

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keluarga dapat diartikan sebagai sebuah kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki sifat dan kesukaan yang berbeda, perbedaan tersebut menjadi alasan untuk saling memahami dan melengkapi sehingga tercipta rasa nyaman dan aman satu sama lain. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2016), keluarga adalah bagian terkecil dari sebuah masyarakat yang beranggotakan kepala keluarga (ayah), ibu, dan anak, keanggotaan tersebut bisa disebut sebagai rumah tangga atau keluarga inti. Bentuk keluarga yang berkualitas tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2009 Pasal 1 keluarga yang berkualitas adalah keluarga yang terbentuk berdasarkan perkawinan yang sah dan bercirikan sejahtera, sehat, maju, mandiri, memiliki jumlah anak yang ideal, berwawasan ke depan, bertanggung jawab, harmonis dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Akan tetapi, pada kenyataannya setiap anak yang telah lahir atau anak yang sudah menjadi orang tua belum tentu dapat merasakan bentuk keluarga seperti yang dituliskan pada dasar negara kita.

Kenyataan atas tidak semua anak tidak mendapatkan lingkungan keluarga yang baik bertentangan dengan UUD 1945 Nomor 52 Tahun 2009. Pasal yang membahas prinsip terdapat poin “perlindungan dan pemberdayaan terhadap keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat” dan “keadilan dan kesetaraan gender” yang berhubungan dengan tujuan pengembangan berkelanjutan 2030 yang diusung oleh Perserikatan Bangsa Bangsa, SDGs (*Sustainable Development Goals*), poin ke; “kesetaraan gender”. Selain itu manusia memiliki kebutuhan untuk berhubungan untuk memberikan nilai keamanan dan untuk menjamin kesehatan. (Budiman, 2019 : 134).

Ketidaksempurnaan keluarga bisa menciptakan fenomena *fatherless* yang marak sekali terjadi disebabkan karena kurangnya pengetahuan laki-laki akan ilmu pengasuhan berdasarkan stereotipe yang menjadi sebuah budaya. Stereotipe budaya tersebut membentuk laki-laki tidak pantas mengurus anak dan tidak boleh pula terlibat dalam proses pengasuhan (Sakinah, 2022). Pada kenyataannya peran seorang

ayah bukan hanya sebagai pemegang penuh “kekuasaan” di rumah tetapi juga harus menjadi teman bermain, pemandu prinsip, penyedia, dan sebagai penyiap bagi anak dan keluarga (Direktorat PAUD, 2021).

Pengaruh dari ketidakhadirannya sosok ayah, *fatherless*, memicu banyak respon dalam diri seorang anak. Anak tanpa sosok figur ayah dalam hidupnya bertindak lebih agresif dalam mengekspresikan emosinya dan kurangnya kepercayaan diri terhadap lingkungannya. Seorang anak akan merasa minder dengan lingkungannya, merasa cemburu akan kehidupan keluarga lainnya yang memiliki kehadiran ayah didalam keluarganya (Noviantie, 2024).

Berdasarkan Survey pada tahun 2024, menurut Badan Pusat Statistik (BPS, Nikah dan Cerai Menurut Kabupaten/Kota (kejadian) di Provinsi Jawa Barat, 2024, 2025) terjadi 394.608 kasus perceraian di Indonesia dengan Provinsi Jawa Barat yang memiliki jumlah cerai tertinggi sebanyak 88.985. Pada Provinsi Jawa Barat wilayah Kabupaten Bandung tercatat dengan kasus tertinggi sebanyak 7.109 kasus. Besarnya pengaruh dan rumitnya permasalahan *fatherless* di masyarakat Indonesia yang bisa menciptakan permasalahan perceraian atau KDRT sudah tumbuh mengakar atas budaya patriarki menjadi pendorong bagi penulis untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk meningkatkan kesadaran khalayak umum perihal permasalahan *fatherless*.

Jumlah penduduk di Kabupaten Bandung tercatat sebanyak 3,77 jiwa per 2024 (Darmawan, 2024) dengan didominasi usia produktif 15-19 tahun sebanyak 272,21 jiwa, 20-24 tahun sebanyak 340,34 ribu jiwa dan 25-29 tahun sebanyak 309,3 ribu jiwa. Jumlah penduduk tersebut juga lebih banyak dibanding kota Bandung yang memiliki penduduk sebanyak 2,52 jiwa per 2024 (BPS, 2025) dengan jumlah penduduk usia muda yang tinggi tersebut akan lebih baik jika isu *fatherless* lebih dipahami oleh masyarakat sehingga permasalahan tersebut bisa dicegah.

Media animasi dua dimensi merupakan media yang menghibur dan sangat pas untuk semua kalangan termasuk usia dini (Afif, 2021 : 36). Animasi berguna sebagai pelarian terhadap dunia nyata sebab animasi mempengaruhi sisi psikologis manusia menjadi merasakan bahagia, sedih, hingga bisa melihat perspektif lain yang memerlukan imajinasi untuk memprosesnya (Jadhav, 2024). Didukung juga

oleh (Herhuth, 2017) mengatakan bentuk penceritaan dalam animasi dua dimensi juga bisa menjadi wadah perenungan bagaimana penonton dan penilaiannya terhadap dunia kita sekarang. Berdasarkan survey yang dilakukan (Pratomo, 2019) melalui laman *rumahmillenials.com* yang memiliki 41,3% responden laki-laki dari 138 responden yang memiliki profesi sebagai mahasiswa dan bekerja. Survey tersebut membuktikan para responden banyak yang menonton film sebagai hiburan dan sebanyak 66 responden menyukai *genre* animasi.

Dalam perancangan permasalahan animasi dengan topik *fatherless* ini penulis mengambil peran sebagai *environment* dan *background artist* dikarenakan menurut White (2006: 186) “*Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques For Digital Animators*” tidak ada film animasi yang tidak memiliki latar belakang dan *background* berfungsi untuk membangun lokasi, rasa, dan gaya visual di mana karakter hidup dan untuk merealisasikan konsep tersebut, untuk menciptakan visualisasi yang hidup bisa dipengaruhi oleh banyak hal (Adharamandika & Junaidy, 2022)

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang, masalah yang ditemukan dari fenomena *fatherless* sebagai berikut:

1. Perlunya perancangan desain latar Kabupaten Bandung untuk menciptakan suasana yang dekat dengan para penonton sehingga penonton mendapat perasaan yang sama, *relatable*.
2. Tingginya tingkat perceraian yang berada di Kabupaten Bandung yang bisa menciptakan isu *fatherless* yang masih perlu digaungkan dalam berbagai media termasuk animasi 2D sebagai media penceritaan dan perenungan terhadap fenomena *fatherless*.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dibawa oleh penulis dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang animasi untuk menyuarakan isu *fatherless*?
2. