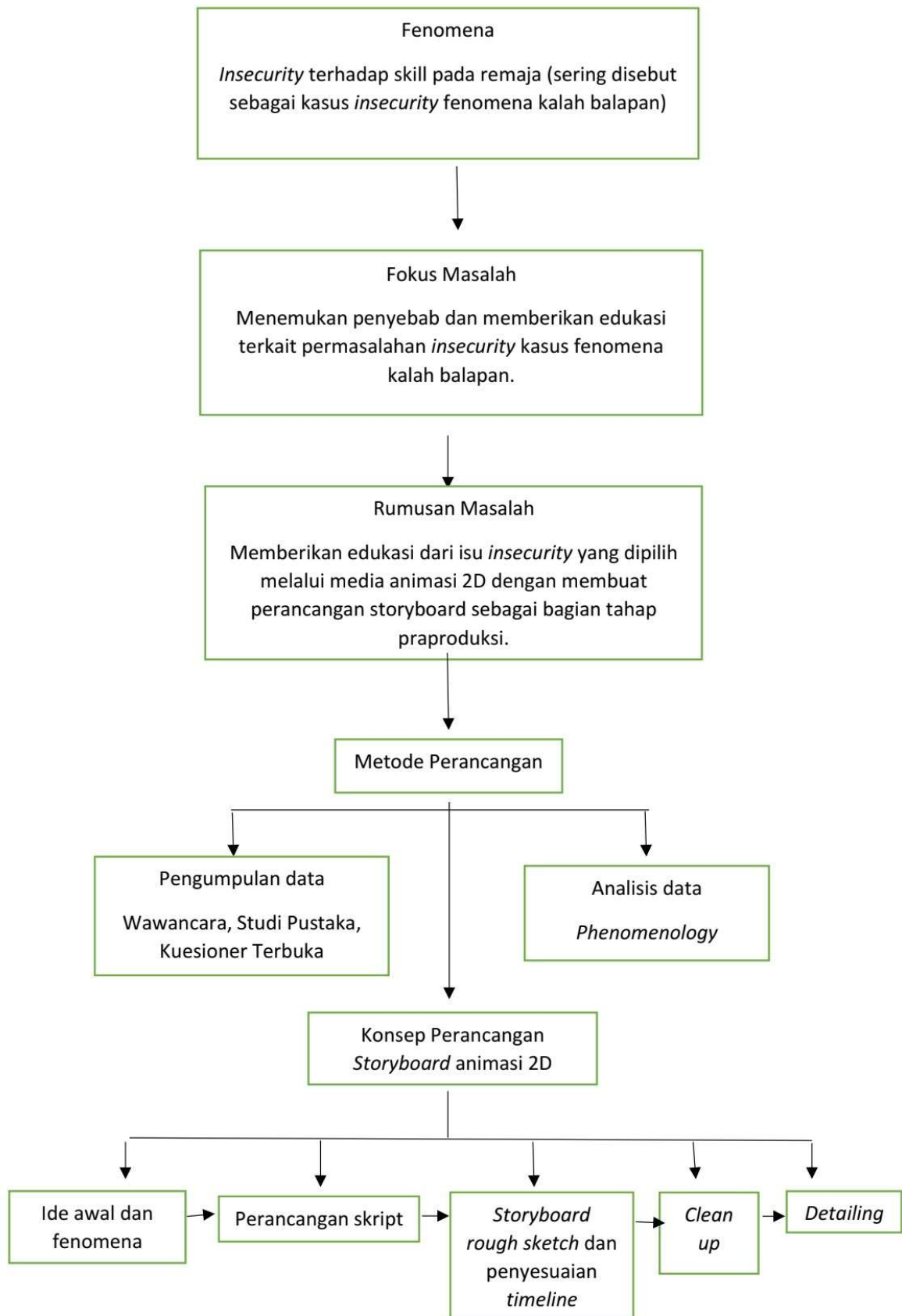
Data yang terkumpul melalui studi Pustaka, wawancara, dan penyebaran kuesioner dianalisis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi. Penelitian akan difokuskan dengan mendeskripsikan kesamaan yang dimiliki partisipan saat mereka mengalami suatu fenomena, yaitu sindrom kalah balapan atau ketinggalan balapan yang berhubungan dengan *insecurity*. Hal ini kemudian akan dihubungkan dengan pendapat psikolog yang telah diwawancarai mengenai *insecurity* dan fenomena ini.

Analisis pada karya sejenis akan dilakukan dengan melihat unsur-unsur serta teknik yang dilakukan dalam karya tersebut untuk dijadikan sebagai referensi perancangan *storyboard* 2D yang saya buat. Karya sejenis ini penulis jadikan sebagai acuan dalam perancangan visual *storyboard* 2D.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Setelah semua data terkumpul dan dianalisis, data akan menjadi acuan untuk perancangan *storyboard*, dari segi materi dalam cerita yang berkaitan dengan topik *insecurity* yang dibahas, dan analisis dari karya sejenis yang digunakan sebagai sumber referensi dalam perancangan visualisasi pada *storyboard*. Dalam proses pembuatan animasi 2D, perancangan *storyboard* berada di tahap praproduksi yang meliputi perancangan *thumbnail*, *roughpass*, dan *clean up*. Kemudian pada akhirnya menjadi *animatic* sebagai panduan dalam pembuatan animasi 2D.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, pokok permasalahan, tujuan penelitian dan perancangan, alasan melakukan penelitian dan manfaat yang ingin dicapai. Serta bagaimana data akan dikumpulkan.

BAB II

Bab II berisi landasan teori yang semuanya akan mendukung penelitian dan perancangan yang sedang dilakukan. Sebagai sumber penentuan dan referensi yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan.

BAB III

Bab ini berisi segala analisis data penelitian. Bab III ini akan memberikan pemahaman penuh terhadap fenomena yang dibahas serta analisis dari data yang sudah diperoleh dalam pengumpulan data seperti wawancara, kuesioner terbuka, dan studi Pustaka.

BAB IV

Pada bab ini, akan diisi dengan konsep karya dan perancangan karya. Bab ini sepenuhnya akan padat dengan visualisasi perancangan karya yang sedang dibuat.

BAB V

Bab ini merupakan bab penutup laporan yang akan berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan serta saran untuk para pembaca.