

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah menyebar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Selama masa pandemi ini terdapat sejumlah orang yang menghabiskan waktu mereka dengan berdiam diri di rumah masing-masing. Karena covid yang melanda sudah lebih dari 2 tahun, sehingga memberikan dampak besar bagi sebagian besar penduduk Indonesia. Menurut WHO (2020) covid adalah penyakit yang disebabkan virus menular yang menginfeksi saluran pernafasan baik manusia maupun hewan. Karena penyebaran virus yang sangat cepat ini membuat pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan *lockdown* untuk mengurangi penyebaran. Kebijakan ini ditetapkan dalam Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 12 Tahun 2020, ini membuat bahwa pandemi Covid-19 sebagai bencana non-alam nasional.

Dengan diterapkannya kebijakan ini masyarakat beradaptasi dengan gaya hidup baru, atau disebut *new normal* seperti menggunakan masker ketika keluar rumah, menghindari tempat ramai, menerapkan gaya hidup sehat, dianjurkan *Work From Home* (WFH). Selama masa *lockdown* para ahli telah menciptakan obat dan vaksin untuk meningkatkan kekebalan tubuh terhadap virus ini. Dengan kebijakan yang dilakukan ini kita telah mencapai fase pasca pandemi setelah covid lebih dari 2 tahun melanda. Sekolah, kantor, maupun kampus sudah mulai beraktivitas seperti semula dengan cara menerapkan *New Normal*.

Namun, akibat terlalu lamanya sebagian masyarakat berdiam diri di dalam rumah, mereka akan merasa lebih sulit untuk bersosialisasi kembali akibat stress yang ditimbulkan oleh isolasi mandiri. Mahasiswa yang sudah terlalu nyaman kuliah daring merasa panik saat merasakan kuliah luring. Sebagian mereka mengalami gangguan kecemasan atau *anxiety*. Menurut data Laporan Nasional Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas, 2018), ada lebih dari 19 juta penduduk di Indonesia mengalami depresi, dan 12 juta di antaranya berusia 15-24 tahun mengalami depresi yang disebabkan kecemasan yang dialami. Lalu berdasarkan Survei Indikator Kesehatan Nasional (2016), sebanyak 1.800 orang melakukan bunuh diri pertahunnya atau sebanyak 5 orang setiap harinya, 47,7% korban berusia 10-39 tahun atau bisa juga dikatakan usia remaja dan usia produktif. Jumlah ini bertambah banyak 6,8% selama masa covid-19, sepanjang tahun 2020 terdapat 18.373 jiwa mengalami gangguan kecemasan. Dan ditambah lagi masih belum banyak rumah sakit atau tempat yang menyediakan pelayanan untuk menanganinya (Kemenkes, 2020).

*Anxiety* menurut WHO (2017) merupakan gangguan kecemasan yang ditandai dengan rasa cemas dan takut. *Social Anxiety* atau kecemasan sosial

adalah perasaan takut, panik dan cemas yang timbul di saat seseorang berada di tempat ramai atau bersosialisasi dengan orang lain (Leary dan Kowalski, 1997). Kecemasan sosial adalah perasaan cemas di hadapan orang lain, selalu disertai rasa malu dan ditandai dengan kecanggungan atau kekakuan, hambatan, dan kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial (Dayakisni dan Hudainah, 2009).

Berdasarkan data tersebut diperlukan media edukasi dalam bentuk animasi untuk mengenalkan kecemasan sosial ini. Animasi adalah teknik membuat sebuah gambar dengan jumlah banyak sehingga terlihat seperti karya bergerak. Animasi adalah ilmu yang menggabungkan seni dan teknologi. Teknologi yang digunakan dapat berupa kamera, komputer perekam suara dan tenaga manusia sendiri. Animasi dapat diartikan sebagai visual yang berisi objek yang tampak hidup karena digambar berulang dan berurutan (Munir, 2013). Animasi masih memiliki kaitan dengan menerapkan Sinematografi karena masih menggunakan penerapan ilmu dalam film itu sendiri seperti penggunaan *shot*, *frame*, *cut*, sudut pandang (Soenyoto, 2017).

*Motion comic* adalah penggabungan animasi yang sederhana *limited animation* dengan gambar komik, biasanya pergerakan hanya sebatas gerakan kiri ke kanan, atas ke bawah dan eksplorasi visual lainnya. Dan juga komik motion didampingi oleh *backsound*, pengisi suara yang menyertai narasi (Maharsi, 2018). Pada tahapan animasi salah satunya adalah merancang *storyboard*. *Storyboard* adalah alat pada tahap pra produksi yang digunakan untuk menggambarkan visual secara bertahap dan sebagai pemandu tim sebelum mengubah script ke tahap film yang selesai (Hart, 2013).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Minimnya media informasi mengenai pengidap kecemasan sosial.
2. Kurang kesadaran masyarakat terhadap kecemasan sosial dan orang yang mengidapnya.
3. Belum banyak perancangan *storyboard* motion comic tentang pengenalan kecemasan sosial.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara perancangan *storyboard* motion comic tentang kecemasan sosial?
2. Bagaimana mengenalkan kepada masyarakat tentang kecemasan sosial?
3. Bagaimana menerapkan perancangan *storyboard* ke dalam animasi *comic motion* untuk mengurangi kecemasan sosial?

