

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Anxiety adalah perasaan cemas, gelisah atau khawatir yang bisa muncul pada setiap orang. Kondisi ini bisa membuat seseorang mencari solusi atau jalan keluar dari keadaan mereka. Tapi atas beberapa faktor, tidak semua orang memiliki kadar cemas dan mekanisme yang baik untuk mengelolanya. Sehingga hal ini jadi tidak terkontrol dan membuat seseorang merasa gelisah berlebih, *overthinking* atau bahkan mengalami serangan panik. WHO (World Health Organization) menyatakan bahwa jika ada 103 orang yang memiliki penyakit ini, mayoritas penderita *anxiety* itu anak-anak dan remaja. Dan menurut Kementerian Kesehatan RI, *anxiety* dihitung sebagai nomor 2 dari 10 penyakit yang diderita oleh masyarakat Indonesia dari tahun 1990 sampai 2017.

Dan dikarenakan Pandemi Covid-19, mahasiswa terpaksa untuk mengikuti kelas *online* sebagai alasan pencegahan penyebaran dan keamanan diri sendiri. Tetapi sejak pengurangannya kasus Covid-19 perlahan-lahan kelas bertransisi dari *online* ke *offline*, menyebabkan rasa ketidakpastian kepada mahasiswa yang telah terbiasa dengan cara belajar yang bersifat berinteraksi secara tidak langsung. Sehingga topik ini perlu adanya rancangan penulis lebih lanjut untuk sebagai pembuatan perancangan animasi motion comic.

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan. Dengan penulis bekerja sebagai *Background Artist* dalam perancangan perancangan ini. *Background Artist* bekerja sebagai pembangun penggambaran lingkungan dimana karakter hidup, beraksi, berinteraksi dengan elemen lain. Membuat detail kompleks kepada latar sebuah karya. Menciptakan suasana dan mood untuk menunjukkan penonton kejadian yang terjadi tanpa harus menjelaskan apa yang sedang terjadi.

Pada perancangan ini, penulis akan merancang *research* ini dengan menggunakan media Motion Comic untuk mengangkat kesadaran akan pentingnya mengandalkan rasa *anxiety* kepada pembaca. Dan ingin menyebarkan kesadaran kepada masalah yang dihadapi oleh orang banyak melalui media komunikasi visual.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Karena *anxiety* adalah penyakit yang bersifat mental (atau tidak terlihat) kebanyakan orang tidak begitu mengetahui. Penyakit yang bersifat mental mayoritas orang tidak mengetahui cara mengandalkan dan mencegahnya. Oleh sebab itu, mahasiswa yang telah terbiasa melakukan kelas *online* akan merasa konflik dengan perubahan ke *offline*. Dari latar belakang yang penulis telah tuliskan diatas, sebelum pembuatan Motion Comic masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran dari masyarakat akan bahayanya penyakit seperti *anxiety*.
2. Kurang pengetahuan atas cara mengandalkannya *anxiety* jika terjadi kepada seseorang atau diri sendiri.
3. Sedikitnya informasi mengenai sifat penyakit *anxiety*.
4. Ketidakpedulian masyarakat terhadap *anxiety* dan orang yang mempunyainya.
5. Perancangan latar cerita terhadap kelamnya pemikiran orang yang memiliki *anxiety*.

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah yang telah diangkat di atas, masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengurangi rasa *anxiety* jika sudah terlalu lama *online*, dan mulai memasuki masa *offline* dalam perkuliahan?
2. Apa yang akan dilakukan ketika *anxiety* muncul secara mendadak
3. Bagaimana cara menghadapi komunikasi dengan orang lain maupun pembelajaran yang diadakan bertatap muka secara langsung, ketika sudah terlalu lama melakukannya secara *online*?
4. Bagaimana caranya merancang background dalam penyampaian cerita mengenai *anxiety*?

1.4. RUANG LINGKUP

Untuk menghindari kesalah-pahaman dari judul dan masalah pokok yang akan diungkap dalam perancangan ini. Penulis memberikan batasan ruang lingkup sebagai berikut:

1.4.1. Apa (What)

Anxiety adalah perasaan cemas, gelisah atau khawatir yang bisa muncul pada setiap orang. Kondisi ini secara bisa membuat seseorang menemukan solusi atau jalan keluar dari keadaan mereka. Oleh sebab itu, dengan perancangan ini akan dijadikan sebagai pembelajaran untuk cara menangani perasaan *anxiety* jika terjadinya gejalanya.

1.4.2. Siapa (Who)

Target audience pada perancangan ini ditujukan kepada dewasa muda berumur sekitar 19-25 tahun dengan target utamanya mahasiswa yang sedang bertransisi dari *online* ke *offline*.

1.4.3. Mengapa (Why)

Dikarenakan perasaan *anxiety* yang dapat muncul kapan saja, terutama pada masa Pandemi. Orang-orang yang telah terbiasa melakukan aktivitas di rumah akan merasakan kesulitan beradaptasi kepada perubahan yang menjadi tatap muka,

menyebabkan terbuatnya rasa kecemasan. Terutama kepada mahasiswa yang awalnya *online* kemudian mentransisi kepada *offline*.

1.4.4. Kapan (When)

Pengumpulan data pada perancangan ini akan dikumpulkan pada saat pertengahan akhir tahun yaitu pada tahun 2022 sampai dengan 2023 dan dilakukan secara *offline* pada pandemi yang telah berakhir.

1.4.5. Dimana (Where)

Pengumpulan data pada perancangan ini akan dikumpulkan pada wilayah Telkom University.

1.4.6. Bagaimana (How)

Penulis akan merancang *Motion Comic* dengan menggunakan tema *anxiety* sebagai sarana edukasi dan kesadaran pada pembaca, beserta dengan cara menanganinya jika terjadi. Dengan mengutamakan di pekerjaan sebagai Background Artist.

1.5. TUJUAN PERANCANGAN

Adapun tujuan untuk perancangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk menunjukkan cara mengandalkan rasa anxiety untuk mahasiswa yang telah terbiasa belajar secara online kembali kepada offline.
2. Untuk membantu membimbing bersosialisasi dengan orang lain secara langsung.
3. Untuk menginformasikan cara mengandalkan perasaan anxiety saat datang tiba-tiba
4. Untuk menggambarkan lanskap bagaimana orang-orang dengan kecemasan melihat dunia dalam *Background Design* di Motion Comic

1.6. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Penulis

- a. Pada hasil perancangan ini, diharap dapat membantu penulis untuk mempelajari lebih dalam tentang penyakit anxiety.
- b. Dapat mendapatkan pengalaman dari pengumpulan data dan perumusan perancangan dalam background motion comic anxiety.

2. Pihak Lain

- a. Hasil perancangan diharapkan dapat membantu mendidik pembaca
- b. Dapat mendapatkan informasi tentang pentingnya penyakit anxiety melalui media yang mudah dijangkau oleh masyarakat banyak.

1.7. METODE PERANCANGAN

Untuk memperoleh data pada perancangan ini, Penulis menggunakan metode kualitatif pengumpulan data dengan menggunakan Observation, Kuesioner, Wawancara.

a. Observation

Pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui pengamatan, serta mencatat detail-detail terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran

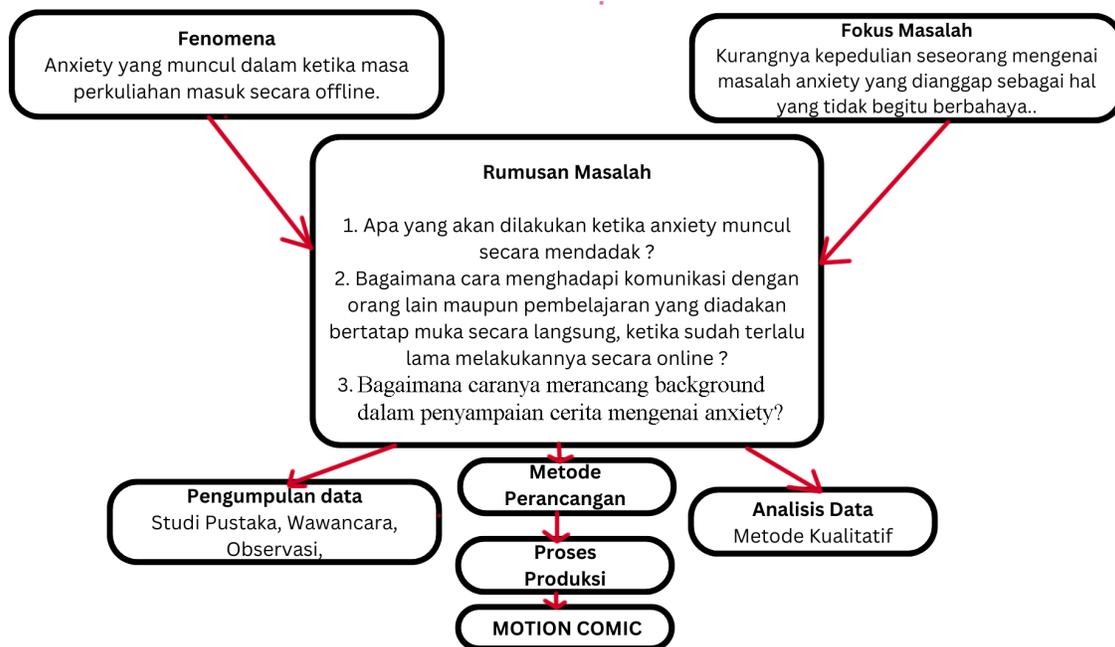
b. Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan untuk dijawab oleh responden.

c. Wawancara

Pengumpulan data yang mengutamakan data yang berupa percakapan antara narasumber dan responden dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi.

1.8. KERANGKA PERANCANGAN



1.9. PEMBABAKAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I pada perancangan ini, mengandung antara lain adalah latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Pada Bab II pada perancangan ini, mengandung dengan topik perancangan yang menghubungkan kepada teori-teori untuk menguatkan topik yang diteliti.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada Bab III pada perancangan ini, mengandung dengan pengumpulan hasil data dari metode kuesioner, observasi, dan studi pustaka.

BAB IV PERANCANGAN

Pada Bab IV pada perancangan ini, mengandung hasil perancangan untuk *motion comic* sebagai wawasan penyebaran cara mengatasi *anxiety* dalam transisi dari online kepada offline, dengan melalui tahapan seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V pada perancangan ini, mengandung kesimpulan dan saran dari hasil perancangan