

BAB I

PENDAHULUAN

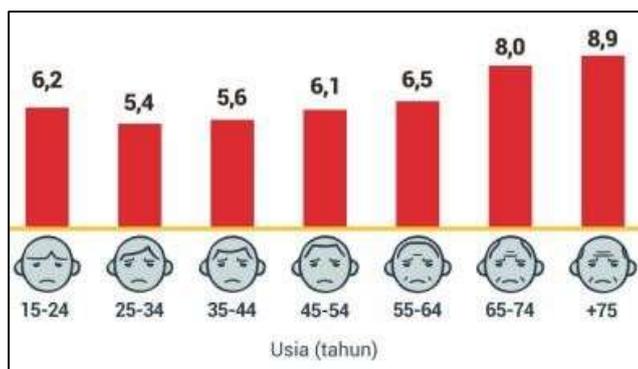
1.1 Latar Belakang

Menurut Undang – Undang No. 18 Tahun 2014 Bab 1 Pasal 1 Tentang Kesehatan Jiwa, kesehatan mental atau jiwa adalah suatu keadaan dimana individu seseorang dapat berkembang secara mental, fisik, sosial maupun spiritual sehingga individu tersebut mampu mengatasi tekanan, memahami kemampuan diri sendiri, dapat berkontribusi dengan baik untuk komunitasnya, dan mampu bekerja secara produktif. Hal ini juga berarti kesehatan mental memiliki dampak terhadap fisik seseorang dan juga dapat mengganggu produktivitas. Kesehatan mental sangat diperlukan untuk menunjang produktivitas dan kualitas kesehatan fisik. Gangguan mental atau kejiwaan dapat diderita oleh siapa saja, terutama sering dialami oleh remaja.

Masa remaja adalah masa atau rentang waktu peralihan perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang disertai perubahan sosioemosional, kognitif, dan biologis. Perubahan ini diawali dari usia sekitar 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada usia sekitar 18 hingga 22 tahun. Perubahan biologis yang terjadi antara lain pertumbuhan tinggi badan yang cepat, kematangan alat reproduksi, dan perubahan hormonal. Perubahan psikologis yang terjadi diantaranya kemampuan berpikir idealistik, logis, dan abstrak meningkat. Sementara itu perubahan sosioemosional yang terjadi pada remaja yaitu kemauan untuk lebih sering meluangkan waktu bersama teman sebaya, mulai timbul masalah dengan orang tua, dan timbul rasa mandiri (Santrock, 2007).

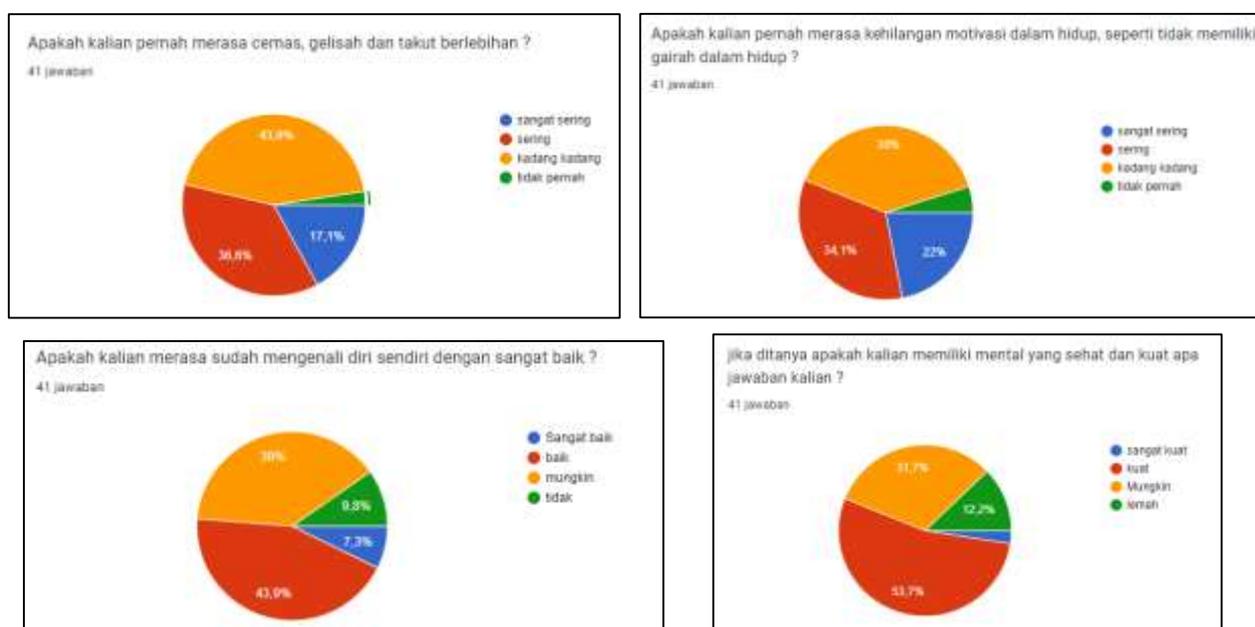
Beragam perubahan kerap terjadi saat masa remaja, sehingga disebut sebagai masa yang *stress* dan penuh badai. Pandangan tersebut tercipta karena saat masa remaja terjadi ketidakstabilan emosi yang kerap timbul daripada sebelumnya. Beragam perilaku, perasaan, dan pikiran terjadi tidak menentu, misalnya antara keangkuhan dan kerendahan hati, niat baik dan godaan, rasa bahagia dan rasa sedih, dan keadaan bertolak belakang lainnya yang berubah-ubah dalam jarak waktu yang singkat (Santrock, 2007).

Hasil dari Riset Kesehatan Dasar (Rikesdas) pada tahun 2018 menunjukkan gangguan kesehatan mental dimulai dari rentang usia remaja (15-24 tahun) dengan prevalensi 6,2%. Seiring dengan peningkatan usia, pola prevalensi kesehatan mental semakin meningkat. Tertinggi terjadi saat usia 75+ tahun dengan prevalensi 8,9% dan 55-64 tahun dengan prevalensi 6,5% (Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI, 2019).



Gambar 1.1 Prevalensi kesehatan mental pada Penduduk Umur ≥ 15 Tahun

(Sumber: Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI, 2019)



Gambar 1.2 Pie Chart Kesehatan Mental Remaja

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada data kuisioner yang disebar oleh penulis terhadap kesehatan mental di usia remaja yang telah disebarkan kepada remaja usia 18 – 22 tahun sebanyak 41 responden dengan hasil survey yang didapat yaitu mayoritas remaja mengalami/mengidentifikasi seseorang mengalami masalah kesehatan mental sebanyak 85,4 % mengalaminya, serta adanya 19,5% tidak pernah mendapatkan edukasi tentang masalah kesehatan mental, adapula jawaban dari 80.5% remaja mendapatkan edukasi kesehatan mental dari media sosial media, You Tube, Instagram, Tiktok dan juga webinar, survey ini juga menanyakan tentang kehilangan motivasi dalam hidup, seperti tidak memiliki gairah dalam hidup ? 34,1% Menjawab sering, 22% menjawab sangat sering, 39%

menjawab kadang-kadang dan 4,9% menjawab tidak pernah mengalaminya, dan saat diberikan pertanyaan kalian pernah merasa cemas, gelisah dan takut berlebihan ? 17,1% Menjawab sangat sering, 36,6% sering, 43,6% kadang-kadang dan 2,4% menjawab tidak pernah. Kemudian saat diberikan pertanyaan apakah kalian memiliki mental yang sehat dan kuat ? 2,4% Menjawab sangat kuat 53,7% kuat, 31,7% mungkin, 12,2% lemah dan saat ditanya apakah kalian sudah mengenali diri sendiri dengan baik ? 7,3 % menjawab sangat baik, 43,9% baik, 39% menjawab mungkin dan sisanya tidak, dilihat dari berbagai macam pertanyaan yang diberikan bisa disimpulkan bahwa remaja banyak yang mengalami masalah kesehatan mental dan banyak yang belum bisa mengenali diri sendiri.

Diperlukan informasi yang cepat dan tepat serta mudah diakses oleh remaja di mana saja untuk menyampaikan informasi tentang penyakit mental, salah satunya animasi. Animasi merupakan media yang diakses secara digital yang berisi topik dan informasi yang telah disederhanakan untuk berbagai kalangan terutama remaja, sehingga informasi secara efektif dapat disampaikan dengan jelas dan tepat. Infografis animasi dapat menggambarkan keadaan - keadaan abstrak yang tengah dialami oleh para korban gangguan kesehatan mental, sehingga anak remaja dapat memahami masalah kesehatan mental serta gejala dan penanganan yang dapat dilakukan bagi diri sendiri maupun kepada sesamanya. dalam survey yang dibagikan kepada 41 responden 95,1 % menjawab bahwa media yang cocok dalam edukasi kesehatan mental pada remaja ialah video animasi dan ketika ditanya apakah tertarik jika ada video animasi singkat 2d dalam membahas pencegahan terhadap masalah kesehatan mental dan membangun kesehatan mental yang kuat melalui mengenali diri sendiri 92,7% menjawab tertarik.



Gambar 1.3 Pie Chart Ketertarikan Remaja terhadap Edukasi Kesehatan mental

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Animasi yang berupa audio visual mempunyai daya tarik estetis dan pesan yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh *audience*. Hal ini sesuai dengan pendapat Yasa, yang mengatakan bahwa animasi bisa mengubah pola pikir penontonnya. Apabila pesan yang disampaikan dalam animasi tidak mampu mengubah pola pikir penontonnya, maka bisa dikatakan

bahwa animasi itu gagal. Selain itu animasi mempunyai nilai lebih untuk menyampaikan pesan (G. Yasa, 2019), dikarenakan mempunyai unsur-unsur komplit. Unsur komplit yang dimaksud yaitu audio dan visual. Animasi mulai menjadi bagian dari kebutuhan sekunder bagi masyarakat di Indonesia semenjak tahun 1950. Perkembangan animasi terjadi cukup pesat karena didukung dengan peralatan (komputer) yang dapat menunjang pembuatan film animasi, sehingga genre menjadi semakin menarik dan beragam. Animasi mempunyai kemampuan untuk memaparkan suatu hal yang dianggap rumit atau sulit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja (G. Prakosa, 2010).

Menurut Levitan, animasi mampu menghasilkan berbagai efek yang biasanya tidak bisa didapat hanya dengan film gambar hidup atau nyata. Selain itu, animasi juga dapat memberikan visualisasi yang lebih imajinatif kepada penontonnya (I. N. Agus Suarya Putra, 2017). Maka dari itu animasi dikatakan sebagai penyampaian informasi dan pemahaman yang lebih mudah diterima. Animasi merupakan salah satu cara yang hebat untuk menyampaikan suatu pesan (M. Abrori, 2009).

Dengan kemampuan yang dimiliki, animasi mampu menyampaikan suatu materi yang secara nyata tidak bisa dilihat oleh mata melalui visualisasi seperti perasaan yang terdapat dalam diri manusia contohnya masalah kesehatan mental. Secara umum, animasi dibagi menjadi dua yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). Animasi dua dimensi (2D) merupakan teknik pembuatan animasi yang menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y. Animasi ini dikenal dengan animasi manual yang prosesnya diawali dengan menggambar diatas selembar kertas lalu *discan* dan dipindahkan kedalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital (B. B. Gunawan, 2013).

1.2 Identifikasi Masalah

1. Menurut hasil kuisisioner dengan 43 responden dengan remaja usia 18-22 tahun di Surabaya, sebanyak 86% responden atau 37 orang mengalami masalah kesehatan mental
2. Menurut hasil kuisisioner dengan 43 responden dengan remaja usia 18-22 tahun di Surabaya, sebanyak 51,2% responden atau 22 tidak mengenali diri sendiri dengan baik
3. Menurut hasil kuisisioner dengan 43 responden dengan remaja usia 18-22 tahun di Surabaya, sebanyak 95,3% responden atau 41 orang memilih video animasi sebagai media yang cocok dalam mengedukasi tentang masalah kesehatan mental

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video animasi 2D sebagai media pengenalan masalah kesehatan mental sekaligus penanggulangan kepada remaja usia 18-22 tahun dengan mengenali diri sendiri ?

1.4 Batasan Perancangan

- Merancang video animasi tentang menghadapi masalah kesehatan mental untuk remaja usia 18-22 tahun dengan spesifik melalui pengenalan diri sendiri sebagai ide perancangan
- Target audiens diklasifikasi menjadi dua, yaitu target audiens primer dan sekunder. Target primer yaitu seseorang dengan usia 18-22 tahun yang sedang mengalami masalah kesehatan mental dan target sekunder yaitu seseorang dengan usia 18-22 tahun yang dekat dengan penyandang masalah kesehatan mental (orang tua, keluarga, teman, guru, dll) sehingga menjadikan identifikasi target audiens berbeda. Berikut ulasannya:

1. Target primer:

- Demografi: Segmentasi demografis pada perancangan ini meliputi kelompok usia 18-22 tahun, laki-laki maupun perempuan
- Geografi: Ditujukan untuk daerah perkotaan di Indonesia, khususnya Surabaya
- Psikografi: Target primer merupakan seseorang yang awam dengan psikologi dan pernah merasa mengalami masalah kesehatan mental. Menganggap kesehatan mental sebagai suatu hal yang penting, mempunyai *self care* yang tinggi.

2. Target sekunder:

- Demografi: Segmentasi demografis pada perancangan ini meliputi kelompok usia 18-22 tahun, laki-laki maupun perempuan
- Geografi: Ditujukan untuk daerah perkotaan di Indonesia, khususnya Surabaya
- Psikografi: Target primer merupakan seseorang yang awam dengan psikologi dan memiliki saudara, teman, anak atau murid yang mengalami masalah kesehatan mental. Peduli terhadap orang lain dan punya semangat untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan yang akan di capai dalam Perancangan Video Animasi 2D Usia 18 – 22 tahun adalah :

1. Memberi pemahaman mengenai masalah kesehatan mental kepada remaja
2. Membantu mengurangi dan mencegah masalah kesehatan mental pada remaja
3. Pembuatan ilustrasi dan kalimat sederhana yang mudah dimengerti.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Target Audiens

1. Diharapkan audiens dapat memahami dan menghadapi masalah kesehatan mental dengan mengenali diri sendiri
2. Diharapkan tumbuhnya rasa empati terhadap penyandang masalah kesehatan mental dan rasa saling menghargai
3. Diharapkan mampu menjadi media edukasi dalam membangun kesiapan mental remaja untuk kehidupan selanjutnya.

1.6.2 Bagi Penulis

1. Memperdalam pengetahuan tentang kesehatan mental
2. Pengembangan diri dalam menciptakan video animasi 2D dan komunikasi yang simpatik maupun empatik dan komunikatif
3. Mencerahkan ide gagasan ke dalam media audio visual pada karya video animasi 2D.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan komik ini menggunakan analisis 5W+1H (*what, why, when, where, who, how*) sebagai pertanyaan dasar untuk menjadi parameter dalam perancangan sebuah proyek yang bersifat korelatif dengan menghubungkan data-data yang ada yaitu:

1. *What* : Apa yang ingin disampaikan?
2. *Why* : Mengapa hal tersebut perlu untuk disampaikan?
3. *When* : Kapan perancangan ini dilaksanakan?
4. *Where* : Dimana perancangan ini dipublikasikan?
5. *Who* : Siapa target perancangan ini?
6. *How* : Bagaimana cara masalah ini diselesaikan dengan media desain komunikasi visual (video animasi 2D) ?

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan dengan melakukan:

1. Penelitian Kepustakaan

Merupakan penelitian dengan mempelajari berbagai sumber kepustakaan meliputi buku, kamus, jurnal, makalah maupun data-data yang bersumber dari internet.

2. Penelitian Lapangan

Merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada target audiens sebagai sumber informasi dan psikolog sebagai ahli kesehatan psikologis.