

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam menjalani kehidupan kita memerlukan rasa percaya diri yang baik untuk menunjang perkembangan diri dalam berbagai hal mulai dari pendidikan, pekerjaan hingga hubungan sosial dan pertemanan. Namun, banyak orang kehilangan rasa percaya diri yang diakibatkan oleh rasa *Insecure* atau *Insecurity*. *Insecurity* merupakan emosi yang muncul akibat merasa kualitas diri lebih rendah dari orang lain (Asta, 2019). *Insecurity* sendiri memiliki 5 tipe, *relationship insecurity*, *social insecurity*, *body image insecurity*, *job insecurity* dan *basic need insecurity* (Patterson, Eric., 2021). Dari pengumpulan data yang telah dilakukan 48 dari responden mahasiswa DKV Telkom University sebanyak 95,8% menjawab pernah mengalami *insecure*. Kemudian Sebanyak 37 mahasiswa mengalami *insecure* pada penampilan fisik.

Body image merupakan gambaran mental mengenai bagaimana bentuk dan ukuran tubuh seseorang, bagaimana seseorang menilai diri mereka dari persepsi pribadi terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, dan bagaimana penilaian orang lain terhadap dirinya (Honigam dan Castle., 2007). Orang-rang yang mengalami *body image insecurity* berusaha keras memperhatikan penampilan fisik mereka dengan sangat detail, mereka akan lebih peduli dengan penampilan fisik mereka dibandingkan dengan karakter mereka, mereka sibuk menghabiskan waktu mengkhawatirkan penampilan fisik dan merasa semua orang menghakimi mereka tanpa mereka sadari merekalah yang menghakimi diri sendiri (Patterson, Eric., 2021). Hal tersebut dapat menurunkan tingkat kepercayaan diri sehingga membuat penderitanya kesulitan dalam bersosialisasi serta memiliki emosi yang tidak stabil dan dapat menyebabkan stress bahkan depresi berat. Bukan hanya merusak mental *body image insecurity* juga dapat berdampak ke fisik seseorang, kebanyakan orang yang mengalami *body image insecurity* menderita gangguan makan, gangguan tidur, dan *body dysmorphic disorder* (dr. Gabriela, 2020

Animasi adalah media yang baik untuk menyampaikan informasi mengenai suatu fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (Tinarbuko, 2020). Proses pembuatan animasi 2D memiliki beberapa tahap, salah satunya adalah perancangan desain

karakter. Desain karakter merupakan bentuk rancangan sebuah tokoh dengan konsep dasar “manusia” yang dikembangkan kedalam berbagai bentuk seperti hewan, tumbuhan ataupun benda-benda lain di sekitar kita (Ruyattman, 2013). Dalam proses perancangan desain karakter juga terdapat beberapa tahap, diantaranya adalah menentukan bentuk dasar atau *basic shape* dari karakter, membuat siluet, menentukan *color palette*, anatomi karakter, menggambar *gesture*, ekspresi hingga perancangan properti karakter.

Berdasarkan hal di atas, penulis memiliki tugas sebagai *character designer* yang merancang karakter yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan animasi 2D mengenai Fenomena *Body Image Insecurity* Pada Mahasiswa Telkom University.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan, maka terdapat masalah yang dapat diidentifikasi.

- Adanya mahasiswa Telkom University mengalami *Body Image Insecurity*
- Diperlukannya perancangan desain karakter untuk keperluan animasi 2D mengenai *Body Image Insecurity* yang terjadi pada mahasiswa Telkom University.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik Mahasiswa DKV Telkom University yang mengalami *Body Image Insecurity*?
2. Bagaimana perancangan desain karakter untuk kebutuhan animasi 2D mengenai *Body Image Insecurity* pada Mahasiswa DKV Telkom University?

1.4. Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah di atas, terdapat tujuan dari perancangan ini.

1. Untuk mengetahui bagaimana karakteristik Mahasiswa DKV Telkom University yang mengalami *Body Image Insecurity*
2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan desain karakter untuk kebutuhan animasi 2D mengenai *Body Image Insecurity* pada Mahasiswa DKV Telkom University

1.5. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu sumber informasi mengenai *Body Image Insecurity* pada Mahasiswa DKV Telkom University. Diharapkan dapat menambah referensi perancangan desain karakter untuk animasi 2D mengenai fenomena *Body Image Insecurity*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Menjadi sarana pengaplikasian keterampilan yang telah didapatkan selama menempuh masa kuliah, serta menjadi salah satu portfolio bagi penulis.

b. Bagi Mahasiswa yang mengalami *Body Image Insecurity*

Mendapatkan Informasi mengenai *Body Image Insecurity* pada Mahasiswa

1.6. Ruang Lingkup

1. Apa?

Fenomena *Body Image Insecurity* Pada Mahasiswa DKV Telkom University

2. Kapan?

Penelitian dilaksanakan mulai dari tahun 2022 dan diperkirakan selesai pada tahun 2023.

