

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai makhluk yang memiliki akal dan juga perasaan, namun tidak sepenuhnya mengandalkan insting layaknya makhluk hidup lain, manusia merupakan makhluk sosial yang amat peka. Perasaan “aman” merupakan hal yang dibutuhkan manusia sebagai kebutuhan dasar agar dapat memperoleh kepercayaan diri supaya bisa mengembangkan diri di kehidupan dan aktivitas sehari-hari. Namun perasaan peka ini pun memiliki efek samping, dimana dengan adanya faktor pikiran dan pola berpikir negatif yang dapat menghambat terlaksananya perkembangan, salah satunya perasaan merasa tidak aman dan nyaman dengan diri sendiri, atau yang lebih kita kenal dengan nama ‘*insecurity*’. (WebM, 2020).

Insecurity timbul karena perasaan tidak puasnya seseorang terhadap apa yang dimilikinya atau sudah dicapainya saat ini, sehingga muncul kebiasaan yang juga negatif yang kemudian membangun sesuatu yang disebut “*sindrom kalah balapan*” atas pencapaian-pencapaian di berbagai bidang, baik karir, pendidikan, atau asmara misalnya. (Pratama, 2020). Persoalan ini sangat relevan dengan era globalisasi kini dimana anak muda banyak yang merasa terbebani dengan tanggung jawab yang tidak seharusnya dan tidak mengetahui secara pasti apa saja kemungkinan yang dapat terjadi, apakah negatif atau positif, sehingga menimbulkan rasa tidak aman atau “*insecure*”. Salah satu bagaimana tubuh memberi kita *alert system*, yakni memberi perasaan *anxiety* kepada diri yang dapat memicu motivasi dari diri sendiri untuk mengerjakan suatu hal. Namun yang seharusnya berfungsi memotivasi diri kadang berakhir mendemotivasi diri, perasaan *insecure* membuat orang yang mengalaminya segan keluar dari zona nyaman mereka karena merasa lebih “aman” dan merasa tidak nyaman dalam suatu situasi sehingga menghambat perkembangan mereka dan tidak melakukan aktivitas dengan optimal. (Ariana, 2019).

“Sindrom Kalah Balapan” atau “*Fear of Losing*” adalah *subtopic* dari *insecurity* yang merupakan bentuk perasaan konflik batin apabila melihat kerabat berhasil meraih impian yang sama dengan pribadi sehingga menimbulkan rasa “kalah balapan” dan mengurungkan niat untuk

berusaha walau tidak ada perlombaan yang terjadi. (Pratama, 2020).

Untuk mengeksplorasi konsep tersebut maka dirancang dalam bentuk animasi 2D dalam setting fantasi. Genre fantasi atau khayalan merupakan fiksi imajinatif yang bergantung pada *setting* yang fiksi baik dunia atau era lain guna menyampaikan narasi yang tidak wajar di dunia nyata. (The Editors of Encyclopaedia, 2020).

Upaya agar pesan dan tujuan dapat dikomunikasikan dengan baik kepada audiens maka diperlukan desain karakter yang menarik dan ekspresif. Desain secara definisi merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman tertentu, desain secara umum memiliki pedoman yakni *Unity, Balance, Rhythm*, dan proporsi. (Susanto, 2011). Menurut Ian Friend (2019), Karakter desain merupakan salah satu aspek paling penting dalam memproduksi karya visual baik film maupun animasi, ini karena adanya hubungan antara desain karakter dengan persepsi yang diberikan kepada target audiens dari karya animasi tersebut karena tampilan karakter dalam suatu animasi memiliki ekspektasi tertentu, contohnya karakter kartun anak-anak tidak boleh mengandung unsur ofensif baik dalam depiksi karakter maupun konten yang ditampilkan. Dengan ini perlunya mengetahui kategori dari audiens yang ditargetkan untuk dapat menampilkan karakter yang layak, dengan ini perancangan desain visual karakter kemudian disesuaikan dengan target audiens remaja yakni berumur sekitar 13-17 tahun, (Hurlock, 1980). yang diantaranya merupakan target pasar yang populer dalam 15 tahun terakhir ("*Brandchild*", 2004, p.185).

