

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehilangan orang tercinta khususnya orang tua ternyata memberi dampak yang cukup besar bagi kehidupan seorang yang sedang menginjak usia remaja. Hal itu dapat membuat sakit hati dan tidak mudah merima, hal tersebut memicu timbulnya berbagai emosi negatif. Saat anak yang menginjak usia remaja mengalami kepergian orang tuanya, juga merasa kehilangan sosok orang terdekatnya yang selalu memberi cinta atau sayang dan rasa nyaman. Ada 153 remaja di seluruh dunia kehilangan salah satu ataupun kedua orang tuanya (Puspasari, 2020). Mereka ditinggalkan oleh orang terdekatnya sejak usia dini dan harus beradaptasi dengan kehidupan baru setelah orang tua mereka meninggal. Mereka menjalani peristiwa kematian orang tuanya secara bertahap dan berusaha pulih dari titik terendah dalam hidupnya.

Kematian orang tua bagi anak yang menginjak usia remaja menjadi stresor yang dapat memicu beragam masalah yaitu seperti keuangan, beban hidup, dan menjauhnya ikatan dengan orang lain dalam hidupnya (Apelian & Nesteruk, 2017 dalam Puspasari, 2020). Kejadian tersebut dapat menimbulkan masalah mulai dari psikologis, kesehatan, dan munculnya depresi pada anak yang menginjak usia remaja (McClatchey & Winner, 2012 dalam Puspasari, 2020). Faktor pemicu atas kepergian orang tua membuat anak yang menginjak usia remaja mengalami masalah mendalam terkait dengan perkembangan psikologisnya (Karakartal, 2012; Tillquist dkk., 2016).

Dapat disebut dengan usia remaja disaat mereka menginjak umur 13 tahun sampai dengan 21 tahun (Santrock, 2002). Berubahnya terkait biologis remaja dengan pubertas,

pemikiran atau secara emosi dan relasi sosialnya akan dialami pada waktu anak menginjak usia remaja. Santrock (2002) menjelaskan bahwa emosi remaja sangat rawan akan berbagai bentuk dalam atau luar yang dialaminya sendiri. Banyak perubahan yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas perkembangan yang sangat kompleks. Masa remaja merupakan identitas yang memerlukan peran yang dapat memberi masukan atau semangat dari orang terdekatnya atau tercintanya. Orang tua yang menanamkan rasa cinta atau sayang, memberikan masukan nilai-nilai watak dan memberikan semangat sokongan batin juga guna untuk memberi rasa nyaman dalam hidup menjadi teladan bagi anak yang sedang menginjak usia remaja (Nurhidayati & Chairani, 2014).

Kepergian orang tercinta, mampu menimbulkan rasa menyedihkan, disebut dengan *childhood traumatic grief*, bagi remaja yang mengalaminya. Yang di mana fenomena menyakitkan saat tahap bersedih dan remaja mengalami gejala khusus yang biasanya menyertai kematian. *Childhood Traumatic Grief* diduga menjadi kondisi khususnya orang muda yang kehilangan sosok yang ia cintanya dalam keadaan menyedihkan yang dapat menimbulkan indikasi trauma sehingga mengganggu kemampuan mereka untuk menavigasi proses kesedihan (Cohen & Mannarino, 2011; Mannarino & Cohen, 2011). Banyak anak yang menginjak usia remaja kehilangan orang tuanya lebih cenderung menunjukkan gejala gangguan karakter psikis yang memerlukan penanganan khusus (Downey, 2000 dalam Puspasari, 2020). Meninggalnya orang terdekat yaitu orang tua membawa dampak buruk untuk anak yang menginjak usia remaja maka dari itu dibutuhkan seseorang untuk membantunya pulih pada depresi yang dirasakan akibat kehilangan orang yang disayanginya.

Anak yang menginjak usia remaja mengalami kematian orang yang disayanginya, terpenting orang dicintainya yaitu orang tua, secara berangsur-angsur dan berusaha bangun kembali dari jatuh seakan-akan itu adalah delusi seolah nyata dalam hidup mereka (Tillquist et al., 2016). Anak yang menginjak usia remaja yang mampu bangun kembali dari jatuh menatap

futur yang lebih baik. Memerlukan cara mengatur seperti resiliensi, motivasi, dan efikasi diri, serta optimisme, sehingga dapat membangun perasaan dan emosi positif ketika menghadapi situasi menakutkan (Cohen & Mannarino, 2011; Mannarino & Cohen, 2011).

Beberapa remaja tidak mampu mengatasi kesulitan yang mereka alami dan cenderung melakukan perilaku negatif. Kehilangan orang tua dapat menunjukkan tindakan agresif yang tinggi bagi remaja yang mengalaminya dibandingkan dengan remaja lainnya (Stikkelbroek dkk., 2016). Selain itu, hal ini juga merupakan faktor penyebab bunuh diri di kalangan remaja (Stikkelbroek dkk., 2016). Setelah kehilangan orang yang dicintai, anak yang menginjak usia remaja apalagi tidak punya dorongan atau semangat untuk menghadapi hidup yang bermakna, apalagi jika motivasi tersebut datang sendiri dari dalam diri, nantinya mengembangkan psikis buruk dan gejala depresi.

