

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Covid-19 yang sedang melanda di dunia memberikan dampak negatif yang cukup besar dan dapat menimbulkan gangguan *anxiety*, yang merupakan sebuah gangguan yang dapat dialami setiap orang, seperti rasa cemas yang timbul karena sedang menghadapi situasi atau mendengarkan berita. Setelah mengalami *lockdown* yang dilakukan selama 2 tahun, pemerintah memberikan kebijakan untuk masyarakat agar dapat beraktivitas kembali seperti biasa karena telah melakukan vaksinasi yang diberikan sebagai antibodi yang dapat mengurangi resiko terpaparnya virus. Kebijakan tersebut telah dilakukan, maka secara otomatis pembelajaran yang dilakukan secara *online* kini dilakukan secara *offline* termasuk dampak yang dialami mahasiswa.

Perubahan perkuliahan yang dilakukan dari *online* ke *offline* dapat saja memberikan pengaruh bagi mahasiswa yang telah lama melakukan pembelajarannya dirumah, seperti sudah merasa nyaman berada dirumah ketika sedang melakukan perkuliahan atau bisa saja dapat menimbulkan *anxiety* ketika harus melakukan tatap muka secara langsung, seperti contohnya rasa kecemasan, ketakutan yang muncul ketika akan bertemu dengan orang atau kegelisahan ketika berkomunikasi secara langsung. Maka dari itu diperlukannya observasi, riset, dan wawancara untuk mendapatkan hasil data yang diperlukan terhadap *anxiety* terutama dalam *social anxiety disorder* mahasiswa mengenai perubahan pembelajaran yang dilakukan dari *online* ke *offline*. Hasil data tersebut akan diolah menjadi sebuah animasi dengan hasil karya berupa *motion comic*.

Animasi merupakan sebuah karya gambar yang disusun sesuai dengan aturan pergerakan dengan waktu yang telah ditentukan. Termasuk diantaranya adalah *motion comic*. *Motion comic* merupakan suatu penggambaran animasi yang disajikan dalam bentuk komik, dan menjadikan komik tersebut terlihat hidup. Menurut Craig Smith (2015) *motion comic* merupakan suatu hasil ciptaan yang digabungkan dengan komik, animasi, dan media interaktif.

Dalam perancangan sebuah *motion comic* ada yang dinamakan dengan perancangan sebuah tokoh, yang menjadikannya suatu unsur utama dalam membangun sebuah *motion comic*. Karena tokoh merupakan pembangkit dalam suatu cerita dan menghubungkan antara penonton dengan cerita. Bertujuan untuk menyampaikan makna dari cerita itu sendiri yang hendak disampaikan oleh perancang. Perancangan tokoh menurut Tillman memiliki 3 aspek tahapan yang dilalui yaitu Fisiologis, Psikologis dan Sosiologis yang memiliki artian ciri fisik, perilaku dan kehidupan sosial tokoh yang hendak dirancang. Ketiga aspek tersebut merupakan perihal yang dapat dilakukan untuk memperoleh rancangan karakter yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam sebuah cerita.

Cerita yang disampaikan menarik tetapi perancangan karakter dalam cerita kurang menarik, dengan begitu dapat mempengaruhi ketertarikan penonton menurun. Perancangan karakter tidaklah semudah yang dipikirkan, karena harus melalui proses pengumpulan ide yang matang, maka hal ini dapat dilakukan dengan adanya riset, studi literatur dan observasi dalam menciptakan tokoh yang akan dirancang sesuai kebutuhan cerita. Tokoh yang dirancang dengan baik dan benar dapat membuahkan hasil yang menarik, sehingga cerita yang disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik, dan dengan penyampain cerita yang dirancang dengan *Motion Comic* dapat memberikan pengayaan berbeda kepada penonton yang biasanya menikmati animasi, kini dapat menonton komik yang dapat bergerak. Termasuk penikmat komik yang kini dapat membaca komik dengan model yang berbeda.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi masalah yang ditemukan pada latar belakang sebagai berikut :

1. Terjadinya *social anxiety disorder* yang muncul secara mendadak ketika beraktivitas maupun ketika berinteraksi dengan orang lain salah satunya di kalangan mahasiswa yang mengalami perubahan pembelajaran dari *online* ke *offline*.
2. Sulitnya mempresentasikan desain karakter yang mengidap *social anxiety disorder*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirancang, penulis dapat merumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Apa yang akan dilakukan ketika *social anxiety disorder* muncul secara mendadak?
2. Bagaimana caranya merancang sebuah karakter yang mengidap *social anxiety disorder* ke dalam *motion comic*?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk membatasi masalah yang akan dirancang maka penulis memberi batasan ruang lingkup perancangan yaitu:

1. *What* (Apa)

Perancangan karakter *motion comic* yang melatarbelakangi perasaan *social anxiety disorder* sehingga dapat dijadikan sebagai pembelajaran untuk mengatasi perasaan *social anxiety disorder* ketika perasaan tersebut muncul.

