



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Major Depressive Disorder (MDD) atau biasa dikenal dengan depresi berat adalah salah satu permasalahan psikologis yang terjadi pada beberapa orang. Fenomena ini menimbulkan perhatian masyarakat Indonesia hingga dunia terhadap penanganan depresi berat tersebut. Berdasarkan data dari WHO (2017) penderita depresi di dunia meningkat lebih dari 18 persen sejak tahun 2005. Hampir 800.000 orang meninggal tiap tahunnya karena depresi berat.

Menurut *health.detik.com*, 30 persen kasus kematian akibat bunuh diri disebabkan oleh depresi berat dan hal itu sebenarnya bisa dicegah dan ditangani. Namun, penanganan dan pengobatan untuk penderita depresi masih kurang. Menurut artikel tersebut, hal itu disebabkan karena kurangnya pengetahuan akan gejala serta penanganannya. Selain itu, faktor lain yang membuat angka kematian akibat depresi meningkat adalah beberapa penderitanya justru mengabaikan permasalahannya. Mereka enggan untuk pergi ke psikiater karena alasan biaya dan terlalu menutup diri, bahkan terkadang menganggap permasalahan tersebut biasa saja.

Beberapa penderita depresi berat bahkan mengalami halusinasi dan delusi. Hal itu disebut juga dengan istilah *Major Depressive Disorder with Psychotic Feature* atau depresi berat dengan gejala psikotik. Menurut *Healthline.com* 20 persen orang yang menderita depresi berat mengalami gejala psikotik. Mereka

yang mengalaminya kehilangan sentuhan dengan kenyataan karena halusinasi dan delusi yang mempengaruhi pikiran dan kejiwaannya. Dalam menghadapi hal itu, dibutuhkan komunikasi, konsultasi, hingga pengobatan medis untuk mengurangi gejala psikotik yang dialami penderitanya.

Salah satu penanganan depresi berat adalah interaksi dan komunikasi dengan orang terdekat, seperti keluarga. Mirsalimi, Perleberg, Stovall, & Kaslow (seperti dikutip dalam Hoeksema, 2014) mengatakan bahwa keluarga dapat menjadi salah satu bagian kehidupan yang dapat berkontribusi untuk mengurangi gejala hingga permasalahan psikologis anggotanya melalui kedekatan dan interaksi (hal. 47). Kedekatan, perhatian dan kasih sayang keluarga bisa menjadi dukungan seorang penderita depresi berat untuk mencegah keinginan bunuh diri.

Media animasi 2D dipilih karena dapat memberikan elemen-elemen tertentu yang tidak bisa dilakukan pada film *live-action*. Adjie (2007) menjelaskan bahwa animasi adalah kumpulan beberapa gambar yang membentuk suatu pergerakan antar gambar lainnya, pergerakan tersebut dapat berupa bentuk-bentuk yang beragam berdasarkan hasil pemikiran pembuatnya (hlm. 143). Berbeda dengan film-film *live-action*, film animasi dapat dibuat berdasarkan imajinasi pembuatnya. Dalam imajinasi tidak ada batasan yang bisa membuat hal-hal yang tidak mungkin di dunia nyata, dapat terbayangkan. Membuat film animasi dapat memperlihatkan imajinasi para pembuatnya dalam bentuk visual yang tentunya tidak dapat dilakukan di dunia nyata.

Perkembangan animasi di Indonesia menimbulkan beberapa dampak baik di dunia hiburan. Salah satunya adalah film-film animasi bertema tanah air karya anak bangsa. Harjanto (2016) mengatakan bahwa dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, industri animasi di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal tersebut terlihat dari talenta hingga karya-karya yang dihasilkan. Meskipun hanya beberapa film animasi yang dapat menembus kancah internasional, kualitas film animasi Indonesia sangatlah layak untuk menjadi kebanggaan.

Salah satu unsur penting dalam pembuatan film animasi 2D adalah perancangan tokoh. Pemecahan masalah serta konflik yang dihadapi menjadikan tokoh tersebut memiliki cerita dan dapat berkomunikasi dengan audiens secara visual. Dalam membuat film animasi 2D ini, akan dirancang sebuah tokoh dua dimensi yang tentunya dapat merepresentasikan peranannya bukan hanya dari segi visual saja, tetapi juga mencakup dari segi psikologis, fisiologis, dan sosiologis.

Tokoh untuk film animasi 2D pun harus dapat merepresentasikan hal yang berhubungan dengan film animasi 2D tersebut. Tokoh dibuat secara bertahap mulai dari konsep hingga hasil akhir. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas tentang bagaimana merancang tokoh dalam film animasi 2D “Belum Saatnya” yang mengangkat isu depresi serta penanganannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh dalam film animasi 2D “Abnormal”?

1.3. Batasan Masalah

Pada laporan Tugas Akhir ini, penulis akan melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Tokoh yang dirancang ada 2 yaitu Wiro sebagai ayah yang mengalami permasalahan psikologis dan Maya sebagai anak perempuannya yang secara tidak langsung menjadi solusi permasalahan tersebut.
2. Tokoh yang dirancang dibahas dari segi psikologis, sosiologis, dan fisiologis.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang tokoh dimulai dari konsep hingga finalisasi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas. Adapun manfaat dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Untuk memahami lebih dalam tentang perancangan tokoh serta tahapan dalam pengerjaannya.
2. Untuk memperlihatkan kepada masyarakat terkait penanganan depresi berat dengan pendekatan keluarga sebagai solusi, melalui film animasi 2D.
3. Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.