

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Saat ini, dunia kerja berubah dengan sangat cepat seiring dengan berkembangnya teknologi. Menanggapi perkembangan pada dunia kerja tersebut, calon pekerja ataupun pekerja harus memperluas ilmunya pada banyak bidang, seperti membangun koneksi sosial, dan berusaha untuk bersaing dengan yang lain agar tidak tertinggal.

Perubahan dunia kerja juga terjadi di Indonesia, banyak generasi muda di dunia kerja yang menjadi karyawan di perusahaan besar dapat bekerja dengan baik dengan kinerja yang tinggi karena adanya pemahaman mendalam pada perkembangan teknologi. Pengaruh internet saat ini juga sangat mempengaruhi gaya bekerja. Sekitar 45% dari tenaga kerja memposting “kerja *glamor*” di sosial media agar terlihat seperti karyawan berdedikasi (Robinson, 2014). Selain itu penyebab kerja keras saat ini adalah persaingan untuk mendapatkan koneksi, dan bekerja untuk mencegah pengangguran saat Covid-19. Hal ini menjadikan garis antara keseimbangan kehidupan pribadi dan pekerjaan menjadi kabur. Kebiasaan bekerja keras sehingga tidak dapat memisahkan kehidupan pribadi dengan pekerjaan dapat menimbulkan gaya hidup *workaholism*. Pada kebiasaan bekerja dengan keras ini, dapat dibedakan menjadi dua jenis : *workaholism*, tipe bekerja yang “buruk”, dan *work engagement*, tipe bekerja yang “baik” (Shimazu & Schaufeli, 2009). Pemahaman tentang hubungan antara bekerja keras dan termotivasi kerja harus ditingkatkan karena sangatlah penting.

Berdasarkan fenomena diatas, diperlukan media visual dengan menyesuaikan kesukaan para generasi muda untuk mengenali gaya kerja keras yang baik dan buruk agar mudah dipahami. Visual memiliki fungsi deksriptif atau pengganti uraian tentang sesuatu secara verbal dengan naratif yang panjang (Arifin dan Kusrianto 2009, hal. 70-71). *Concept art* adalah sekumpulan ilustrasi yang mencakup desain karakter, *environment* dan properti lainnya yang dibuat untuk kebutuhan di proses selanjutnya, seperti menjadi sebuah proyek animasi. *Concept art* penting untuk dibuat sebelum

melakukan sebuah proyek agar dapat diketahui dengan jelas detail desain karakter, *environment*, dan asset lainnya.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif. Sehingga, proses pencarian data pun dilakukan dengan mengikuti tahapan dan karakteristik metode *mixed methods*. Salah satu tahapan pencarian data tersebut adalah dengan mencari studi pustaka dengan mencari topik sejenis, observasi, wawancara, dan kuisioner. Data yang terkumpul kemudian digabungkan dan diharapkan kesimpulan dan solusi yang tepat untuk membantu perancangan *concept art* ini.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa:

1. Perubahan pada dunia kerja yang terus berkembang sehingga pekerja harus bekerja keras untuk bersaing mendapatkan koneksi, dan bekerja untuk mencegah pengangguran saat ini. Karena itu, tidak bekerja membangkitkan rasa marah, cemas, dan merasa bersalah.
2. Edukasi pada media visual mengenai perbedaan antara *workaholism*, *work engagement* dan *burnout* yang kurang pada karyawan.
3. Agar informasi mengenai pengaruh *workaholism* pada kesehatan mental pekerja terbentuk secara visual, dibutuhkan rancangan karakter serta ruang lingkupnya, dan dibentuk menjadi perancangan *concept art*.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat didapatkan rumusan masalah, yaitu:

1. Apa pengaruh perilaku *workaholic* pada kesehatan mental pekerja?

2. Bagaimana perancangan *concept art* karakter dapat menyampaikan pengetahuan mengenai pengaruh *workaholism*, *work engagement* dan *burnout* pada kesehatan mental pekerja?

### **1.3. Ruang Lingkup**

#### 1.3.1. Apa

Perancangan *concept art* bertema fantasi dengan cerita mengenai pekerja *workaholic* yang mengalami *burnout* atau menurunnya kesehatan mental karena *workaholism*, yang dikarenakan oleh persaingan dalam dunia kerja.

#### 1.3.2. Siapa

Perancangan ini ditargetkan kepada calon pekerja dan pekerja muda sendiri dengan umur 18-25 tahun.

#### 1.3.3. Dimana

Pengambilan konsep karakter diambil dari wilayah yang dipenuhi dengan pekerja-pekerja ambisius dan gedung-gedung kantor seperti daerah di Bandung yang dipenuhi dengan pekerja kantoran.

#### 1.3.4. Kapan

Perancangan akan dilakukan sejak bulan oktober 2021 hingga Agustus 2022.

#### 1.3.5. Bagaimana

Perancangan *concept art* mengenai pengaruh *workaholic* pada kesehatan mental yang meliputi karakter, serta asset pendukung dengan mengangkat tema fantasi.

### **1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

#### 1.4.1. Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui pengaruh perilaku *workaholic* pada kesehatan mental pekerja.
2. Merancang *concept art* karakter yang dapat menyampaikan pengetahuan mengenai pengaruh *workaholism*, *work engagement* dan *burnout* pada kesehatan mental pekerja.

#### 1.4.2. Manfaat Perancangan

1. Secara manfaat teoritis, perancangan *concept art* ini akan memberikan wawasan baru pada penulis saat pencarian data dilakukan. Selain itu, menambah wawasan mengenai pengaruh *workaholism* pada kesehatan mental kepada *audience*.
2. Secara manfaat praktis, perancangan *concept art* ini dapat mengenalkan pengaruh *workaholism* pada kesehatan mental melalui media *concept art*. Selain itu, sebagai bahan bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual bidang multimedia sehingga dapat menjadikan *concept art* ini sebagai referensi ataupun dijadikan media lainnya.

### 1.5. Metode Perancangan

#### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini akan menggunakan metode kombinasi, yaitu pendekatan penelitian yang menggabungkan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif (Creswell, 2010). Data tersebut dianalisis untuk membantu perancangan *concept art*, setelah data tersebut dikaji dan dievaluasi, data yang terkumpul akan dijadikan teori penunjang perancangan *concept art* ini.

##### 1.5.1.1. Studi Pustaka

Pada perancangan ini akan dilakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan memahami berbagai buku, jurnal, artikel, dokumen-dokumen pendukung, dan sumber internet yang berhubungan dengan *workaholic* dan gangguan kesehatan mental. Kemudian ditulis agar diperoleh data yang mendukung proses perancangan.

##### 1.5.1.2. Observasi

Pendukung lain yang dapat memperkuat penelitian pada perancangan ini adalah observasi pada tempat yang berhubungan dengan *workaholic*, seperti daerah perkantoran. Observasi lainnya adalah keseharian pekerja *workaholic*, dari kebiasaan yang

dilakukan, hubungan dengan temannya, keluarga, dan keadaan psikologis pekerja *workaholic*.

#### 1.5.1.3. Wawancara

Penelitian akan dilengkapi dengan wawancara terhadap narasumber yang terkait dengan tema penelitian agar data sebelumnya terbukti dengan benar. Salah satu narasumber tersebut adalah psikolog, yang berkaitan dengan teori kesehatan mental, melalui ilmu medis, pekerja *workaholic*, berkaitan dengan teori *workaholism*, dan keluarga ataupun kerabat yang dekat dengan pekerja *workaholic* tersebut.

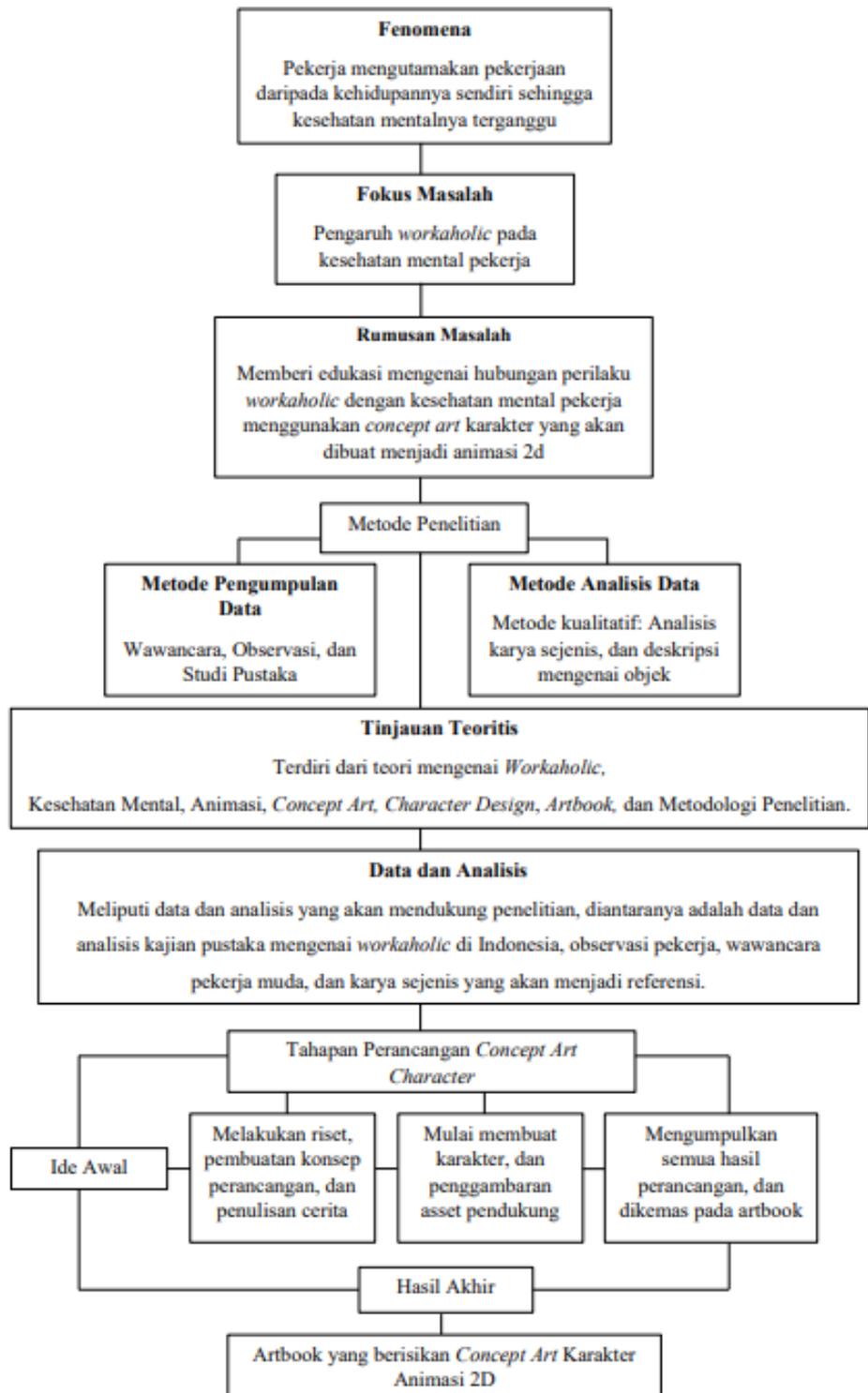
#### 1.5.1.4. Kuesioner

Kuesioner akan digunakan sebagai data pendukung untuk menguatkan informasi dan membantu membuktikan hipotesis perancang. Kuesioner diberikan kepada mahasiswa dan pekerja muda yang merasa mengalami burnout akibat terlalu banyak bekerja. Selain itu, untuk mendapatkan informasi mengenai ketertarikan gaya gambar pada umur 18-25 Tahun.

### 1.5.2. Metode Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini akan menggunakan metode kombinasi, seperti melakukan analisis data yang mencakup mencari tahu makna, fungsi, nilai dari objek tersebut yang didapatkan dari pengumpulan data sebelumnya sehingga dapat ditemukan suatu pemikiran atau gagasan yang baru dari penulis. Analisis lainnya adalah dengan mencari karya sejenis atau analisis pada data yang berkaitan dengan media, baik dengan melakukan perbandingan pada data tersebut atau menjelaskan kembali menggunakan gagasan atau pemikiran yang sudah dipahami penulis.

## 1.6.Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi (2022)

## **1.7.Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat latar belakang perancangan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metodologi penelitian perancangan berupa metode pengumpulan data dan metode analisis data, dan kerangka perancangan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Memuat teori yang dibutuhkan pada penelitian, yaitu teori yang dapat membantu menjelaskan mengenai topik yang dibahas, diantaranya adalah Teori *Workaholic*, Teori Kesehatan Mental, Teori Animasi, Teori *Concept Art*, Teori *Character Design*, Teori *Artbook*, dan Metodologi Penelitian.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Menuliskan data dan analisis yang akan mendukung penelitian, diantaranya adalah data dan analisis kajian pustaka mengenai *workaholic* di Indonesia, observasi pekerja, wawancara pekerja muda, dan karya sejenis yang akan menjadi referensi.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan ide besar perancangan, konsep visual, konsep kreatif dan hasil perancangan yang didasari oleh data dan analisis sebelumnya.

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran.