

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Setiap manusia dilahirkan berbeda. Tuhan menganugerahkan setiap orang dengan berbagai macam perbedaan. Dari perbedaan fisik seperti bentuk tubuh, rambut, warna kulit, hingga perbedaan sifat, kepribadian, dan kemampuan diri. Semuanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Sudah diketahui secara umum bahwa dalam kehidupan sosial, penampilan fisik adalah hal pertama yang dilihat sebagai representasi diri seseorang. Hal ini menyebabkan orang menjadi terdorong untuk memiliki bentuk tubuh yang ideal (Nourmalita, 2016:533). Bentuk tubuh ideal dan keinginan seseorang untuk memiliki bentuk tubuh tersebut berkaitan erat dengan istilah *body image* atau citra tubuh.

Body image adalah gambaran mental seseorang terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, bagaimana seseorang mempersepsi dan memberikan penilaian atas apa yang dia pikirkan dan rasakan terhadap ukuran dan bentuk tubuhnya, dan atas bagaimana kira-kira penilaian orang lain terhadap dirinya (Nahdiyah, 2015:17).

Media adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pemikiran seseorang terhadap *body image*. Dapat dilihat dari berbagai iklan produk kecantikan, media kerap mempromosikan bentuk tubuh kurus, putih, tinggi, dan langsing sebagai bentuk tubuh yang ideal yang akhirnya ditetapkan menjadi sebuah standar kecantikan. Rice (Dalam Nourmalita, 2016:547) mengatakan bahwa hal tersebut sangat berpengaruh terhadap bagaimana seseorang menilai *body image* nya, terutama bagi kaum wanita, sebagaimana wanita lebih terpengaruh oleh bayangan atau citra tubuh ideal yang diajarkan oleh kebudayaan atau lingkungan mereka.

Dengan membandingkan apa yang dianggap cantik/ideal di media, mudah bagi seorang wanita untuk menjadi tidak percaya diri, dan tidak jarang mengalami atau terjangkau gangguan mental atas ketidakpuasan terhadap tubuhnya.

Ditemukan peningkatan kelainan mental terutama kecemasan pada wanita muda usia 18-25 tahun. Mereka merasa cemas, sedih dan tak jarang stres karena penampilannya menimbulkan kesan yang tidak baik terhadap orang lain termasuk lawan jenisnya (Romansyah, 2012:204). Dalam kasus ekstrem, obsesi terhadap penampilan tersebut dapat dijadikan indikasi seorang tersebut menderita *Body Dysmorphic Disorder (BDD)*. Seorang yang menderita BDD akan terus merasa berkekurangan dan hanya fokus terhadap kekurangan fisik yang ia anggap ia miliki.

Fenomena penurunan rasa kepercayaan diri pada wanita dan akibatnya yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental ini menjadi suatu hal yang tidak jarang terjadi di Indonesia. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya curhatan yang disebar melalui media sosial tentang pengalaman masalah *body image* seseorang, serta jurnal-jurnal dan penelitian yang membahas tentang permasalahan *body image* di Indonesia, khususnya pada wanita muda.

Kini, mulai bermunculan gerakan *body positive*, yaitu gerakan yang merayakan perbedaan bentuk tubuh yang dimiliki setiap orang, yang mengajak untuk mencintai tubuh apa adanya dan untuk lebih percaya diri dan nyaman dengan tubuh atau *body image* sendiri. Namun, kemunculannya dalam bentuk visual, khususnya dalam bentuk animasi 2D, masih tergolong sedikit, terlebih lagi di Indonesia. Representasi karakter dengan bentuk tubuh yang dianggap tidak ideal dalam animasi biasanya hanya dijadikan bahan olokan sehingga dapat menimbulkan *body image* yang negatif.

Adanya representasi *body image* positif dalam media dapat membantu seseorang dalam meningkatkan rasa kepercayaan dan cinta dirinya. Seperti halnya model *plus-size* Ashley Graham sebagai representasi wanita yang bertubuh gemuk yang percaya diri sehingga sukses di bidang modelling yang terkenal dengan wanita-wanita bertubuh kurus dan ramping. Tokoh seperti Ashley Graham menginspirasi wanita-wanita lain agar lebih percaya diri dengan pesan-pesan *body positive* yang disampaikan nya.

Bahasan tentang *body image* masih dianggap sebagai bahasan yang sensitif karena tidak lepas dari isu sosial dalam konteks kecantikan, ras, warna kulit, gender, bentuk tubuh dan persepsi masyarakat terhadap apa yang dianggap ideal. Oleh

karena itu, penulis memutuskan untuk meminjam fitur bentuk flora (bunga) untuk merepresentasikan perbedaan bentuk dan keunikan tubuh wanita.

Peminjaman bentuk bunga penulis gunakan agar tidak bersinggungan langsung dengan bahasan sensitif tersebut. Bentuk bunga juga penulis gunakan untuk merepresentasikan hal tersebut karena kerap dikaitkan dengan makna keindahan, kecantikan, dan femininitas.

Atas alasan-alasan tersebut, Penulis ingin berkontribusi dalam upaya meningkatkan rasa kepercayaan dan cinta diri pada wanita remaja dewasa dengan merancang *concept art* untuk kebutuhan film animasi 2D, dengan meminjam bentuk dan fitur flora (bunga), untuk menyampaikan pesan moral agar wanita dapat lebih percaya diri serta menerima dan mencintai perbedaan tubuh yang mereka miliki.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media kerap mempromosikan satu jenis bentuk tubuh sebagai standar kecantikan yang tidak realistis bagi kalangan wanita pada umumnya.
2. Besarnya pengaruh media terhadap *body image* wanita yang kerap mengakibatkan penurunan kepercayaan diri pada wanita akibat tidak memenuhi standar kecantikan ideal. Tidak jarang juga hal tersebut menyebabkan ketidaknyamanan terhadap fitur tubuh yang dimiliki sejak lahir.
3. Saat ini, upaya dalam memperkenalkan gerakan *body-positive* yang dijadikan dalam bentuk animasi masih tergolong sedikit.
4. Bahasan tentang *body image* dianggap sensitif karena menyinggung hal-hal seperti ras, warna kulit, gender, dan idealisme masyarakat. Oleh karena itu perlu adanya peminjaman bentuk untuk menyampaikan pesan tersebut agar tidak terlalu eksplisit.
5. Bentuk flora (bunga) dengan keanekaragamannya tidak lepas dari makna keindahan, kecantikan, dan femininitas. Oleh karena itu, bentuk flora (bunga)

dapat dianalogikan untuk merepresentasikan keragaman bentuk fisik wanita dengan kecantikannya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, masalah pokok yang akan dibahas dalam perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang karakter dengan bentuk tubuh, fitur tubuh, dan *body image* wanita yang berbeda-beda?
2. Bagaimana cara merancang *concept art* karakter menggunakan bentuk flora (bunga)?

1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini tidak menjadi terlalu luas bahasannya, penulis menetapkan ruang lingkup masalah dalam penelitian ini agar pembahasan dapat menjadi lebih fokus. Berikut adalah ruang lingkup penelitian ini:

1. Apa

Rancangan berbentuk *concept art* karakter animasi 2D sebagai upaya dalam meningkatkan kepercayaan diri ada wanita remaja-dewasa.

2. Siapa

Target audiens dari rancangan *concept art* karakter animasi 2D ini adalah wanita remaja-dewasa dengan rentang umur 17 hingga 23 tahun yang memiliki kesulitan untuk merasa percaya diri dengan penampilan fisiknya.

3. Dimana

Lokasi penelitian akan berlangsung di wilayah kota besar/kota metropolitan, seperti wilayah Kota Bandung dan DKI Jakarta.

4. Mengapa

Dikarenakan Penulis ingin berupaya dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri pada wanita remaja-dewasa dan menyampaikan bahwa kecantikan itu bermacam-macam dan tidak hanya satu jenis.

Untuk perancangan visual, Penulis memilih untuk menggunakan bentuk flora (bunga) karena sifatnya yang mewakili makna kecantikan, keindahan, dan femininitas.

5. Kapan

Perancangan ini dibuat pada tahun 2017 dan akan selesai pada tahun 2018.

6. Bagaimana

Penulis akan merancang *concept art* yang berfokus dalam perancangan karakter untuk kebutuhan film animasi 2D berbentuk ilustrasi dua dimensi yang produk akhirnya berbentuk *art book*.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang karakter dengan bentuk tubuh, fitur tubuh, dan *body image* wanita yang berbeda-beda.
2. Merancang *concept art* karakter menggunakan bentuk flora (bunga).