3. Dimana?

Penelitian dilakukan di Telkom University, Bandung, Jawa Barat.

4. Siapa?

Target audiens rancangan adalah mahasiswa Telkom University yang mengalami *Body Image Insecurity*

5. Kenapa?

Kepercayaan diri mahasiswa berkurang akibat *Body Image Insecurity* berdampak pada lingkungan sosial dan Kesehatan mental mahasiswa sehingga diperlukannya animasi 2D dengan perancangan desain karakter untuk memberikan informasi mengenai *Body Image Insecurity* pada mahasiswa.

6. Bagaimana?

Merancang desain karakter untuk keperluan animasi 2D mengenai *Body Image Insecurity* yang terjadi pada mahasiswa.

1.7. Metode Penelitian dan Analisis Data

1.7.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yaitu dengan cara memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, metode ini adalah metode yang tepat untuk meneliti hal-hal yang berkaitan dengan perilaku, sikap, motivasi, persepsi dan tindakan subjek (Moleong, 2007 : 6). Metode kualitatif dipilih karena perancangan menggambarkan kehidupan sosial narasumber yang tidak bisa diukur dengan angka (kuantitatif). Metode ini memungkinkan untuk mengumpulkan data yang lebih mendalam dan detail melalui observasi, wawancara dan studi pustaka, sedangkan data yang dilakukan dengan melalui penelitian sampel dan populasi (kuesioner) hanya untuk memperkuat data sebelumnya (Siyoto dan Sodik, 2015).

1.7.2. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data interaktif oleh Miles dan Huberman (1992), yaitu dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk perancangan kemudian menganalisis dan memahami data yang ada, selanjutnya data akan disimpulkan dan disajikan kepada orang yang membutuhkan, analisis ini memiliki 4 tahapan; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka.

2. Reduksi data

Pada tahap ini, penulis akan merangkum dan memilih data yang telah diperoleh dengan memilih data yang penting dan berguna untuk perancangan ini.

3. Penyajian data

Kemudian pada tahap penyajian data setelah semua data telah direduksi, data akan dijabarkan/disusun secara naratif, tahap ini dilakukan untuk mengetahui informasi secara keseluruhan atau dengan klasifikasi tertentu. Data akan disajikan menggunakan gambar, teks, grafik, dan table.

4. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap terakhir, akan dilakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah melalui tahapan-tahapan sebelumnya.

1.8. Cara Pengumpulan Data

1.8.1. Observasi

Observasi adalah metode yang dilakukan dengan pengamatan secara seksama dan mengumpulkan hal-hal yang sedang dipelajari (Supardi, 2006:88). Penulis menggunakan metode ini untuk mengamati gesture, ekspresi, sifat dan sikap, serta cara berpakaian mahasiswa Telkom University yang sedang mengalami *body image insecurity*, yang akan dijadikan referensi untuk perancangan desain karakter pada animasi ini.

Selain itu, karya seni seperti, film animasi, komik, ilustrasi dan karya lainnya juga menjadi sumber informasi dan referensi dalam proses perancangan ini.

1.8.2. Wawancara

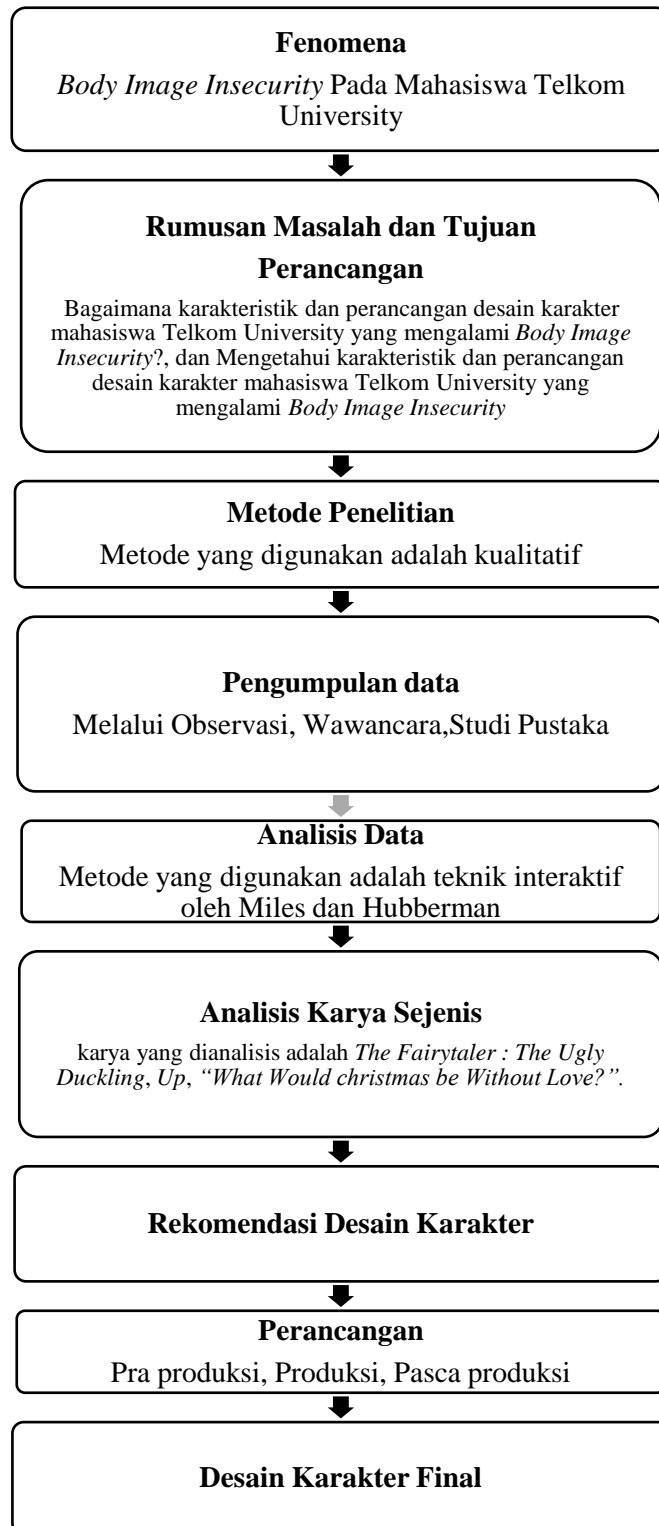
Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam perancangan ini penulis akan mewawancarai psikolog yang lebih paham dengan kesehatan mental terutama pada remaja. Wawancara juga dilakukan kepada mahasiswa Telkom University yang mengalami *body image insecurity*.

1.8.3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan cara pengumpulan data dengan mencari informasi melalui dokumen seperti buku, artikel, dan karya tulis lainnya sebagai referensi penelitian (Sofiah, dkk., 2020:4). Studi pustaka digunakan untuk mendapatkan dasar konsep dan teori dari penelitian (Sumarlin, dkk., 2021). Adapun pustaka yang digunakan berjudul *Body Image Pasien Diabetes Millitus yang Mengalami Ganggren* ditulis oleh Dania Dwi Nurcahyani yang membahas *body image*. Kemudian pustaka lainnya berjudul *Perancangan Desain Karakter Animasi 2D* berjudul "*AM I ENOUGH?*" Untuk menumbuhkan kesadaran mencintai diri sendiri kepada mahasiswa yang ditulis oleh Dinda Masithoh, dan *Perancangan desain karakter animasi 2D fenomena burnout pada mahasiswa dkk Telkom University* yang

ditulis oleh Athaya Sesikofhanun Munafatimah, serta *Creating Stylized Animal (how to design compelling real and imaginary animal character)* yang dirilis oleh 3dtotalPublishing.

1.9. Sistematika Perancangan



Gambar 1. 1 Sistematika Perancangan

Sumber : Pribadi, 2023

1.10. Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan

Sumber : Pribadi, 2023

1.11. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup, cara pengumpulan data, metode penelitian dan analisis data, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai teori tentang *Body Image Insecurity*, animasi 2D, dan desain karakter.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai hasil wawancara dan observasi yang telah didapat juga dilakukan analisis data.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini, akan dijelaskan proses perancangan desain karakter untuk keperluan animasi 2D mengenai *Body Image Insecurity* pada mahasiswa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, terdapat kesimpulan dan saran dari penulis.