

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peristiwa traumatis bisa datang pada siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Pada beberapa kasus tidak semua orang mampu mengatasi perasaan traumatis dengan baik, sehingga bisa menimbulkan efek psikis maupun fisik yang akan mengganggu kehidupan orang tersebut. Orang-orang demikianlah yang dapat memiliki gejala stres pasca trauma atau *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Penderita PTSD lazimnya memiliki banyak ciri diantaranya, seperti sering menghindari keramaian untuk mengingat secara detail apa yang terjadi pada peristiwa traumatis yang dialaminya, menyendiri dan sangat berhati-hati, sehingga sering bertindak dan berperilaku tidak rasional. Penderita PTSD harus disembuhkan jika diketahui lebih awal dan diberikan penanganan yang tepat. Menurut Flannery (1999: 77-78) mengatakan bahwa jika ciri-ciri tersebut dibiarkan tanpa disadari dan tidak ditangani, dapat menyebabkan komplikasi medis dan psikologis serius yang bersifat permanen dan pada akhirnya mengganggu kehidupan sosial dan profesional penderitanya.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Selain itu, disebutkan pula bahwa masa remaja merupakan periode kritis dan penting dalam kehidupan manusia. Menurut Nader (1997: 17) dalam buku "*Childhood traumatic loss: The interaction of trauma and grief*" juga menyatakan bahwa proses penyembuhan dan pemulihan korban trauma harus didasarkan pada jenis peristiwa dan dampak mendalam dari peristiwa, periode peristiwa, tahap trauma, dan kesedihan yang disebabkan kehilangan makna peristiwa secara pribadi (anak) dan kaitannya dengan masalah-masalah lain dalam kehidupan anak tersebut. Ini karena mempengaruhi bagaimana anak-anak yang mengalami trauma menanggapi penanganan.

Akan tetapi menurut pemahaman akan kesehatan mental di Indonesia cenderung rendah. Masyarakat cenderung memberi stigma negatif terhadap orang dengan gangguan mental atau jiwa yaitu dengan mencela dan menganggapnya sebagai aib, anggapan akan orang 'gila'. Hal ini menyebabkan orang dengan kesehatan mental yang terganggu cenderung susah terbuka akan pengobatan dan malah merasa lebih tertekan akan stigma masyarakat. Hendaknya masyarakat lebih terbuka dan peka akan gangguan kesehatan mental disekitarnya.

Media yang selama ini memiliki latar belakang mengenai pengenalan gejala *post-traumatic stress disorder* pada anak usia remaja belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang media pengenalan gejala PTSD yang terjadi pada anak usia remaja untuk meningkatkan *awareness* terhadap masyarakat terhadap gejala PTSD dalam format film animasi 2d. Dengan mengemas sebuah cerita dalam bentuk film animasi, karya memiliki daya tarik estetik dan pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh masyarakat karena memiliki cerita dan visual yang menarik. Cerita dari film animasi ini dirangkai sesuai dengan realita yang terjadi mengenai gejala *post-traumatic stress disorder*. Dengan demikian, perancangan film animasi ini merupakan upaya yang tepat sebagai media pengenalan gejala *post-traumatic stress disorder* kepada masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas, didapati sebuah rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang film animasi 2d mengenai pengenalan gejala *post-traumatic stress disorder* yang dialami pada remaja kepada masyarakat?

C. Batasan Perancangan

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi ini dibuat dengan sesederhana mungkin tetapi pesan yang di sampaikan diharapkan bisa diterima oleh masyarakat.
2. Perancangan memiliki target audiens yang berada di Indonesia.
3. Penulis hanya akan membahas media pengenalan terhadap PTSD yang hanya dialami oleh remaja.

D. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah melalui pembatasan, maka tujuan perancangan ini yaitu mengenalkan sekaligus memberi *awereness* terhadap gejala *post-traumatic stress disorder* yang dialami pada remaja kepada masyarakat dalam bentuk film animasi 2d.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang desain komunikasi visual dan animasi. Penulis berharap penemuan dan temuan yang dihasilkan bisa menjadi acuan teoritis pada bidang tersebut.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi Media Publik

Melalui film animasi 2d ini diharapkan dapat menjadi film yang menarik dan bisa diekspos sebagai cara meningkatkan *awereness* terhadap gejala psikologis khususnya PTSD.

b. Manfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Diharapkan akan menjadi salah satu koleksi lembaga yang bermanfaat sehingga bisa dijadikan sebagai referensi dan acuan bagi para akademisi, terutama yang memiliki minat akan film dan animasi.

c. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

Perancangan film animasi 2d ini diharapkan dapat menambah ragam karya perancangan tugas akhir di DKV ISI Yogyakarta.

d. Manfaat bagi Komunitas/Asosiasi

Perancangan film animasi 2d ini diharapkan dapat menjadi media inspiratif yang mampu meningkatkan minat terhadap dunia animasi.

e. Manfaat bagi Pemerintah

Perancangan film animasi 2d ini diharapkan dapat menginspirasi pemerintah dalam mendukung perkembangan industri kreatif lokal.

f. Manfaat bagi Industri Kreatif

Perancangan film animasi 2d ini mampu menjadi referensi bagi pelaku industri kreatif dalam merancang film animasi.

F. Definisi Operasional

1. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*, satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak dan semakin banyak *frame* maka gambar yang dihasilkan semakin baik. (Munir, 2012:381)

2. Film

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia sekarang ini semakin penting dan setara dengan media lain. Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar - gambar yang mereka lukis.

Lukisan – lukisan itu bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba – tiba. (Effendy, 2000: 211 – 216)

3. Media

Bentuk tunggal dari media yakni “medium” yang berarti perantara atau penengah. Bisa dipakai untuk berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. (Susanto, 2011:255)

4. PTSD

Post-traumatic stress disorder (PTSD) atau gangguan stres pasca-trauma dalam bahasa Indonesia adalah reaksi umum setelah mengalami sesuatu yang traumatis. Penderita PTSD bisa didiagnosis setelah mengalami peristiwa traumatis yang melibatkan kematian, ancaman kematian, cedera, atau ancaman terhadap keselamatan fisik diri sendiri atau orang lain. Reaksi penderita terhadap peristiwa ini biasanya melibatkan rasa takut yang intens, ketidakberdayaan, atau kengerian. Selain itu, setelah trauma, penderita bisa mengalami satu atau beberapa jenis penyakit lainnya. (Sheela, 2012:15)

5. Remaja

Masa remaja atau “*adolescence*” berasal dari bahasa Latin “*adolescere*” yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Apabila diartikan dalam konteks yang lebih luas, akan mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. (Hurlock, 1991:246)

G. Metode

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah data yang berkaitan dengan PTSD pada remaja. Data ini dapat diperoleh dari wawancara, observasi dan studi literatur.
- b. Data visual diperlukan sebagai referensi dalam konsep kreatif hingga perancangan karya. Data didapat dari internet maupun dengan observasi secara langsung.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Mencari narasumber ahli psikologi supaya mendapatkan data yang akurat.

b. Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan dengan menonton film dan animasi tentang gejala PTSD atau gejala psikologis lainnya.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan meneliti informasi yang relevan dengan objek perancangan. Beberapa sumber pustaka yang dikumpulkan meliputi skripsi, tesis, buku, informasi dari internet, dan sumber relevan lainnya.

H. Metode Analisis Data

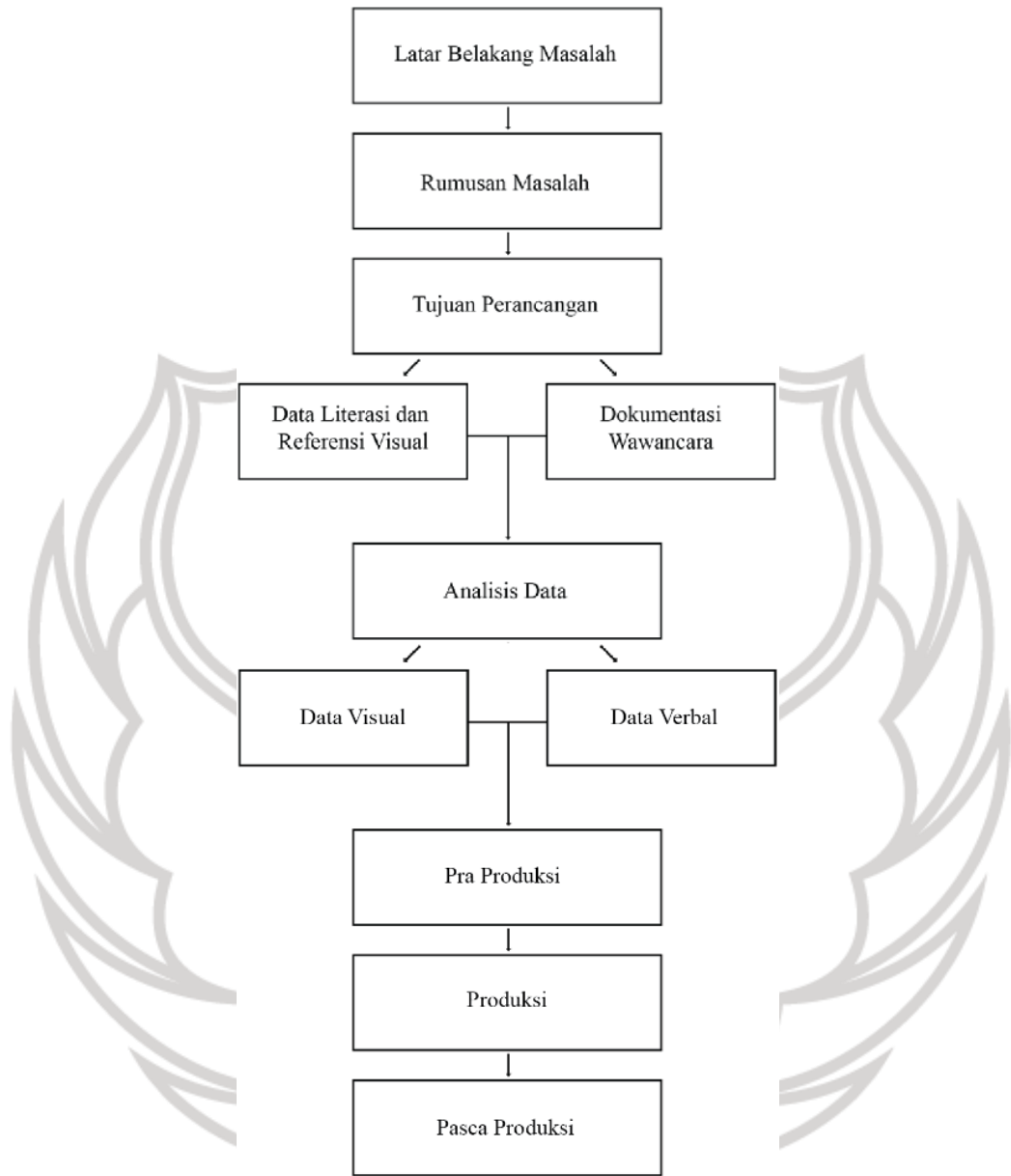
Pada metode penelitian analisis data ini merupakan bagian yang pokok dalam kegiatan penelitian, sebab analisa yang akan dilakukan dapat memberikan makna yang diperlukan terhadap data yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut. Metode yang digunakan dalam menganalisis data dan mengambil kesimpulan dari data-data yang diperoleh adalah 5W+1H. Dengan 5W+1H, data yang telah terkumpul dapat dianalisa dan memperjelas mengapa perancangan ini perlu dilakukan. 5W + 1H meliputi:

1. What (apa) : Masalah apa yang diangkat dalam perancangan ini?
2. Who (siapa) : Kepada siapa perancangan ini ditargetkan?
3. Where (dimana) : Dimana perancangan ini akan di publikasikan?
4. When (kapan) : Kapan perancangan ini akan di publikasikan?
5. Why (menapa) : Mengapa tema ini diangkat sebagai perancangan?
6. How (bagaimana) : Bagaimana cara merancangnya?

I. Metode Perancangan

Perancangan animasi menggunakan metode *Pipeline animation*. *Pipeline animation* atau animasi pipeline adalah proses pembuatan animasi yang mencakup tahapan Pra produksi, Produksi, dan Pasca produksi (Safagi Yuligar, 2020: 108). Tahapan Pra produksi berisi konsep dan ide visual. Tahapan Produksi berisikan pengerjaan animasi mulai dari pembuatan karakter hingga background. Sedangkan Pasca produksi meliputi editing dan publikasi karya.

J. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)