

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Remaja adalah fase perkembangan penting bagi anak, di mana mereka berusaha menemukan tempatnya dalam masyarakat dan identitas mereka. Fase remaja adalah fase individu memasuki tahap yang dikenal sebagai *Adolescence*. Fase ini adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada usia 10–12 tahun dan berakhir pada usia 18–22 tahun. Masa remaja adalah masa yang sulit, di mana orang harus menghadapi berbagai tekanan, terutama dari lingkungan terdekat dimulai dari keluarga, teman sebaya, hingga masyarakat secara keseluruhan. Remaja juga mulai belajar peran sosial dan identitas pribadi mereka di media sosial yang akan mereka mainkan saat dewasa.

Lingkungan keluarga sangatlah penting dalam memahami tantangan yang dihadapi remaja saat menghadapi krisis identitas. Namun, tidak jarang terjadi konflik antara orangtua dengan anak karena ekspektasi yang terlalu tinggi terhadap masa depan anaknya. Padahal, hal ini dapat memicu remaja mengalami *stress* yang berlebihan sehingga memengaruhi kesehatan mental mereka dan meningkatkan risiko terjadinya *kecemasan* dan *depresi*.

Selain keluarga, lingkungan sosial adalah sarana dimana remaja belajar, tumbuh dengan melalui interaksi orang lain, dan menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka dapat dimasa anak-anak. Jika remaja terpapar pada lingkungan yang negatif, justru dapat mempengaruhi perkembangan identitas mereka secara signifikan. Lingkungan negatif seperti perundungan, dan caci maki dari teman sebaya di sekolah juga dapat memicu trauma emosional mendalam berupa kesedihan, amarah, dan kecewa karena tak berdaya dalam menghadapinya. Tekanan tersebut akhirnya membuat remaja mulai mempertanyakan nilai diri mereka, apakah mereka sebenarnya diterima di lingkungan sosialnya atau tidak.

Masalah terakhir adalah dari media sosial. Di zaman yang canggih ini, remaja terus-menerus dihadapkan dengan gambaran kesempurnaan hidup dari pengguna lain. Apalagi dari *We Are Social* menunjukkan 80 juta remaja di Indonesia adalah pengguna aktif media sosial. Hal ini memicu perbandingan sosial, yang berdampak pada ketidakpuasan terhadap diri sendiri. Dengan penggunaan media sosial yang berlebihan, dapat terjadi peningkatan terhadap gangguan mental seperti kecemasan dan depresi pada remaja karena media sosial sering menjadi platform utama seseorang rentan terhadap perbandingan sosial.

Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) tahun 2023, menyatakan bahwa, satu dari tiga (15.5 juta) remaja di Indonesia, memiliki masalah kesehatan mental yang sama dengan salah satu kota terbesarnya adalah di provinsi Jawa Barat, Kota Bandung.

Kota ini memiliki peningkatan yang cukup mencolok dalam jumlah kasus gangguan kesehatan mental berupa depresi selama 2 tahun berupa terakhir yaitu sebesar 3,3%. Dari IDN Times sendiri (2024) mendapati angka persentase untuk remaja akhir mencapai sebesar 48,6% mengatakan masalah yang sama. Tidak menutup kemungkinan bahwa hal ini juga bersumber dari lingkungan perkembangan remaja tadi, yaitu sekolah, keluarga, dan media sosial. Fenomena ini mengindikasikan bahwa prevalensi gangguan mental akibat pencarian identitas semakin emosional pada remaja di kota Bandung, dan juga remaja masih belum menyadari bahayanya jika belum menemukan gambaran dari lingkungan yang berdampak pada krisis identitas.

Dari masalah ini, penulis menyimpulkan kurangnya media untuk membangun kesadaran diri akan masalah krisis identitas pada remaja sebagai panduan dalam meminimalisir fenomena krisis identitas. Penulis bersama rekan kelompok akan merancang media tersebut berupa animasi 2D. Animasi 2D adalah keahlian menciptakan pergerakan dalam ruang dua dimensi. Adapun dimensi 2D yang dimaksud merupakan sebuah dimensi dengan bidang bersumbu X dan Y, sehingga proses animasi dikerjakan pada satu bidang yang datar (Grandis & Sudaryat, 2019). Proses pengerjaan animasi ini terdiri atas gambar-gambar yang diurutkan sehingga menciptakan suatu ilusi yang bergerak (dalam Alexandra, Sumarlin, dan Afif, 2023). Menurut Anwar (2022), animasi dapat membuat remaja lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu bahkan mengubah pola pikir remaja. Tentu perlu fondasi yang dapat mewujudkan sebuah animasi dapat menyampaikan apa pesan yang ingin disampaikan. Hernandez (2013), menambahkan bahwa peran *background* adalah salah satu pengantar kesan dan konteks dalam cerita animasi supaya terharmoni dengan karakter, sehingga menarik penonton.