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Masyarakat

Diharapkan *concept art* karakter animasi 2D ini dapat menginspirasi dan memberi tahu pentingnya rasa kepercayaan dan cinta diri, tidak hanya pada diri wanita remaja-dewasa, tetapi juga pada masyarakat umum. *Concept art* karakter animasi 2D ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat umum tentang rasa cinta diri, dan dapat dinikmati oleh penikmat animasi di Indonesia.

1.5.2 Bagi Akademis

Dapat dijadikan sebagai acuan tentang penerapan keilmuan yang telah dijalani oleh penulis selama masa perkuliahan, selain itu juga dapat digunakan sebagai acuan dan referensi bahan pertimbangan bagi pelaku perancangan sejenis sehingga di kemudian hari akan lebih banyak karya animasi yang membahas tentang pentingnya sikap rasa cinta diri.

1.5.3 Bagi Penulis

Dapat dijadikan sebagai wawasan untuk penerapan ilmu di bidang Desain Komunikasi Visual yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dan kaitannya dengan ilmu budaya dan psikologi. Serta diharapkan perancangan *concept art* animasi 2D ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran diri, berhubung Penulis termasuk ke dalam golongan target audiens.

1.6 Metode Perancangan

Dalam perancangan *concept art* animasi 2D ini, metode perancangan yang digunakan penulis terdiri dari pengumpulan data, analisis data, dan menentukan sistematika perancangan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Penulis mengajukan serangkaian pertanyaan dalam bentuk kuesioner menggunakan media *Google form*, yang ditujukan kepada target audiens yaitu wanita remaja-dewasa berumur 17 hingga 23 tahun yang tinggal di wilayah kota besar seperti DKI Jakarta dan Kota Bandung mengenai *body image*.

2. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap macam-macam karya animasi dengan gaya sejenis dan juga tema kepercayaan diri yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Penulis juga melakukan observasi terhadap bentuk tubuh wanita pada umumnya di ruang publik seperti di mall yang berlokasi di Jakarta dan Bandung. Selain itu, penulis melakukan observasi ke toko bunga untuk mendapatkan data kepopuleritasan bunga.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada seorang yang ahli di bidang psikologi mengenai *body image* dan untuk menentukan variabel bentuk tubuh utama yang dijadikan sebagai landasan dalam merancang desain karakter.

4. Studi Pustaka

Penulis mencari dan mempelajari berbagai teori yang dibutuhkan dalam perancangan dari buku, hasil penelitian dan jurnal yang berhubungan tentang *body-image*, teori animasi, serta teori *concept art* agar penulis dapat memahami dan mengaplikasikan teori tersebut dalam perancangan *concept art* animasi 2D.

1.6.2 Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur –biasanya dengan instrumen-instrumen penelitian—sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik (Creswell, 2013:5).

1.6.3 Sistematika Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data dan analisis data, maka akan didapatkan hasil analisis yang kemudian Penulis jadikan sebagai landasan dalam perancangan *concept art* karakter animasi 2D. Berikut ini adalah tahapan perancangan dari *concept art* tersebut:

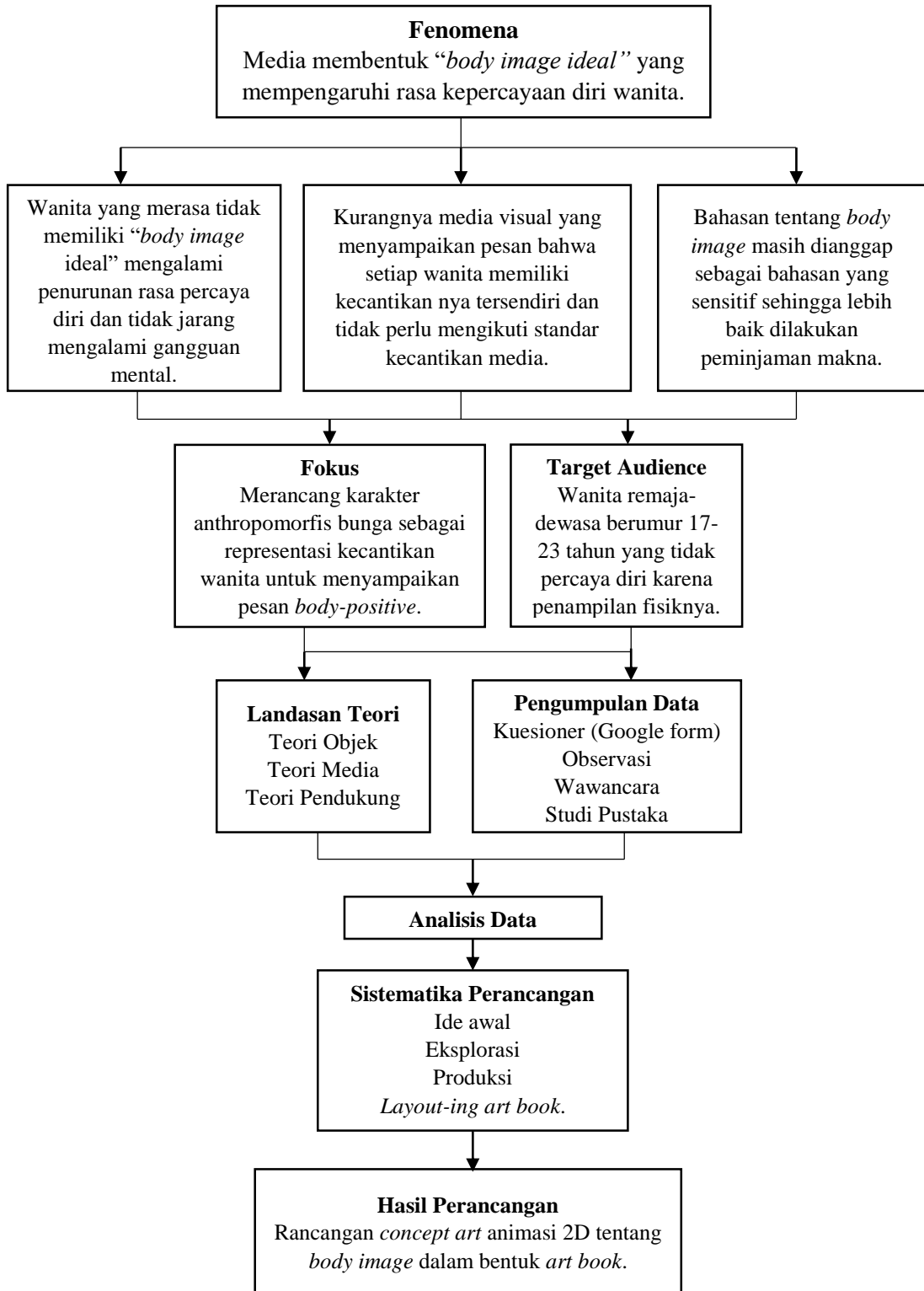
1. Ide / *Design brief*

Dalam tahapan ini, yang dilakukan mencakup penentuan ide awal, pengumpulan data berbentuk teori maupun referensi visual, analisis data yang telah dikumpulkan, dan pemilihan bentuk dan jenis bunga apa saja yang akan digunakan dalam *concept art* karakter animasi 2D yang akan dirancang. Setelah itu dilakukan eksplorasi dari ide tersebut ke bentuk visual, eksplorasi yang dilakukan mencakup eksplorasi style karakter, bentuk karakter, dan warna.

2. Produksi

Setelah eksplorasi dari desain karakter sudah ditentukan, tahap produksi dilakukan. Dalam tahap ini mulai memasuki aspek teknis dari desain, seperti merancang *turnaround* dari karakter.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Skema kerangka perancangan
Sumber: Dokumentasi pribadi

1.8 Pembabakan

Sistematika penulisan pada perancangan ini dibagi menjadi lima Bab yang secara singkat diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. Bab II Landasan Pemikiran

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk perancangan *concept art*. Teori-teori yang digunakan adalah teori *body image*, kepercayaan diri, animasi, karakter, *concept art*, *anthropomorphism*, dan teori warna.

3. Bab III Data dan Analisis

Bab ini membahas tentang data-data yang telah diperoleh dan dikumpulkan melalui observasi di ruang publik serta di toko bunga *Flower Shop*, kuesioner mengenai *body image* yang disebar melalui *Google form* ke wanita remaja dewasa, serta wawancara ke ahli di bidang psikologi sebagai acuan perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini membahas tentang hasil dari perancangan *concept art* karakter-karakter yang telah dirancang.

5. Bab V Penutup

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran untuk proyek perancangan selanjutnya berupa hasil pemikiran atas keterbatasan atau kesulitan yang dialami pada saat perancangan berlangsung.