2. *Who* (Siapa)

Target Sasaran perancangan ini ditujukan kepada dewasa muda 19-24 tahun dengan target utamanya adalah mahasiswa yang sedang mengalami pembelajaran transisi *online* ke *offline*.

3. *Why* (Mengapa)

Perasaan *social anxiety disorder* kini dapat muncul oleh pandemi yang telah dialami, karena banyaknya yang sudah terbiasa melakukan aktivitas dirumah, kini aktivitas dilakukan secara bertatap muka langsung, hal ini dapat membuat seseorang merasa cemas. Contohnya seperti merasa cemas bertemu langsung dengan seseorang atau perasaan takut ketika melakukan aktivitas secara *offline* karena *covid* belum hilang total, terutama mahasiswa yang kini merasakan kembali pembelajaran secara *offline*.

4. *When* (Kapan)

Pengumpulan data dilakukan pada pertengahan akhir tahun yaitu 2022 sampai 2023 dan dilakukan secara *offline* dengan pandemi yang sudah berakhir.

5. Where (Dimana)

Pengumpulan data dilakukan di lingkungan Telkom University

6. How (Bagaimana)

Penulis merancang sebuah *motion comic* yang bertemakan mengenai *social anxiety disorder* sebagai sarana memberikan pembelajaran dan cara mengatasinya, dengan mengutamakan pekerjaan di bidang karakter desain.

1.5 Tujuan Perancangan

Dengan memperhatikan rumusan masalah maka perancangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman mengenai cara mengatasi perasaan *social anxiety disorder* muncul secara tiba-tiba.
2. Merancang karakter yang akan diaplikasikan ke dalam *motion comic* sebagai sarana penyampaian *social anxiety disorder*.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan lebih dalam mengenai gangguan masalah *social anxiety disorder* yang terjadi dikalangan anak muda terutama terjadi pada mahasiswa, dari cara mengenali *social anxiety disorder* hingga gejala yang terjadi.

2. Manfaat Praktis

- A. Memberikan pemahaman mengenai cara mengatasi *social anxiety disorder*.
- B. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mencari sebuah ide dalam perancangan tokoh maupun memberikan pembelajaran *social anxiety disorder*.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1. Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan membutuhkan beberapa data, berikut beberapa metode yang akan digunakan untuk pengumpulan data:

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data akan dilakukan menggunakan jurnal, buku.

2. Wawancara

Metode Wawancara merupakan metode yang dilakukan oleh penulis dengan cara bertatap langsung dengan responden sesuai dengan ahli dibidang *social anxiety disorder* untuk mendapatkan informasi mengenai topik perancangan.

3. Observasi

Metode Observasi dilakukan secara langsung untuk melakukan pengamatan terhadap kegiatan perkuliahan yang dilakukan secara langsung, dari cara berinteraksi hingga perilaku yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan.

