

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tuna daksa berawal dari kata tuna dan daksa. Tuna berarti rugi atau kurang, daksa berarti tubuh. Tuna daksa atau penyandang disabilitas adalah kondisi kelainan fisik pada sistem otot, tulang dan persendian yang mengakibatkan terhambatnya koordinasi, mobilisasi dalam kegiatan kesehariannya. Secara istilah, tunadaksa adalah keadaan terganggunya struktur otot, tulang dan sendi dalam fungsinya yang normal (Somantri, 2006). Dikutip dari Survei Penduduk Antar Sensus tahun 2015, Direktorat Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas Sensorik Kementerian Sosial menyatakan terdapat 21,84 juta atau sekitar 8,56 persen penduduk Indonesia merupakan penyandang disabilitas dengan berbagai kelompok (SUPAS, 2015). Tunadaksa dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan penyebabnya, yaitu tunadaksa akibat korban kecelakaan atau peperangan, tunadaksa akibat keturunan atau bawaan lahir, dan tunadaksa yang disebabkan oleh beberapa penyakit seperti polio, TBC dan diabetes (Somantri, 2006). Ketiga kelompok tunadaksa tersebut, tentu memiliki dampak yang beragam, terutama pada proses adaptasi dan penerimaan diri.

Seorang penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan kerap merasa sulit untuk menerima diri dan beradaptasi dengan kondisi tubuhnya. Dilansir melalui surat kabar elektronik Tempo yang ditulis oleh Cheta Nilawati, 12 Februari 2020 bahwa penyandang disabilitas baru membutuhkan pendampingan psikologis, karena penyandang disabilitas baru sangat rentan untuk mengalami stress akibat sulit menerima diri. Salah satu contoh kasusnya terjadi pada Heather Kerstetter, seorang perempuan berusia 30 tahun dan divonis terkena muscular atrophy III sehingga anggota tubuhnya harus diamputasi. Pasca amputasi, Kerstetter tidak makan dan tidak mandi selama seminggu, kemudian ditemukan oleh anggota keluarganya dalam keadaan tidak sadarkan diri. Dalam proses penerimaan diri, terdapat beberapa faktor yang akan mempengaruhi yaitu pengalaman pribadi, pola asuh orang

tua, penerimaan dari lingkungan, sosial ekonomi dan penilaian terhadap diri sendiri (Burns, 1993). Pada kenyataannya, beberapa faktor kerap diabaikan karena standardisasi dan pola kebiasaan individu maupun lingkungan yang diterapkan tanpa sadar, seperti pola asuh orang tua dan penerimaan dari lingkungan. Jika penerimaannya negatif dari lingkungan maka penyandang disabilitas akan merasa kurang bersemangat, tidak mau berinteraksi dengan orang lain, atau bahkan menutup diri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerimaan diri memegang kunci penting dalam penentuan keseluruhan sikap sekaligus kesehatan mental penyandang disabilitas.

Penyandang disabilitas atau tunadaksa akibat keturunan beradaptasi lebih awal dari pada penyandang disabilitas akibat kecelakaan atau penyakit. Penyandang disabilitas akibat kecelakaan memiliki reaksi yang berbeda-beda, ada yang sanggup untuk menerima diri dan bangkit, ada pula yang terus terpuruk menghadapi kondisi traumatis yang dialaminya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Husain (2010) menjelaskan bahwa penyandang disabilitas akibat kecelakaan memiliki sensitifitas yang lebih tinggi dan rentan mengalami perasaan malu, sensitif, rendah kepercayaan diri, cenderung mengisolasi diri dan cemas terhadap masa depannya. Mereka kerap menunjukkan gejala permasalahan mental seperti *denial*, rendah penerimaan diri, depresi, emosi meledak-ledak dan sulit beradaptasi. Hurlock (1980) menyatakan bahwa penyandang disabilitas kerap merasa tidak mampu (*insecure*) dalam menggapai kesuksesan dan cita-cita, hal ini disebabkan oleh rendahnya kepercayaan diri, minder, tidak beruntung dan perasaan tidak memiliki potensi.

Insekuritas atau rasa cemas yang kerap dirasakan oleh penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan yang hadir karena sikap tidak puas dan tidak yakin akan kemampuan dan potensi diri (Hurlock, 1980). Perasaan seperti itu dapat mempengaruhi kondisi kesehatan mental penyandang disabilitas dan perasaan *insecure* dapat dicegah dengan penerimaan diri yang baik. Penerimaan diri merupakan sikap puas atas kesadaran terhadap kondisi diri baik itu kualitas, bakat, pengakuan, ataupun keterbatasan-keterbatasan pada diri (Chaplin, 2006). Hurlock (1980) menambahkan bahwa individu

perlu melihat dirinya secara keseluruhan agar tidak terjadi kepribadian yang timpang atau tidak seimbang. Penerimaan diri memerlukan proses yang harus dilalui, yaitu harus mengenali kepribadian individu, menyadari kebiasaan di masa lalu, memiliki kemampuan untuk mengolah emosi dari pengalaman individu serta melepaskannya secara positif.

Melalui data yang telah didapatkan, penulis termotivasi untuk menciptakan sebuah desain karakter untuk menunjang kebutuhan animasi tentang penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan. Desain karakter yang baik dan sesuai dengan data akan menunjang kebutuhan animasi dalam menyampaikan informasi dan edukasi kepada *audience*. Animasi juga dinilai sebagai bentuk komunikasi yang ekspresif dan kreatif sebagaimana animasi mampu menyalurkan ide dan nilai budaya kepada berbagai kalangan masyarakat (Afif, 2020). Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI (2014) mengemukakan bahwa animasi memiliki pengaruh dalam segi perekonomian dan industri kreatif, selain itu berpengaruh pada sosial dan budaya bagi masyarakat Indonesia. Definisi animasi menurut Gunawan (2012) adalah film yang dirangkai dari gambar-gambar yang diolah menjadi sebuah gambar bergerak atau bercerita, asal katanya adalah '*to animate*' yang berarti seolah hidup. Animasi 3D (dimensi) adalah teknik produksi animasi pada sebuah bidang yang menggunakan 3 sumbu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Gatot Prakosa berpendapat dalam Pengetahuan Dasar Film Animasi (2010) animasi merupakan media alternatif untuk menyampaikan hiburan, edukasi, sejarah, infografis atau bahkan dokumenter.

Animasi yang akan dirancang berupa animasi 3D yang mampu memberikan motivasi, dukungan dan edukasi kepada masyarakat umum dan penyandang disabilitas daksa mengenai penerimaan diri. Kasus yang diangkat adalah penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan karena sesuai dengan yang telah disampaikan pada paragraf sebelumnya bahwa penyandang disabilitas daksa kerap merasa sulit untuk menerima diri. Penerimaan diri menjadi kunci pada individu dalam penentuan keseluruhan sikap dan kesehatan mental. Dalam animasi ini, penulis akan mengangkat

karakter berjenis kelamin perempuan, alasan utamanya adalah perempuan kerap dihadapkan dengan standardisasi kecantikan yang berlaku di masyarakat. Karakter yang diangkat juga sedang ada dalam masa transisi dari remaja menuju dewasa atau dapat dikatakan sebagai remaja akhir. Pada fase remaja akhir manusia cenderung membutuhkan usaha yang lebih dalam beradaptasi karena terjadi perubahan tuntutan dan ekspektasi dalam hidup sehingga pada fase ini penerimaan diri dan adaptasi menjadi faktor penting yang mempengaruhi (McDaniel, 1976). Dalam perancangan animasi 3D terdapat beberapa elemen pembentuknya seperti *storyboard*, *environment*, audio, musik, dan karakter.

Penulis sebagai seorang desainer karakter maka dituntut untuk memiliki pemahaman mendalam mengenai karakter desain, proses, dan faktor pembentuk karakter. George Maestri dalam buku *Character Animation Volume II* (2001) menyatakan bahwa pada dasarnya karakter merupakan pendorong utama cerita dan cerita akan mendefinisikan karakter tersebut lebih jauh. Sehingga dapat dikatakan cerita dan karakter saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Karakter juga diciptakan atas dasar sisi psikologis yang akan membawakan motif pendorong agar cerita terus bergerak (Soeherman, 2007). Sehingga penulis dituntut untuk mempelajari bagaimana penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan berinteraksi dengan orang lain, bagaimana cara ia mengatur gejolak emosi yang dirasakan, seperti apa *copingnya* sehingga ia mampu meraih penerimaan diri yang baik. Hal-hal seperti itu akan mempengaruhi bagaimana pembentukan karakter yang dirancang. Karakter dalam cerita yang akan penulis sampaikan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan hasil studi pustaka, studi dokumen maupun hasil wawancara.

Melalui tahap riset seperti wawancara, studi kasus, studi pustaka dan dokumen penulis akan memiliki pemahaman dan wawasan yang lebih dalam mengenai sisi psikis dari karakter yang akan dirancang. Dalam perancangan karakter, selain mempertimbangkan segi psikis maka seorang desainer karakter juga perlu untuk mempertimbangkan seperti apakah penampilannya. Hal itu dapat meliputi bentuk wajah, rambutnya, tinggi badan, postur

tubuhnya, berat badan, bentuk tubuh, warna kulit dan seperti apa pakaiannya. Hal-hal yang telah disebutkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan sesuai juga dengan data yang telah diperoleh. Dengan harapan rancangan karakter yang dihasilkan tidak akan lepas dari pijakan realita dan penonton yang melihat akan merasa *relate* dengan karakter yang diciptakan sehingga keseluruhan isi cerita dan pesan moral akan tersampaikan dengan baik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan kerap merasa cemas terhadap masa depannya (Hurlock, 1980).
2. Penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan cenderung rendah.
3. Pemanfaatan media animasi terhadap kampanye penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa masih minim.
4. Sulitnya merancang karakter yang mencerminkan kondisi psikis pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kondisi psikis dan ciri fisik pada umumnya yang dialami penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan?
2. Bagaimana perancangan desain karakter 3D penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan?

## **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup ditetapkan oleh penulis agar pembahasan dalam penelitian dan perancangan ini akan lebih terfokuskan, berikut ini adalah ruang lingkup dalam penelitian dan perancangan:

1. Apa

Rendahnya rasa penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan sehingga menimbulkan masalah baru yaitu kecemasan dan perasaan tidak aman (*insecure*) yang mempengaruhi kesehatan mental penyandang disabilitas daksa.

## 2. Siapa

Target audiencenya adalah masyarakat secara keseluruhan, khususnya penyandang disabilitas daksa dan orang-orang yang terlibat di kehidupan penyandang disabilitas daksa.

## 3. Di Mana

Pencarian data dan penelitian jika memungkinkan akan dilakukan secara virtual. Hal ini terkait dengan kondisi pandemi covid-19, penulis melakukan pencarian data secara virtual dengan memanfaatkan berbagai *platform* media sosial.

## 4. Kapan

Pencarian data dan penelitian akan dilakukan mulai bulan November 2020 sampai dengan awal tahun 2021.

## 5. Kenapa

Media animasi 3D sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan motivasi yang masih minim dilakukan kepada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.

## 6. Bagian Mana

Perancangan desain karakter untuk animasi pendek 3D bertujuan untuk mengedukasi masyarakat serta memberikan dukungan kepada penyandang disabilitas daksa dan menceritakan proses penerimaan diri meskipun dengan kondisi yang terbatas.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Mengetahui kondisi kesehatan psikis dan ciri fisik yang dialami oleh penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.
2. Melakukan perancangan desain karakter (3D) yang memiliki kepribadian dan tampilan yang sesuai dengan kondisi kesehatan mental penyandang disabilitas akibat kecelakaan.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Manfaat bagi perancang adalah menambah wawasan tentang bagaimana proses penerimaan diri serta menumbuhkan rasa empati dan kepekaan antar

sesama dan menambah kemampuan dalam melakukan perancangan karakter 3D.

2. Manfaat bagi masyarakat adalah perancangan diharapkan dapat mengedukasi masyarakat mengenai penerimaan diri dan memberi dukungan kepada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.
3. Manfaat bagi institusi adalah perancangan ini menjadi pertimbangan dalam dunia Kesehatan mental dan Pendidikan sebagai pencegahan awal masalah Kesehatan mental khususnya pada penyandang disabilitas daksa.

## **1.7 Metode Perancangan**

Berikut ini adalah penjabaran mengenai metode perancangan yang digunakan oleh penulis beserta teknik dalam pengumpulan data untuk menunjang kebutuhan perancangan:

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

Metode yang akan digunakan oleh penulis dalam riset ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian kualitatif memberikan penekanan kepada makna dibalik tingkah laku manusia dan penelitian partisipan atau penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan. Pendekatan studi kasus ini akan memfokuskan pada satu obyek permasalahan kemudian mempelajarinya sebagai suatu kasus dan pengumpulan datanya akan melibatkan berbagai sumber. Dalam pengumpulan datanya, penulis melakukan beberapa teknik pengumpulan data seperti di bawah ini:

#### **1. Observasi**

Observasi penulis lakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan diri mampu mempengaruhi karakter, kepribadian dan bagaimana kepribadian dapat mempengaruhi penampilan dari obyek penelitian. Penulis melakukan observasi terhadap perilaku obyek teliti, foto atau dokumentasi wajah perempuan yang berdomisili di Kabupaten Bandung dengan kategori usia remaja akhir, dan observasi terhadap dokumentasi atlet perempuan Paralympic Indonesia.

#### **2. Studi Pustaka**

Studi Pustaka merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mempelajari dokumen berbentuk tulisan, gambar, atau karya seseorang. Studi Pustaka merupakan pendukung pengumpulan data observasi dan wawancara sehingga hasilnya akan lebih kredibel dan dapat dipercaya. Penulis melakukan studi pustaka melalui jurnal, buku dan artikel yang berkenaan dengan permasalahan yang sudah ditetapkan.

### 3. Wawancara

Wawancara akan penulis lakukan dengan penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan dengan kategori usia remaja akhir atau usia 17-25 tahun. Penulis berencana untuk melakukan wawancara dengan seorang wanita, pendaki gunung, korban tabrak lari yang mengakibatkan kakinya harus diamputasi dan satu orang lain merupakan kerabat dari penulis sendiri. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerimaan diri yang dialami oleh penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan, kemudian mengetahui faktor sebab-akibat yang dapat mempengaruhi penerimaan diri seseorang. Wawancara ini akan dilakukan secara tidak terstruktur agar penulis dapat menyesuaikan pertanyaan dengan jawaban dari narasumber sehingga narasumber dapat menjelaskan informasi secara luas.

### 4. Studi Dokumen

Penulis akan melihat hasil dokumentasi dari penyandang disabilitas sebelum mengalami kecelakaan sehingga penulis mengetahui sejauh apa perbedaannya dan seperti apa dampak yang dihasilkan oleh kejadian tersebut. Studi dokumen ini tidak hanya mempengaruhi hasil visual dari karakter yang diciptakan namun sekaligus membantu penulis memiliki pemahaman lebih dalam mengenai karakteristik penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.



### 1.7.2 Perancangan

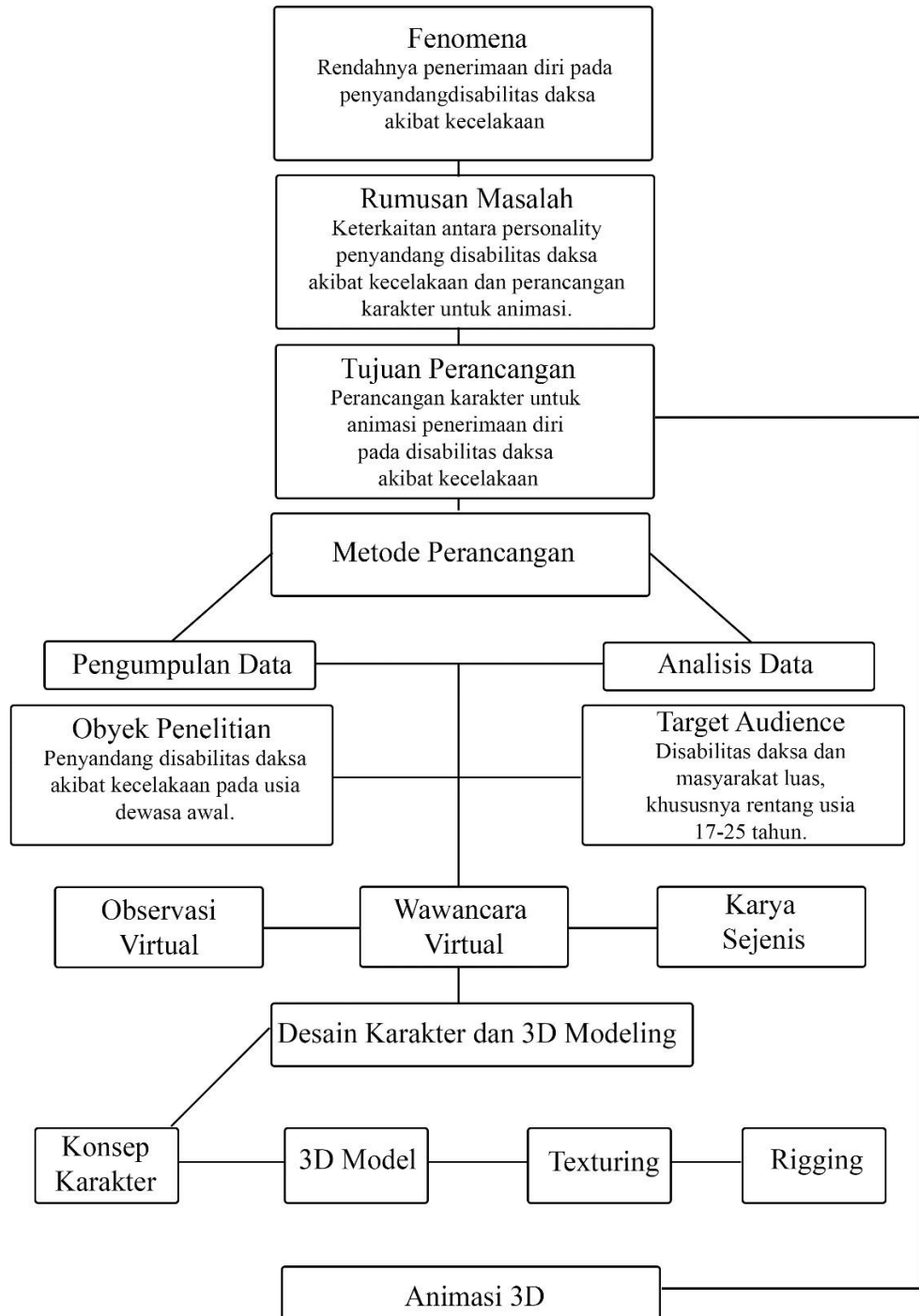
Perancangan desain karakter akan diawali dengan membuat konsep, biodata dan *archetype* sesuai dengan data dari riset. *Archetype* akan membantu penulis dalam proses mendesain karakter, *archetype* akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar kepribadian dari karakter yang didesain. Setelah ditentukan jenis archetypesnya, penulis membuat sketsa dasar karakter dari bentuk-bentuk geometris. Sketsa ini disesuaikan dengan konsep fisik dan psikologis karakter. Sketsa tersebut akan memiliki beberapa alternatif baik bentuk dan kostum disesuaikan dengan konsep. Kemudian, masuk ke tahap siluet. Melalui sketsa yang sudah dibuat maka dibuat siluetnya, tujuan dari pembuatan siluet ini adalah untuk mendapatkan keyakinan bahwa karakter yang sudah didesain telah mencapai tahap “*recognizability*” atau mudah dikenali.

Langkah selanjutnya adalah melakukan tahap detailing, atau dalam buku Bryan Tillman yang berjudul *Creative Character Design* (2011) disebut sebagai *aesthetics*. Dalam menentukan segi estetikanya, desainer karakter harus memahami terlebih dahulu target audiencenya kepada siapa. Target audience akan menentukan seberapa detail karakter yang akan ditampilkan. Dalam tahap *aesthetics* juga disertakan *color-moods* yang akan digunakan oleh karakter. Setelah itu akan dibuat *turnaround* atau tampilan keseluruhan dari berbagai sudut pandang, pada *turnaround* karakter ini penulis akan menggunakan *turnaround* jenis *5-Point turnaround*. *Turnaround* ini akan ditampilkan dengan warna yang sudah diterapkan pada karakter. Setelah dinilai baik, maka penulis akan melanjutkan pada tahap produksi yang meliputi 3D Model, *texturing*, *rigging*, dan *facial rigging*.

Pembuatan karakter tiga dimensi ini akan dilakukan di Blender, selain Blender merupakan media yang *open-source*, Blender juga sudah terlebih dahulu dipelajari di dalam kelas studio. Tahap 3D model ini dibuat dengan basic shape seperti *plane* atau *cube*. *Vertecs* dan *edges*nya akan diatur mengikuti bentuk dari karakter yang dibuat. Setelah sesuai, 3D model tersebut akan diberikan warna atau dengan menggunakan metode *texturing*. *Texturing* akan dilakukan menggunakan tools *Shading* yang terdapat pada

aplikasi Blender. Setelah melewati tahap *texturing*, penulis akan melanjutkan pada tahap *rigging*. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan memasang rangkaian tulang/*bones* yang menjadi *armature* ke dalam 3D model agar karakter dapat bergerak. Tahap terakhir adalah memasang *facial rigging* atau *rigging* pada wajah, agar ekspresi karakter dapat diperagakan dengan baik.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan  
Sumber: Data Pribadi, 2020

## 1.9 Pembabakan

### 1. BAB I Pendahuluan

BAB I memuat latar belakang secara general dan menjelaskan uraian mengenai penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan beserta dampak terhadap psikologisnya. Memuat identifikasi masalah berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, kerangka penelitian dan kemudian ditutup oleh pembabakan.

### 2. BAB II

BAB II menguraikan teori dasar yang akan digunakan sebagai acuan dalam menganalisis dan pemikiran perancangan. Teori dasar yang akan digunakan adalah teori mengenai disabilitas daksa beserta klasifikasinya, dampak psikologis, penerimaan diri beserta faktor dan ciri-ciri. Berisikan pula teori media sebagai acuan pembuatan desain karakter mengenai fenomena terkait, teori media memuat teori mengenai animasi beserta prinsipnya, karakter *style*, teori warna, dan proses pembuatan *modelling* sampai *rigging*.

### 3. BAB III

Membahas kumpulan hasil dari data-data penelitian observasi maupun wawancara mendalam, analisis karya sejenis, desain karakter, lingkungan serta analisisnya sebagai data untuk pembuatan desain karakter mengenai fenomena terkait.

### 4. BAB IV

Memuat konsep pesan, konsep media, konsep visual dan karya tugas akhir mengenai fenomena penerimaan diri pada penyandang disabilitas daksa akibat kecelakaan.

### 5. BAB V

Menyampaikan kesimpulan dan saran atas perancangan yang telah dibuat dan didapatkan dari analisis dan desain karakter tentang penerimaan diri pada disabilitas daksa akibat kecelakaan.