Film eksperimental ini tidak hanya tertuju kepada cara sosok anak yang menginjak usia remaja berusaha menjalani semangat hidup yang besar walaupun sedang menjalani situasi yang terbatas dan perih psikologis menyedihkan. Sosok remaja kuat, yaitu sosok yang bisa terus berdiri dan menghadapi situasi sesuai kehilangan yang ia cintai yaitu keluarganya, ayah dan ibu. Dalam film eksperimental ini penulis ingin memusatkan serta ingin tau terkait dengan motivasi hidup seorang anak yang sedang menginjak usia remaja, namun orang tuanya sudah tiada.

Terdapat pada *Animation Writing and Development* dijelaskan bahwasannya istilah animasi berawal dari bahasa Latin, 'anima' bermakna menghidupkan. Sedangkan dari bahasa Inggris 'animate' juga diartikan menghidupkan atau arti lain yaitu menjiwai, dan 'animation' diartikan semangat, semarak atau gelora. Awal mula animasi dibentuk menggunakan ilustrasi tangan dan perangkat lunak 2 dimensi, namun kini waktu ke waktu film animasi menuju pengembangan kekinian menggunakan kemajuan informasi 3 dimensi. Nyaris tiada bagian

yang tidak diproduksi oleh animasi 3 dimensi. Sangat banyak aplikasi yang bisa diproduksi menggunakan animasi 3 dimensi. Maka dari itu penulis ingin membuat sesuatu yang baru berkaitan dengan penggabungan film dengan animasi 2 dimensi itu sendiri. Karena pada dasarnya terlihat tidak bisa menyatu namun apakah suasana, perasaan, atau makna akan dapat menyatukan kedua tema tersebut bisa terjawab pada karya eksperimental penulis nantinya.

Penulis mengangkat judul film eksperimental “*Blue Hydrangea*”, yang diartikan dalam Bahasa Indonesia Hydrangea Biru. Karena dalam film eksperimental ini penulis akan menggunakan simbol bunga sebagai penyampaian pesan atau arti dari film eksperimental penulis. Dalam bahasa bunga, hydrangea memiliki sejumlah simbolisme yang terkait dengan warna cerahnya. Salah satu contohnya adalah hydrangea biru, yang melambangkan rasa terima kasih dan permintaan maaf.

Tidak hanya bunga hydrangea saja, tetapi penulis memasukkan beberapa bunga seperti Higanbana (Red Spider Lily) dan Tulip guna memperkuat symbol dari karya film eksperimental Penulis. Namun penulis disini memberi judul karya ini dengan nama “Blue Hydrangea” bukan berarti film ini tentang bunga ini saja, tetapi bagaimana penulis ingin membawakan suasana film ini. Pada dasarnya bunga tersebut juga bisa membawakan simbol suasana dalam sebuah scene film, seperti contoh dalam sebuah anime Ao No Hako terdapat scene dimana Chinatsu sedih melihat akan Tokoh utama serumah dengan kakak kelasnya tepat disitu juga terdapat bunga Hydrangea yang menggambarkan kesedihan, Pada Tokyo Ghoul saat episode terakhir scene penyiksaan terdapat bunga Higanbana yang menandakan akan kematian, Gimai Seikatsu dimana saat ada obrolan serius di ruang makan disitu ada bunga tulip bertuju pada pendalaman emosi.

Bunga Hydrangea ini sendiri menjadi judul utama bukan untuk sebagai symbol utama dalam karya film eksperimental ini, namun sebagai penamaan film eksperimental ini dan

sebagaimana judul ini sebenarnya adalah mewakili kesedihan dan suasana yang dialami tokoh utama dalam film eksperimental ini sehingga judul ini bukan sebagai acuan bunga tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memvisualisasikan seorang anak tanpa sosok orang tua utamanya seorang ibu dalam karya Film eksperimental “*Blue Hydrangea*”?
2. Bagaimana simbol yang akan digunakan pada karya Film eksperimental “*Blue Hydrangea*” dalam membantu menyampaikan pesan inti dari film tersebut?

C. Batasan Masalah

1. Topik utama yang diangkat ialah mengenai seorang anak tanpa sosok seorang ibu
2. Pada karya “*Blue Hydrangea*” ini akan diproduksi dengan durasi kurang lebih 9 menit

D. Tujuan Berkarya

1. Memvisualisasikan kehidupan seorang anak laki-laki yang kuat tanpa sosok ibu melalui simbol - simbol dalam bentuk film eksperimental.
2. Menyampaikan kepada audiens bahwa menjadi seorang anak laki-laki penuh tanggung jawab dan masih membutuhkan sosok seorang ibu sebagai orang yang dicintainya terutama penulis, disampaikan dengan menggunakan medium film eksperimental.

E. Sistematika Penulisan

1. BAB I (PENDAHULUAN)

Pada BAB ini berupa pendahuluan laporan pengkaryaan tugas akhir yang berisi: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan

Masalah, (4) Tujuan Berkarya, (5) Sistematika Penulisan, (6) Kerangka Berpikir. Guna memberikan gambaran pada pembacatentang isi laporan pengkaryaan yang akan ditelaah.

2. BAB II (LANDASAN TEORI)

Pada BAB ini berisi tentang: (1) Referensi Seniman, (2) Teori Umum, (3) Teori Seni. Guna memberikan penjelasan penjelasan terkait pedoman penulis dalam pembuatan karya.

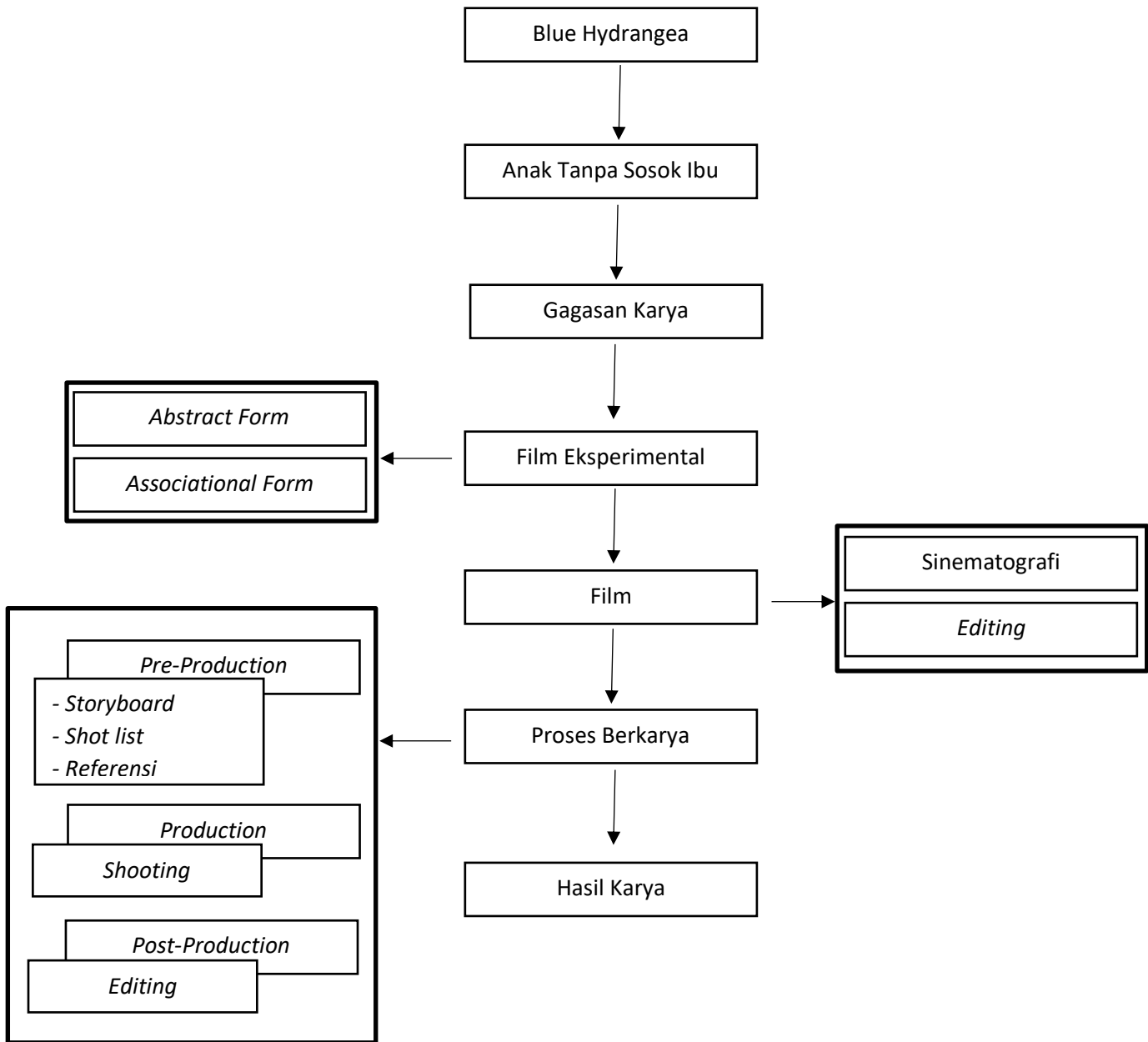
3. BAB III (KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA)

Pada BAB ini berisi tentang: (1) Konsep Karya, (2) Proses Berkarya, (3) Hasil Karya. Guna memaparkan proses pembuatan karya dan hasil akhir karya.

4. BAB IV (KESIMPULAN)

Pada BAB ini berisi tentang: (1) Kesimpulan, (2) Saran. Guna menyimpulkan seluruh hasil penulisan laporan dan pembuatan karya, sebagai sarana pengembangan tulisan, dan referensi bagi orang lain.

F. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir
(Sumber: Dokumen Pribadi)