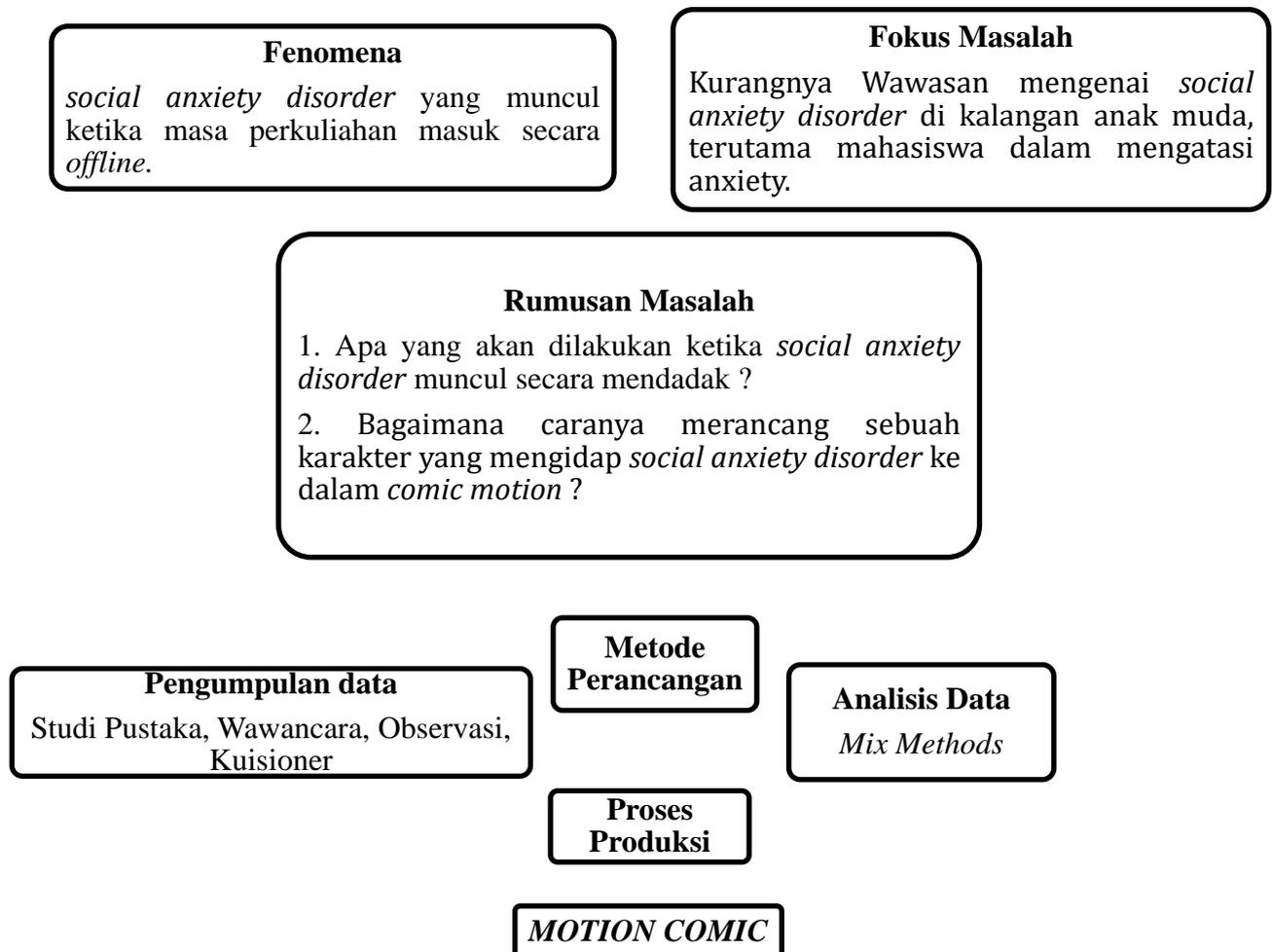
4. Kuisisioner

Metode yang dilakukan dengan menggunakan *google form* mengenai munculnya *social anxiety disorder* dalam dunia perkuliahan ketika memasuki masa *offline*.

1.7.2. Analisis Data

Metode pengumpulan data akan digunakan dengan menggunakan metode *Mix Methods*, dengan melakukan studi Pustaka, wawancara, observasi dan kuisisioner. Semua pengumpulan data ini dilakukan kepada narasumber mahasiswa Telkom University dan beberapa ahli untuk diwawancarai mengenai *social anxiety disorder* untuk mendapatkan hasil data yang diperlukan.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada Bab I berisikan mengenai gambaran awal penelitian yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu diawali dengan latar belakang, kemudian identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan metode perancangan disertai dengan pengumpulan data dan analisis data.

BAB II Landasan Pemikiran

Pada Bab II berisikan mengenai topik penelitian yang dikaitkan dengan teori yang memiliki hubungan kuat dengan topik yang diteliti, sehingga dapat memperkuat hasil penelitian dengan teori yang tersedia.

BAB III Data Dan Analisis

Pada Bab III berisikan mengenai hasil data yang telah dikumpulkan dengan metode pengumpulan studi Pustaka, wawancara, observasi dan kuisisioner.

BAB IV Perancangan

Pada Bab IV berisikan mengenai hasil perancangan yang dirancang yaitu *Motion Comic* sebagai penyampaian mengatasi *social anxiety disorder* dalam transisi *online* ke *offline*, dengan melewati beberapa tahapan pra produksi, produksi, dan yang terakhir hasil perancangan.

BAB V Kesimpulan Dan Saran

Pada Bab V berisikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan.