

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepercayaan diri merupakan poin yang harus dimiliki oleh setiap manusia dimuka bumi ini. Apabila kepercayaan diri ini tidak timbul, manusia sendiri akan merasa ragu akan hal yang ia lakukan, ketidakjelasan masa depan, pakaian atau hal lainnya yang bisa mengganggu kehidupan sehari-harinya. Ditambah lagi dengan kondisi setelah pandemi, orang-orang yang saat pandemi hanya memandang ponsel pintarnya. Perasaan tersebut sering dialami sebagian besar orang, orang-orang ini ada yang bisa mengatasinya adapula yang tidak bisa mengatasinya. Perasaan ketidakpercayaan diri sering disebut sebagai *insecure*. *Insecurity* atau sering disebut *insecure* adalah kondisi psikologi dari seseorang yang dipenuhi kecemasan, keraguan terhadap dirinya yang menimbulkan rasa tidak percaya diri akan dirinya sendiri. Pernyataan ini didukung dengan hasil survey fenomena *Insecurity* pada Mahasiswa DKV Telkom University, perasaan yang ditimbulkan adalah merasa tidak aman, takut, ragu, dan cemas yang menimbulkan ketidakpercayaan diri. Apabila perasaan ini dibiarkan bisa menyebabkan gangguan depresi, kepribadian di batas ambang, kecemasan, paranoid, gangguan makan, dan yang lebih fatal adalah bunuh diri.

Marak kasus *insecure* sering terjadi di rentang usia remaja hingga usia dewasa. Rentang usia dewasa awal sangat sering merasa *insecure* usia ini bisa dibilang saat memasuki kuliah dan menjadi mahasiswa. Mahasiswa adalah panggilan yang sering didengar untuk seseorang yang tengah menempuh pendidikan di sebuah university, sekolah tinggi, dan akademi. Siswoyo (2007) juga mengemukakan definisi mahasiswa yakni individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Rentang usia mahasiswa biasanya berusia 18 sampai 25 tahun. Sebuah studi tahun 2002 terhadap mahasiswa yang dirilis oleh seorang psikolog di University of Michigan menemukan bahwa *insecure* didasarkan pada *eksternal* atau dunia luar dan validasi *internal* lebih mungkin untuk berjuang dengan kesehatan mental.

Berdasarkan survey fenomena *Insecurity* pada mahasiswa DKV Telkom University, *insecure* faktor *eksternal* yang sangat mempengaruhi adalah lingkungan pertemanan dan pendidikan. Selain itu survey ini menunjukkan salah satu bentuk *insecure* yang sering dirasakan di mahasiswa adalah karena penampilan fisik yang sering disebut body image Insecurity. Body Image Insecurity adalah bentuk ketidakpercayaan diri yang digambarkan sebagai perasaan kurang nyaman, cemas, malu, dan takut dalam diri seseorang terhadap gambaran dan penilaian penampilan fisik dan bentuk tubuh yang dianggap ideal. *Body image* atau citra tubuh merupakan hal yang dimiliki setiap makhluk hidup khususnya manusia, setiap manusia memiliki ciri khas, kelebihan, atau kekurangan yang membedakan satu sama lain. Tidak seharusnya membuat patokan, jika manusia yang sempurna memiliki citra tubuh kulit putih, rambut lurus, kulit mulus tumbuh ideal dan hal lainnya yang dianggap mempresentasikan kesempurnaan di masyarakat. Padahal, yang dilihat kita sempurna belum tentu dilihat orang lain sempurna dan sebaliknya juga. Kekurangan kita sebetulnya bisa menjadi suatu kelebihan, yang dibutuhkan adalah kepercayaan diri saja. Dari survey fenomena *Insecurity* pada mahasiswa Telkom University juga, responden masih ada yang belum bisa menghindari perasaan *insecure* yang dirasakan. Ini dikarenakan masih belum tersebar nya media informatif dan kreatif yang menyajikan cara mengatasi fenomena tersebut seperti media animasi 2D.

Banyak mahasiswa yang belum menyadari bahwa kepercayaan diri itu penting, mereka belum mampu bersyukur akan body image yang dimiliki, dan belum paham cara mengatasi perasaan *insecure* yang dialami. Agar informasi fenomena ini bisa tersampaikan dengan baik, maka di perlukan media secara audio maupun visual untuk menyalurkan informasi ini. Animasi salah satu media yang berpotensi untuk menyalurkan informasi ini adalah animasi. Target audiens animasi 2D cukup fleksibel, tergantung bagaimana pemilihan pengayaan serta cerita animasinya (Putra dan Yasa, 2020). Animasi adalah media yang baik untuk menyampaikan informasi mengenai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (tinarbuko, 2020).

Kemudian didalam pembuatan animasi 2D diperlukan tahapan, tahapan yang pertama adalah tahapan pra produksi. Tahapan pra produksi merupakan tahapan awal untuk mendapatkan ide dan memvisualikan melalui pembuatan *storyboard* dengan mengubah script ide cerita menjadi gambaran visual sederhana dari setiap shot dalam animasi yang disusun menjadi alur cerita yang menarik.

Dengan adanya *storyboard* ini, penulis berharap dapat mendukung proses pembuatan animasi 2D dan menyampaikan informasi yang menarik dari fenomena *body image insecurity* di Mahasiswa DKV Telkom University. Dengan uraian fenomena diatas penulis mengambil judul “*Perancangan Storyboard Animasi 2D tentang Body Image Insecurity di Mahasiswa Telkom University*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan beberapa identifikasi masalah antara lain:

1. Adanya fenomena *Body Image Insecurity* pada Mahasiswa DKV Telkom University, mahasiswa merasa *Insecure* dengan *Body Image* atau citra tubuh yang cenderung kurang percaya diri, dengan menganggap citra tubuh harus sempurna
2. Membutuhkan pembuatan media audiovisual yang menarik tentang *Body Image Insecurity*, seperti animasi 2D
3. Diperlukan perancangan *storyboard* untuk membuat animasi 2D tentang *Body Image Insecurity*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah diatas, maka didapatkan rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana karakteristik dari fenomena *body image insecurity* pada mahasiswa DKV Telkom University?
2. Bagaimana membuat *storyboard* animasi 2D tentang *body image insecurity* di Mahasiswa DKV Telkom University?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam ruang lingkup memaparkan 5W+1H tentang masalah fenomena yang diteliti.

1.4.1 Apa

Penelitian dan perancangan *storyboard* ini mengenai fenomena *body image insecurity* yang terjadi pada mahasiswa DKV Telkom University dengan hasil akhir sebuah animasi 2D.

1.4.2 Siapa

Penelitian dan perancangan pembuatan animasi yang memiliki target audiens untuk Mahasiswa DKV Telkom University.

1.4.3 Kenapa

Penelitian dan perancangan ini dilakukan karena masih banyak mahasiswa Telkom University yang merasa *insecure* dengan penampilan fisik yang cenderung kurang percaya diri.

1.4.4 Dimana

Penelitian dan perancangan ini dilakukan di Jawa Barat, Bandung tepatnya di kawasan Telkom University

1.4.5 Kapan

Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada tahun 2022-2023

1.4.6 Bagaimana

Penelitian dan perancangan ini dilakukan dengan mencari informasi melalui jurnal atau buku yang terkait dengan *body image insecurity*, menyebarkan kuesioner secara *online* sebagai data pendukung dan melakukan wawancara kepada para pihak yang ahli dibidangnya dan wawancara sekaligus mengobservasi mahasiswa DKV Telkom University. Selanjutnya, melakukan perancangan pembuatan *storyboard* animasi 2D yang pas untuk fenomena *body image insecurity*.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan dan penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui karakteristik fenomena *body image insecurity* terjadi di Mahasiswa DKV Telkom University
2. Untuk membuat *storyboard* animasi 2D tentang *Body Image Insecurity* di Mahasiswa DKV Telkom University

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian dan perancangan ini diharapkan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengurangi penyebab terjadinya *body image insecurity* pada mahasiswa Telkom University dan menjadi referensi perancangan *storyboard* animasi 2D mengenai fenomena *body image insecurity*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Diharapkan menjadi sarana menambah keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan. Selain itu, menjadi salah satu portofolio bagi penulis

b. Bagi Mahasiswa yang mengalami *body image insecurity*

Diharapkan menjadi informasi mengenai *body image insecurity* pada mahasiswa Telkom University.

1.7 Metode Penelitian

Dalam metode perancangan dan penelitian yang digunakan oleh penulis menggunakan Metode kualitatif adalah salah satu jenis metodologi penelitian yang di mana dalam penerapannya menggunakan data-data yang berasal dari hasil riset yang kemudian dianalisis. Kemudian untuk pendekatannya menggunakan *narrative research*. *Narrative research* atau sering disebut dengan pendekatan naratif, adalah salah satu jenis penelitian kualitatif, di mana peneliti melakukan studi terhadap satu orang individu atau lebih untuk memperoleh data tentang sejarah perjalanan dalam kehidupannya. Data tersebut

selanjutnya oleh peneliti disusun menjadi laporan yang naratif dan kronologis. (Creswel dalam Sugiyono, 2012, hlm. 14).

Dengan demikian penelitian naratif dapat disimpulkan sebagai studi tentang cerita yang menceritakan dan menjelaskan suatu kejadian menjadi pusat perhatian peneliti berdasarkan urutan waktu tertentu secara rinci. Dengan ini penulis akan membuat dengan mengurut menggunakan waktu secara rinci. Dalam merancang dan meneliti dibutuhkan dua tahap sebelum data yang dibutuhkan bisa didapat, dua tahap tersebut adalah:

1.7.1 Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa jenis dalam pengumpulan data, antara lain sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka atau kepustakaan adalah pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku, literatur, catatan, serta laporan atau jurnal yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara adalah pengumpulan data yang dilakukan langsung tatap muka untuk saling tanya jawab antara peneliti dan narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan informasi masalah yang sedang diteliti. Pada penelitian dan perancangan ini narasumber yang akan dilibatkan adalah mahasiswa Telkom University, *Storyboard Artist* dan *Psikolog*.

1.7.2 Analisis Data

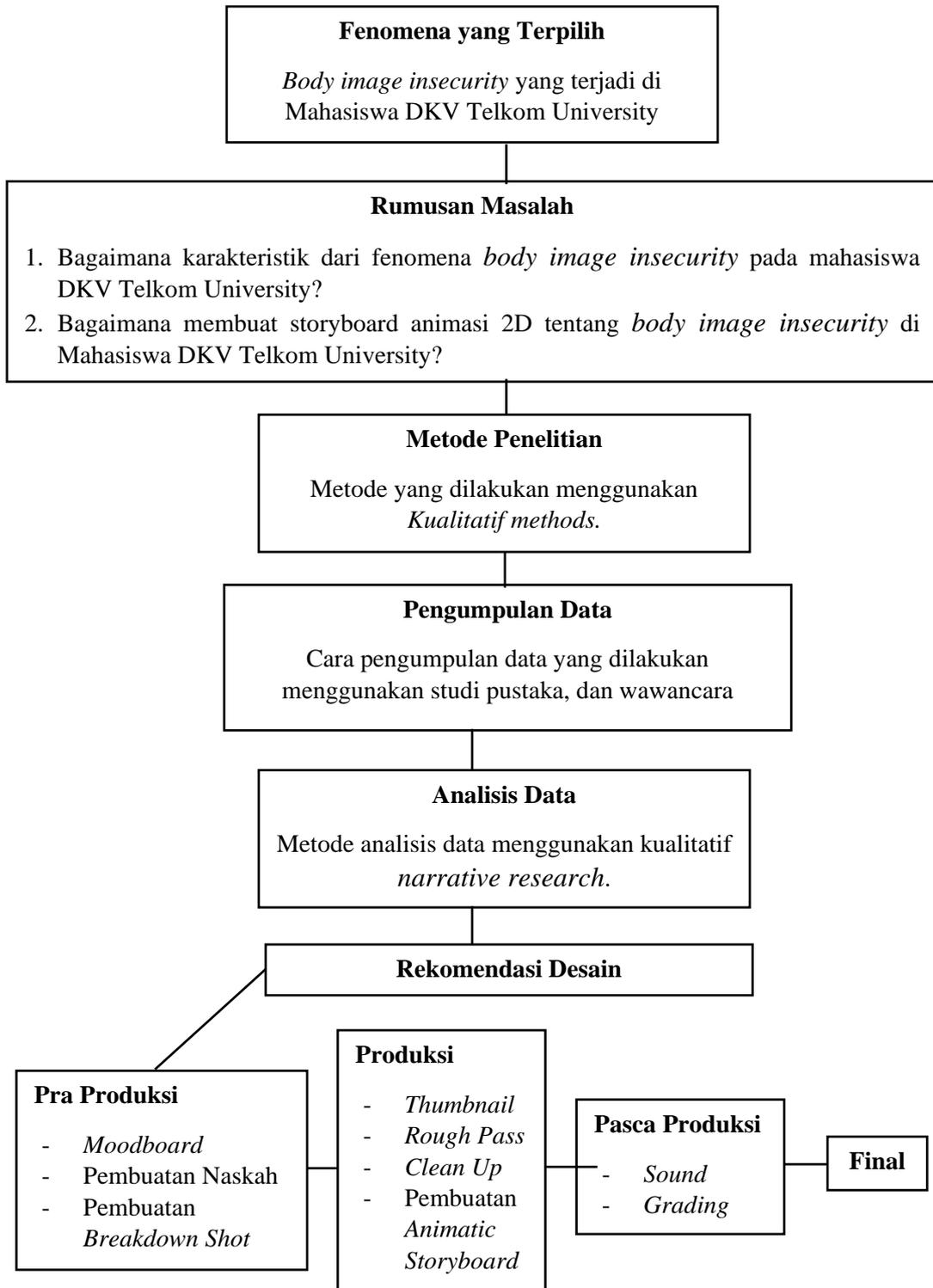
Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode kualitatif. Metode ini menganalisis dan memahami data kemudian disimpulkan dengan disajikan kepada orang yang membutuhkan hasil analisis ini. Metode analisis ini memiliki tahapan antara lain; reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Siyoto dan Sodik, 2015).

Tahap reduksi data adalah tahapan dengan penyerderhanaan, menggolongkan dan membuang data yang tidak perlu sehingga data yang didapat menghasilkan informasi yang bermakna penting untuk menarik kesimpulan nantinya. Tahap ini juga sering disebut tahapan untuk memilih data yang relevan dengan tujuan akhirnya.

Untuk tahap penyajian data merupakan tahap untuk mengumpulkan sekumpu data yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami. Bentuk penyajian data berupa teks naratif, grafik atau bagan. Tahap terakhir, tahap kesimpulan adalah tahap yang dilakukan paling akhir untuk melihat hasil data mengacu pada tujuan analisis yang dicapai. Tahap ini bertujuan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan ataupun perbedaan yang digunakan untuk menarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

1.8 Kerangka Perancangan

Dalam kerangka perancangan, merupakan tahap-tahap yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian dan perancangan untuk membuat *storyboard* animasi 2D tentang *body image insecurity* di Mahasiswa Telkom University. Berikut ini merupakan bagan dari proses yang dilakukan penulis:



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: dokumentasi pribadi, 2022

1.9 Pembabakan

Pembabakan memaparkan poin-poin setiap bab, dalam “Perancangan *storyboard* animasi 2D tentang *body image insecurity* di Mahasiswa DKV Telkom University” antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, Metodologi Penelitian, sistematika penelitian, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis mencantumkan teori mengenai Body Image Insecurity, Mahasiswa, *Storyboard*, dan Cerita Fabel.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini, penulis menguraikan data yang sudah di dapatkan berupa hasil analisis wawancara, sekaligus observasi pada mahasiswa Telkom University. Kemudian menganalisis data dan analisis sasaran serta menganalisis karya sejenis. Hasil uraian analisis data tersebut, kemudian dianalisis menjadi satu untuk menghasilkan sebuah kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini, penulis memaparkan konsep animasi 2D yang akan dibuat mengenai fenomena *body image insecurity*. Penulis juga memaparkan proses serta hasil dari perancangan pembuatan *storyboard* animasi 2D mengenai fenomena Body Image Insecurity.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk bab terakhir ini, penulis memaparkan kesimpulan tentang proses penelitian dan perancangan yang sudah dibuat penulis didalam laporan ini. Penulis memaparkan juga rekomendasi sebagai solusi alternatif dari permasalahan penelitian dan perancangan ini.