

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anxiety atau gangguan kecemasan merupakan gangguan yang menyerupai kekhawatiran berlebih akan suatu kejadian. Perasaan ini memiliki ciri-ciri seperti timbulnya rasa cemas yang berlebih, perasaan tidak nyaman pada diri, rasa tegang dan antisipasi pemikiran yang kadang terdengar berbahaya dan tidak realistis (Menezes, Martins 2022). *Anxiety* merupakan masalah besar bagi seseorang untuk berkomunikasi dengan normal kepada manusia lain hingga perasaan ini sangat sering dirasakan oleh siapa pun.

Setelah 2 tahun lebih Pandemi terjadi dan masa PPKM *COVID-19* sudah usai maka saatnya orang-orang kembali bersosialisasi pada era *new normal* ini. Namun, tidak semua orang dapat menjalani hidup normal Kembali seperti sebelum terjadinya pandemi. Mereka yang telah lama memutus hubungan fisik dari manusia lain dapat merasakan rasa tegang dan cemas yang berlebih saat mulai kembali bersosialisasi, hingga mereka merasa canggung dan lebih memilih untuk melakukan komunikasi secara digital dibanding secara tatap muka kembali.

Menurut BBC (Martins 2022), survei telah dilakukan kepada kalangan anak muda berusia 16-24 tahun di Indonesia dan lebih dari 95% responden mengaku pernah mengalami gejala kecemasan. Namun, perasaan cemas atau *Anxiety* bukan selalu menjadi hal yang buruk, dengan pemikiran positif *Anxiety* dapat diatasi sebagai motivasi dorongan seseorang, tapi yang perlu diwaspadai adalah gejala *Anxiety* yang sudah berlalu pemicunya namun perasaan cemas berlebih yang tidak jelas alasannya masih berlangsung dan mengganggu aktivitas seseorang, maka dari itu untuk mengetahui mengapa *Anxiety* ini terjadi karena gangguan mental atau tidak seseorang layak memeriksakan diri ke Psikiater jika mampu (Agustin 2022).

Pada perancangan ini Penulis akan mengangkat topik perasaan *Anxiety* dan menuangkannya menjadi cerita dengan media Animasi *Motion Comic*, Dimana penulis berperan sebagai Animator proyek tersebut. *Motion Comic* merupakan

salah satu jenis Animasi yang di aplikasikan dalam bentuk komik atau gambar bergerak, *Motion Comic* adalah gambar komik bergerak yang mengambil narasi dan karya seni berupa ilustrasi komik sebagai bahan utama visualnya, karya seni pada setiap panel dijadikan sebuah *scene* yang dianimasikan secara terpisah dengan efek spesial dan sumber suara hingga membuat kesan komik yang hidup (Smith 2015). Sebagai Animator, Penulis memiliki tugas untuk menghidupkan sebuah *scene* gambar dengan *Motion* hingga terbentuk sebuah animasi bercerita yang membahas mengenai *Anxiety* yang terjadi setelah menjalani pembelajaran *Online* menuju *Offline* Kembali.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kerapnya terjadi *Anxiety* di kalangan pemuda pemudi Indonesia, salah satunya kepada mahasiswa yang menghadapi pembelajaran *onsite* Kembali setelah 2 tahun lebih melakukan pembelajaran *Online*.
2. Kurangnya pengetahuan akan bahaya *Anxiety* terhadap kalangan muda dan cara mengontrol dan memperbaiki perasaan *Anxiety* yang datang secara tiba-tiba.
3. Tidak banyaknya animasi pembelajaran mengenai topik ini yang dapat dinikmati secara menarik dan tidak membosankan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat di rumuskan masalah-masalah berdasarkan latar belakang perancangan ini, sebagai berikut:

1. Hal apa saja yang dapat dilakukan untuk mengurangi perasaan *Anxiety*?
2. Bagaimana cara mengatasi *Anxiety* yang dapat muncul dan cara mengenalinya?
3. Bagaimana cara merancang animasi yang menarik perhatian penonton untuk memahami topik mengenai *Anxiety*?

1.4 Ruang Lingkup

1. *What* (Apa)

Anxiety merupakan perasaan yang dapat terjadi kepada siapa pun, dimana pun, dan kapan pun. Karena itu kepedulian dan pengetahuan mengenai kejadian ini diperlukan agar dapat diatasi sekiranya jika seseorang mengalami *Anxiety* berat.

2. *Who* (Siapa)

Proyek ini kami sediakan kepada *target audience* yang berupa kalangan remaja dan ke atas. Karena rata-rata umur remaja lebih sering menjadi pengidap perasaan *Anxiety* dan Mahasiswa adalah target utama karena proyek ini lebih membahas mengenai *Anxiety* yang dapat terjadi saat mahasiswa mendapati pembelajaran *Onsite* setelah *Online* selama 2 tahun lebih karena pandemi.

3. *Why* (Kenapa)

Karena mulai seringnya terjadi perasaan *Anxiety* yang terjadi dengan alasan tertentu atau secara tiba-tiba, terlebih kepada mahasiswa yang mulai menjalani pelajaran *Onsite* setelah pandemi lama.

4. *When* (Kapan)

Perancangan ini dilakukan dan disarankan untuk disajikan setelah masa pandemi selesai dan mulainya Kembali pembelajaran *onsite* pada Telkom University, lebih tepatnya pada pertengahan 2022 sampai pada tahun 2023.

5. *Where* (Dimana)

Perancangan ini kami lakukan pada sekitar lingkungan Telkom University terlebih kepada para Mahasiswa dan Mahasiswi yang mulai melakukan pembelajaran *onsite* Kembali.

6. *How* (Bagaimana)

Penulis dan timnya akan membuat *Motion Comic* dengan tema *Anxiety* yang akan berisi dengan cerita cara menangani *Anxiety* dan mengenali ciri-ciri datangnya perasaan *Anxiety* pada seseorang. Dimana Penulis berperan sebagai Animator dalam proyek ini dan mengerjakan animasi *Motion Comic*

pada proyek ini.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang pengerjaan Animasi berupa *output Motion Comic* yang akan membahas mengenai *Anxiety* yang dirasakan mahasiswa yang mengalami transisi dari *Online learning* Kembali menjadi *Onsite learning*, juga membantu mereka untuk menghadapi *Anxiety* pada era *new normal*.

1. Untuk mengetahui cara mengurangi perasaan *Anxiety* yang dapat terjadi kepada Mahasiswa.
2. Untuk menunjukkan cara mengatasi gejala *Anxiety* dan cara mengatasinya dengan benar.
3. Untuk memperlihatkan cara perancangan animasi *Motion Comic* yang bertujuan untuk memberi informasi mengenai *Anxiety* pada Mahasiswa.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan dalam animasi *Motion Comic* bertema *Anxiety* ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Dengan perancangan ini dapat diharapkan untuk menyadarkan dan memberi ilmu kepada penulis dan pembaca mengenai pentingnya pengetahuan mengenai *Anxiety* yang terjadi pada kalangan mahasiswa.
- b) Perancangan ini juga berharap dapat digunakan sebagai contoh acuan cara menangani *Anxiety* dan mengenali ciri-cirinya kepada masyarakat sekitar dan pengidapnya sendiri.

2. Manfaat Praktis

- a) Perancangan ini sebagai pandangan pengetahuan apa itu *Anxiety*.
- b) Menyadarkan masyarakat untuk lebih peduli kepada perasaan *Anxiety*.
- c) Mengedukasi pembaca mengenai *Anxiety* dan cara mengatasinya.

1.7 Metode Perancangan

Untuk memenuhi kebutuhan perancangan, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data *mix method* berupa, observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner.

1. Pengumpulan Data

a) Observasi

Metode pengumpulan data yang berupa pengamatan langsung terhadap objek perancangan pada lokasi yang ditentukan. Penulis memilih untuk melakukan pengamatan terhadap Mahasiswa perkuliahan dan sekitarnya.

b) Wawancara

Sebuah metode yang berupa kegiatan memberi pertanyaan dan menerima jawaban dari narasumber yang terpilih. Penulis mengutamakan untuk melakukan wawancara kepada ahli psikologis

c) Studi Pustaka

Salah satu metode pengumpulan data yang bersumber dari buku, jurnal, artikel dan media cetak sejenisnya yang berhubungan dengan topik perancangan. Penulis memilih untuk mencari media cetak yang membahas mengenai topik *Anxiety* dan hal lain yang berhubungan dengan topik sebagai pendukung.

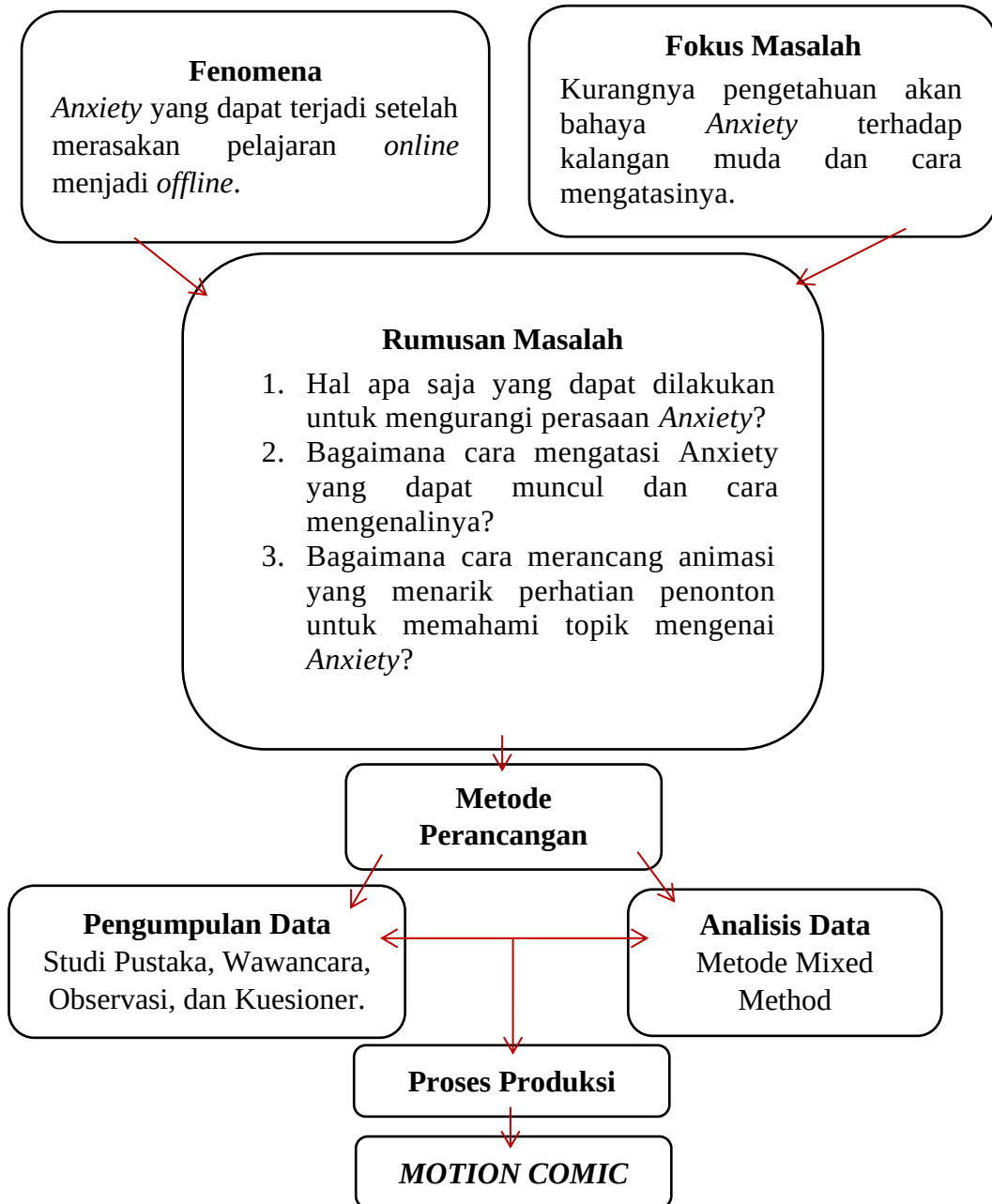
d) Kuesioner

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menulis sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang akan dibagikan kepada berbagai responden yang berhubungan dengan target dari topik terkait.

2. Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara *mix method* dan dirangkum menjadi rangkuman dari setiap metode pengumpulan data, dan dari setiap rangkuman itu data akan dianalisis Kembali hingga membentuk suatu kesimpulan yang dikumpulkan dari setiap data yang telah diambil dan dianalisis secara lengkap.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Perancangan laporan ini akan dibagi ke dalam 5 bab yang akan diuraikan secara singkat sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi hal-hal mengenai teori yang didapatkan dan digunakan sebagai acuan perancangan. Bab ini membahas tentang teori objek, teori medium, landasan perancangan, dan khalayak sasaran.

BAB III Data dan Analisa Masalah

Bab ini mengandung pembahasan mengenai data-data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, studi Pustaka, kuesioner, dan juga analisisnya.

BAB IV Konsep Perancangan

Bab ini berisi tentang penjelasan konsep dan hasil perancangan, seperti progres yang telah dibuat dari tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil perancangan serta saran yang dapat diberikan penulis kepada topik yang telah diteliti.