Mike Mattesi ("*Character Design from Life Drawing*", 2008) mengutarakan bahwa bagian penting dan utama dari mendesain karakter yakni karakter itu sendiri, baik jahat maupun baik harus memiliki daya tarik dan bantu menyampaikan cerita kepada audiens. Dalam proses perancangan desain karakter ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat karakter desain. Menurut Tony White (2009) hal yang harus diperhatikan yakni Kepribadian, Perilaku, Proporsi, Tinggi Kepala, Siluet, Detail dan Proses. Dengan melakukan penelitian dan analisis data tentang *insecurity* dan perilaku orang yang menghadapi perasaan tersebut, maka didapat data yang diperlukan dalam merancang desain karakter yang ekspresif dan memberi nuansa kepada audiens sehingga terbentuknya karakter animasi yang dapat menarik perhatian penonton dalam menonton animasi. Selaras dengan menurut Rosyad A. N. H, Anwar, A. A, & Fiandra. Y (2021), pengkaryaan dalam bentuk Animasi 2D dipilih karena merupakan teknik animasi 2D dapat memiliki ciri khas tertentu sehingga lebih menonjolkan aspek yang ingin diutarakan pada

animasi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Perlunya memberi *awareness* perihal gejala perilaku dari *insecurity* kepada masyarakat terutama di kalangan remaja sebagai solusi yang sesuai bila dihadapkan dengan masalah perasaan “*Sindrom Kalah Balapan*” tersebut.
2. Pentingnya menekankan perihal penggambaran *insecurity* pada animasi karakter utama agar sesuai dengan penggambaran sifat karakter utama fantasi yang dikehendaki.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk dampak *insecurity* terhadap tata cara perilaku orang yang mengalaminya?
2. Bagaimana cara menggambarkan desain karakter utama yang mengalami *insecurity* dalam setting fantasi?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan kepada kelompok seniman muda di Bandung Raya. Penelitian ini dilakukan selama satu semester atau enam bulan melalui jarak jauh karena tidak memungkinkan untuk dilakukan secara offline. Sehingga wawancara dan pencarian data dilakukan secara daring.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terjadi di latar belakang, maka ruang lingkup penelitiannya sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan Karakter Desain untuk animasi 2D fantasi mengenai *insecurity* dalam situasi “*Kalah Balapan*”

1.4.2 Siapa

Target audiens yang dituju pada visual karakter animasi 2D ini ditargetkan untuk audiens kalangan remaja berusia sekitar 11-17 tahun. (Hurlock, 1980).

1.4.3 Dimana

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui perantara internet dengan wawancara dan observasi visual secara tidak langsung melalui perantara *Whatsapp* dan *Google Meet* dikarenakan adanya faktor pandemik COVID yang sedang melanda.

1.4.4 Kapan

Waktu dilakukan penelitian dimulai pada 15 Agustus 2021 dan difinalisasi pada 17 Mei 2022

1.4.5 Kenapa

Karena melalui perancangan visualisasi desain karakter berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat membentuk kesimpulan bagaimana pengalaman *insecurity* berdampak kepada perilaku dan gerak-gerik melalui karakteristik dan mengimplementasikan berbagai aspek karakter berdasarkan data wawancara yang sesuai dengan personalitas mereka.

1.4.6 Bagaimana

Perancangan desain karakter fiksi dengan menggunakan referensi melalui deskripsi penampilan, perilaku, dan bahasa tubuh secara umum agar dapat mengekspresikan aspek tersebut melalui visual.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

- Untuk dapat mengidentifikasi dan memahami bagaimana gejala serta ciri-ciri perilaku seseorang yang mengalami *insecurity*.
- Untuk dapat menghasilkan penggambaran bagaimana dampak serta perilaku seseorang yang mengalami *insecurity* melalui setting fantasi.

1.5.2 Manfaat

A. Teoritis

Dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang bermanfaat dan memberi pesan moral kepada audiens dalam apresiasi terhadap desain grafis dan menjadi acuan dan masukan bagi peneliti untuk karya

kedepannya.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

- Penulis diharapkan mendapat pengetahuan baru dan wawasan yang luas mengenai *insecurity* dan subtopiknya, “Sindrom Kalah Balapan”.
- Memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai animasi dan perancangan karakter desain.
- Menambah edukasi kreatif baru perihal produksi animasi dalam persepsi desain karakter.

2. Bagi Masyarakat

- Masyarakat dapat lebih mengetahui seputar *insecurity* dan fenomena “Sindrom Kalah Balapan” dan lebih tau cara menghadapinya dengan penyampaian pesan moral dalam animasi 2D.
- Meningkatkan kesadaran perihal perilaku dan sifat *insecurity* dan sub-topiknya melalui cerita audio visual yang menarik.

1.6. Metode Perancangan

Dalam proses meneliti dan merancang desain karakter untuk animasi 2D, proses pengumpulan data dan metode penelitian yang digunakan meliputi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh untuk membuat laporan didapat dari berbagai sumber dan disusun melalui:

a) Dokumen Audio Visual

Pengumpulan data dengan menggunakan audio dan visual melalui internet. Contoh data audio visual yang akan digunakan yakni berupa film animasi serupa yang menggunakan konsep visual “penyihir” dalam setting “fantasi” yang dapat digunakan sebagai *visual library*.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan dua orang narasumber ahli, yaitu Ibu Putu Elvina, S.Psi, Ketua Komisi Pengawasan dan Perlindungan Anak Daerah (KPPAD) Kepulauan Riau (Kepri), dan Ibu Deta Nurfianti, S.Psi., M.Psi psikolog dan konsultan di Klinik Psikologi Ceria. Dan tiga orang remaja berusia 14-15 tahun sebagai narasumber langsung yang mengalami peristiwa *insecurity* tersebut. Wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan data mengenai bagaimana perilaku dan gejala baik remaja maupun dewasa ketika mereka mengalami *insecurity*.

c) Studi Pustaka

Teori – teori dikutip dari beberapa sumber yakni berupa buku acuan, *e-book*, dan website terpercaya untuk mendukung gagasan utama dan penulisan laporan dengan sesuai supaya laporan terbentuk dengan baik dan benar.

d) Kuesioner

Kuesioner digunakan dalam melihat minat khalayak terhadap pengayaan visual yang akan digunakan dalam animasi 2D.

1.6.2 Metode Analisis Data

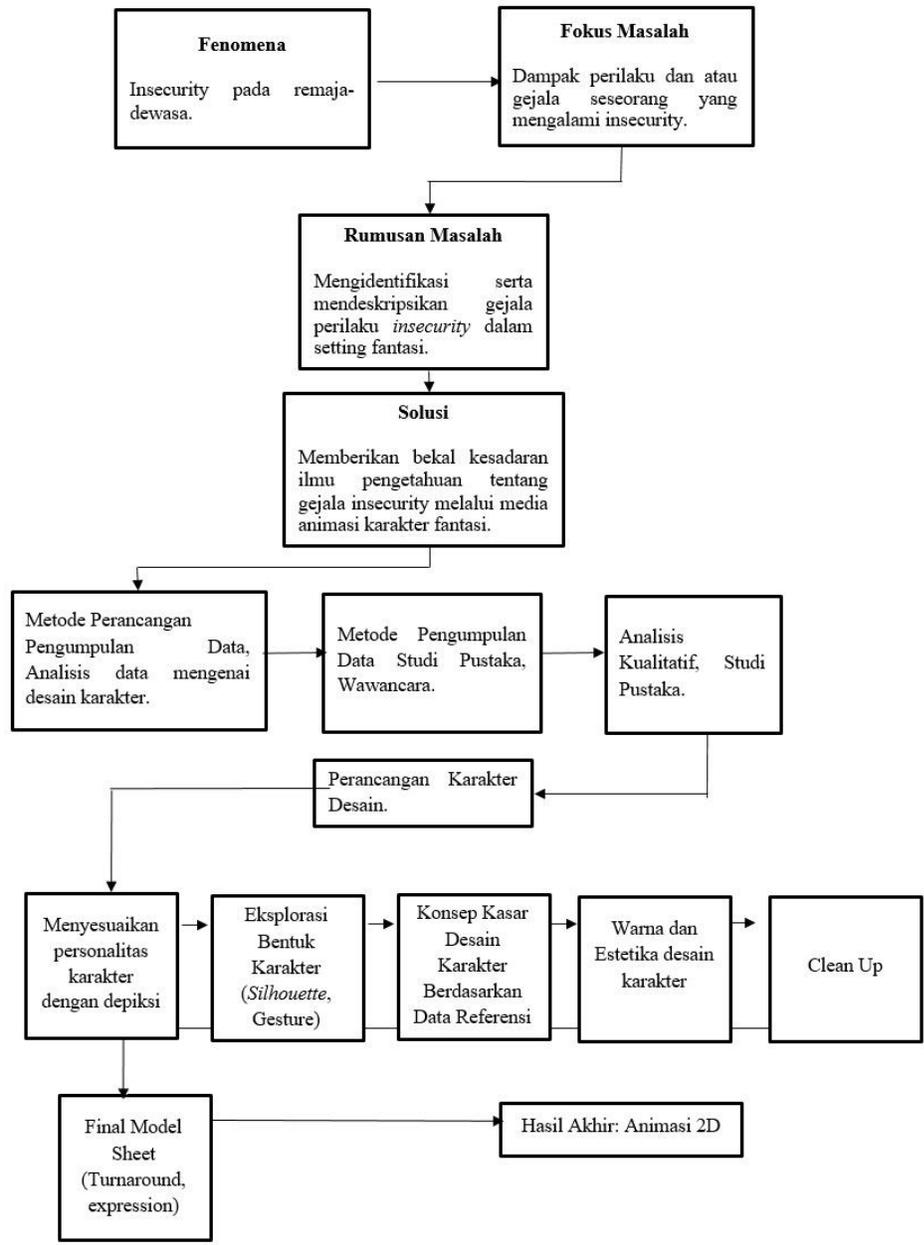
Metode Analisis yang digunakan adalah metode analisis kualitatif, yakni menelusuri dan mengambil kesimpulan secara individual maupun grup yang menyangkut ilmu sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif meliputi memberi pertanyaan dan mengumpulkan data sehingga membentuk laporan dengan struktur yang fleksibel. (John, 2014:4 – 5).

Metode penelitian kualitatif yang digunakan pada perancangan animasi 2D membahas *insecurity* ini yakni menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus atau *case study* merupakan salah satu pendekatan dalam metode penelitian kualitatif dimana peneliti membentuk analisa mendalam perihal isu atau permasalahan yang diperlukan dalam penyelidikan atau eksplorasi terhadap kasus baik dalam peristiwa, aktivitas, proses dari satu individual atau lebih. Isu tersebut terdapat dalam jangka waktu tertentu dan

mengumpulkan data dari beberapa sumber. (Stake, 1995 ; Yin, 2009, 2012)

Metode kualitatif ini digunakan untuk melihat minat khalayak terhadap bentuk pengayaan animasi yang diimplementasikan dalam perancangan ini

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 7. 1 Kerangka Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Berjudul “Newbie Witch Nazela” Mengenai Insecurity

1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjabarkan teori tentang topik permasalahan yang diangkat serta menjelaskan teori yang digunakan sebagai landasan dalam merancang Karakter Desain yang diperoleh dari hasil studi pusaka.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini dimana karya sejenis dan data yang telah di peroleh dari metode pengumpulan data yang di deskripsikan dan dianalisis agar dapat menentukan konsep visual dari karakter desain yang kemudian diadaptasikan ke dalam animasi.

4. BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, dan sketsa dari karakter desain yang digunakan dalam animasi 2D dari hasil analisis data yang ada di bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari semua bab dan diisi oleh kesimpulan serta saran kepada pembaca atau peneliti selanjutnya.