## 1.4 Ruang Lingkup

Dalam membuat perancangan ini penulis membuat batasan ruang lingkup:

### 1. *What* (Apa)

Mahasiswa yang panik dan takut bertemu dengan teman-teman atau dosen secara langsung karena terlalu lama kuliah daring akibat sudah merasa nyaman berkomunikasi secara tidak langsung.

### 2. *Where* (Dimana)

Di lingkungan Universitas Telkom.

### 3. *Who* (Siapa)

Target *audience* yang akan ditunjukkan yaitu mahasiswa telkom usia produktif 19 sampai 24 tahun.

### 4. *When* (Kapan)

Saat memasuki kuliah luring, pasca pandemi mahasiswa yang belum terbiasa memasuki kelas.

### 5. *Why* (Mengapa)

Mahasiswa S1 merupakan remaja usia muda yang rentan, karena sebagian besar mereka baru merasakan kuliah luring, mereka harus kuliah daring karena pandemi.

### 6. *How* (Bagaimana)

Dengan merancang storyboard yang nantinya akan digunakan dalam komik motion yang mengambil tema *anxiety*.

## 1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk membantu penulis untuk perancangan motion comic.
2. Untuk mensosialisasikan tentang kecemasan sosial karena masih kurang kesadaran masyarakat terhadap kecemasan sosial dan orang yang mengidapnya.
3. Merancang storyboard animasi comic motion karena belum banyak media comic motion yang menjelaskan mengenai pengidap kecemasan sosial.
4. Masih belum banyak masyarakat yang sadar tentang kecemasan sosial dan banyak hanya dianggap sebagai sikap pemalu.

## 1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk Penulis
  - a) Untuk penulis, perancangan dari karya ini diharapkan mampu meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kesehatan mental.
  - b) Dapat menghasilkan sebuah karya berupa *motion comic*

2. Manfaat untuk Orang Lain
  - a) Agar dapat lebih memahami lebih banyak tentang social anxiety
  - b) Meningkatkan ketertarikan untuk memahami lebih dalam tentang social anxiety

## 1.7 Metode Perancangan

Berikut beberapa metode yang akan digunakan untuk merancang laporan:

### 1.7.1 Pengumpulan Data

#### a) Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati objek secara langsung di lapangan untuk mendapatkan data yang faktual. Observasi akan dilakukan di lingkungan Telkom University untuk mengumpulkan data-data.

#### b) Kuesioner

Metode pengambilan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden untuk dijawab, dapat diberikan secara langsung atau melalui internet. Kuesioner berupa *google form* untuk mengambil data jumlah.

#### c) Wawancara

Metode pengambilan data dengan tanya jawab dengan seorang narasumber yang berfungsi untuk mendapatkan informasi atau data. Informan merupakan ahli psikologi dan mahasiswa sendiri.

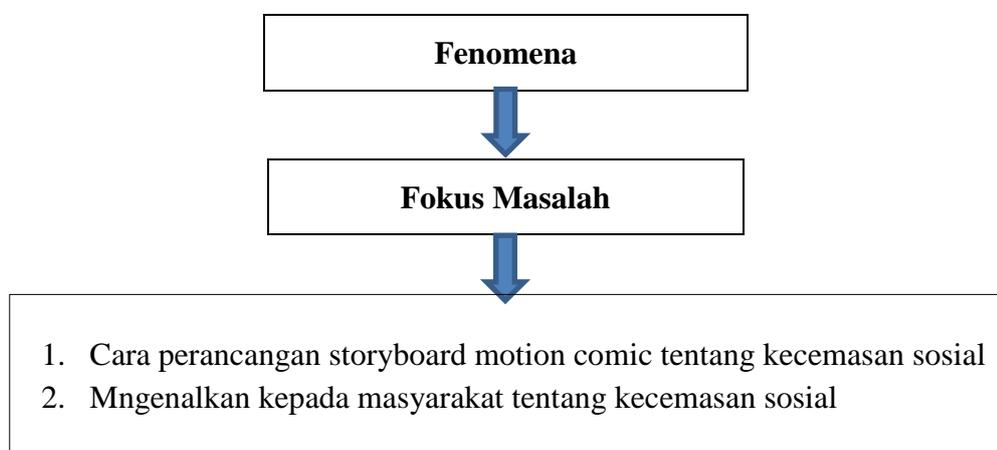
#### d) Studi Pustaka

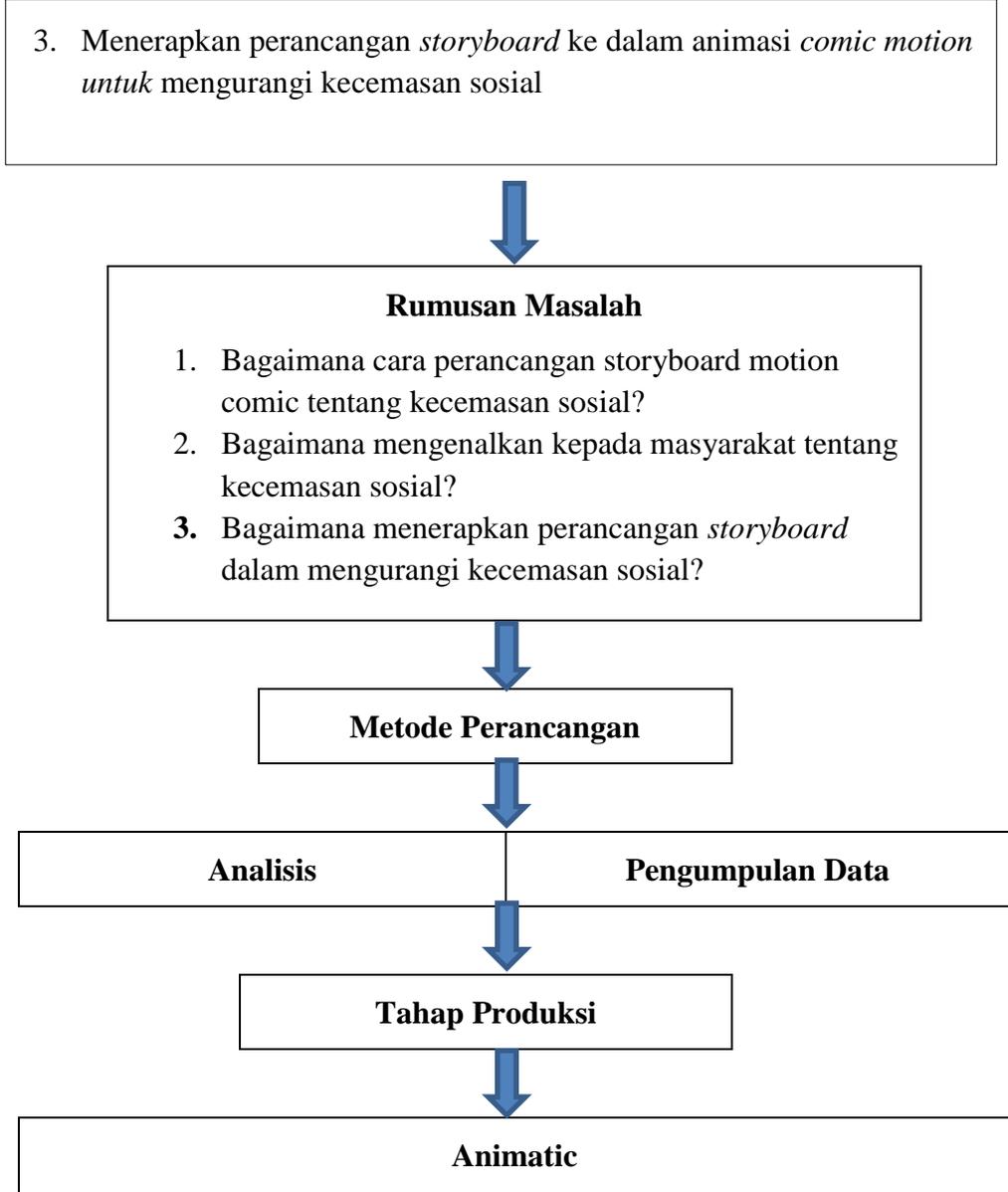
Metode pengumpulan data dengan membaca dan mencatat buku, artikel, jurnal yang kemudian diolah sebagai bahan acuan.

### 1.7.2. Analisis Data

Data akan dikumpulkan dengan menggunakan metode kualitatif berupa observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka yang akan diperoleh dari wilayah sekitar Telkom University.

## 1.8 Kerangka Perancangan





**1.9 Pembabakan**

**BAB 1 Pendahuluan**

Bab 1 berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka rancangan, dan pembabakan.

**BAB 2 Landasan Teori**

Bab 2 berisi landasan teori yang digunakan yang masih terkait dengan fenomena yang dibahas. Teori dapat berfungsi untuk menguatkan penelitian.

**BAB 3 Data Analisis**

Di dalam bab 3 menjabarkan isi data yang diambil dari metode

analisis, data dapat berupa hasil dari wawancara, kuestioner yang dikumpulkan.

#### **BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab 4 konsep dan hasil perancangan penelitian.

#### **BAB 5 Kesimpulan**

Bab 5 menjelaskan hasil kesimpulan dari seluruh isi perancangan, selain membuat kesimpulan dapat juga memberikan sebuah masukan, saran yang berhubungan dengan topik masalah yang dibahas.