Untuk mewujudkannya, perancangan *background* adalah salah satu fondasi dari media animasi 2D yang akan dibuat sebagai media refleksi psikologis dari masalah krisis identitas remaja di kota Bandung. Selain itu sebagai pendukung dalam membangun kesadaran diri akan krisis identitas dan tekanan sosial melalui media komunikasi visual.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kondisi remaja di kota Bandung yang mengalami krisis identitas akibat standar sosial yang tidak realistis, lingkungan pertemanan sekolah yang tidak sesuai ekspektasi, lingkungan

keluarga yang terlalu menuntut, telah mengakibatkan perbandingan sosial, perundungan, ketidakstabilan psikologis, dan mental remaja

2. Kurangnya media perancangan visual *background* dalam merefleksikan masalah krisis identitas yang dialami remaja, sehingga membuat remaja merasa sendirian dan belum memahami urgensi dari kondisi mental seperti ini

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat konsep visual lingkungan kehidupan remaja di kota Bandung berdasarkan sumber utama dari perkembangan remaja seperti keluarga, sekolah, dan media sosial yang menjadi penyebab krisis identitas?
2. Bagaimana merancang *background* animasi 2D sebagai media refleksi psikologis remaja terhadap masalah krisis identitas?

1.3 Ruang Lingkup

1. *Apa yang akan dirancang?*

Media yang akan dirancang adalah *background* animasi 2D dengan mengadaptasi fenomena krisis identitas dan tekanan sosial pada remaja.

2. *Siapa yang menjadi subjek penelitian?*

Subjek penelitian ini adalah remaja berusia 18 sampai 21 tahun.

3. *Kapan perancangan ini dilakukan?*

Perancangan *background* animasi 2D ini dilakukan pada bulan September 2024 hingga Juni tahun 2025.

4. *Dimana masalah dari topik perancangan ini terjadi?*

Proses perancangan dilakukan berdasarkan sumber dimana krisis identitas terjadi, yaitu keluarga, sekolah, dan media sosial. Karena berlatar di Bandung, diambil sampel sejumlah lokasi yaitu SMAN 5, SMAN 10, SMK Telkom, Taman Balai Kota, Alun-alun, kompleks Bumi Kopo Kencana, dan halaman media sosial.

5. *Mengapa perancangan penting untuk dilakukan?*

Karena krisis identitas dapat berdampak serius pada kesehatan mental dan kehidupan remaja di masa depan.

6. *Bagaimana perancangan ini dilakukan?*

Penulis akan merancang *background* sebagai visualisasi latar dan suasana dari fenomena krisis identitas remaja.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Membuat konsep desain *background* dari lingkungan kehidupan remaja berdasarkan sumber utama perkembangan remaja
2. Merancang desain *background* animasi 2D yang menggambarkan kehidupan remaja di kota Bandung yang mengalami krisis identitas

1.5 Manfaat Perancangans

1.5.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini dibuat berdasarkan teori-teori desain *background* yang didapat dan diharapkan dapat membantu penelitian atau perancangan lain yang memiliki pembahasan yang serupa mengenai tema kesehatan mental remaja atau animasi lainnya di waktu yang mendatang.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Dengan perancangan ini, penulis harap dapat memahami lebih mendalam proses perancangan *background* pada animasi 2D khususnya tentang kesehatan mental remaja yang berakibat krisis identitas

2. Bagi Pembaca

Dengan perancangan ini, penulis harap dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai informasi kesehatan mental pada remaja dan dapat merefleksikannya di kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Institusi

Dengan perancangan ini, penulis harap dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian atau perancangan *background* animasi 2D selanjutnya mengenai kesehatan mental remaja

1.6 Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan penulis adalah kualitatif. Kualitatif digunakan untuk menekankan pentingnya memahami makna pengalaman seseorang untuk mendapat suatu visual. (Creswell, J.W., 2023). Dengan memahami esensi tentang suatu fenomena tertentu, penulis dapat memahami langkah dalam merancang *background*.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran utuh tentang fenomena yang sedang diteliti, terutama jika dikombinasikan dengan metode lain seperti wawancara. Dalam perancangan *background*, data observasi dilakukan ke sumber dari krisis identitas terjadi pada kehidupan remaja

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur yang memungkinkan peneliti untuk menyelami lebih dalam aspek-aspek tertentu dari pengalaman subjek yang tidak bisa dijawab oleh pertanyaan terstruktur. Dalam perancangan *background* animasi, wawancara ini bisa membantu mengungkap elemen-elemen lingkungan yang secara personal penting bagi remaja, seperti ruang-ruang yang mencerminkan kebebasan, keterasingan, atau tekanan sosial.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang digunakan penulis sebagai data pendukung untuk mempelajari teori dan teknik dalam pembuatan *background* 2D. Data Studi literatur ini juga membantu penulis dalam pengumpulan data objek dan observasi . Bentuk data pada teknik ini bersumber dari buku, jurnal, karya, artikel, hingga video.

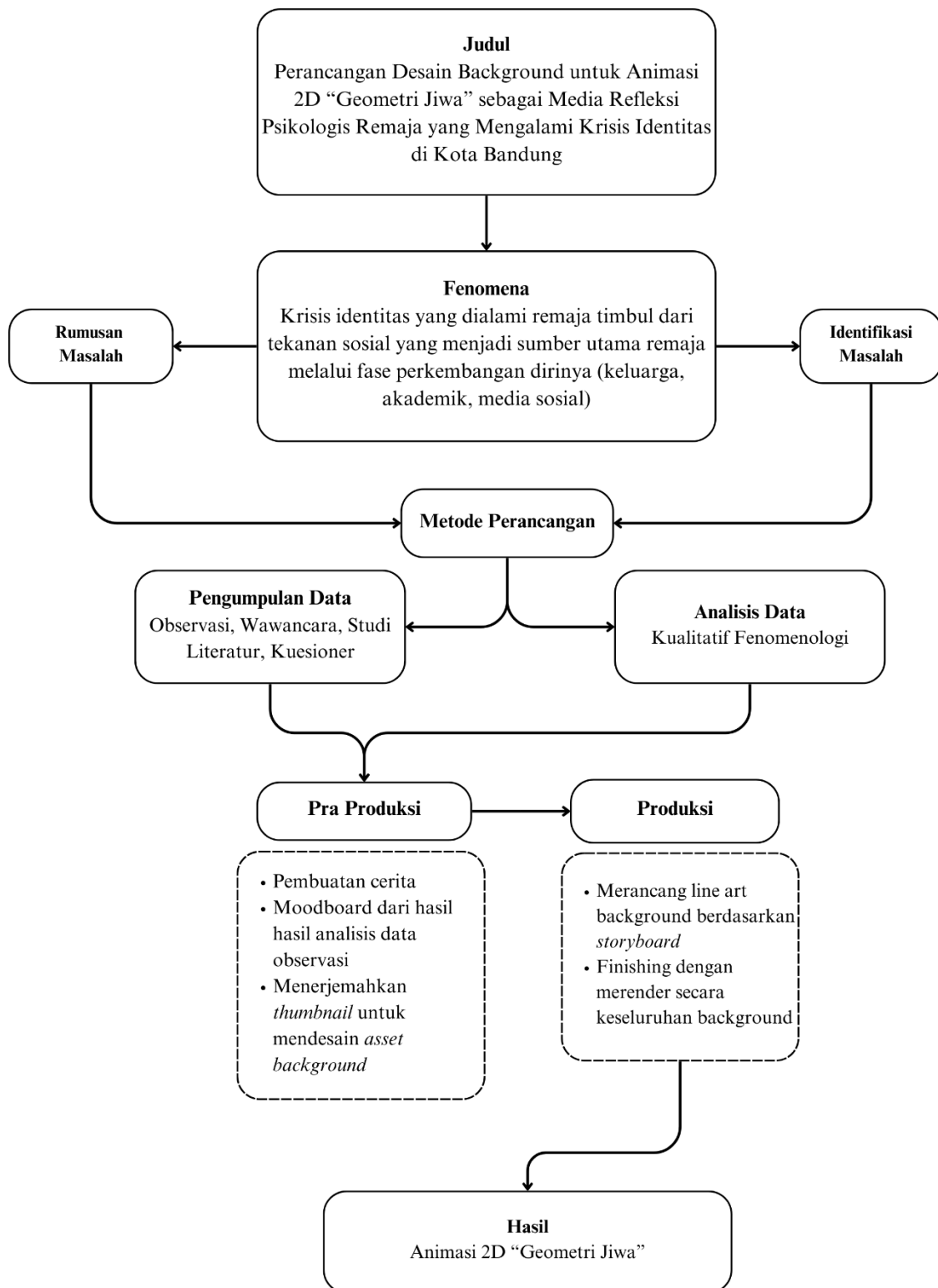
4. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mendapat data pendukung untuk style yang akan digunakan penulis berdasarkan responden dari khalayak sasar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber melalui via google form.

1.6.2 Teknik Analisis Data

Setelah berhasil mengumpulkan data, selanjutnya penulis melakukan analisis data kualitatif yang berfokus pada fenomenologi. Fenomenologi adalah teknik yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman berupa gambaran berdasarkan pengalaman individu atau kelompok, dari fenomena atau peristiwa (Creswell, 2023). Dari analisis ini, kemudian masuk ke tahap proses perancangan *background* untuk animasi 2D.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8 Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori penunjang untuk pemecahan masalah pada bab 1. Teori yang digunakan penulis adalah teori background.

3. BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini berisi data yang diperoleh melalui metode pengumpulan data secara kualitatif yaitu wawancara, observasi, studi literatur, data pendukung lain seperti kuesioner dan diakhiri dengan kesimpulan hasil analisis.

4. BAB IV Perancangan

Bab ini berisi pembahasan tentang konsep, proses, dan hasil perancangan yang didalamnya terdapat hasil dari pra produksi sampai produksi.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan data analisis dari permasalahan yang dirumuskan dan saran yang diberikan berdasarkan hasil perancangan sebagai pembelajaran untuk perancangan yang selanjutnya.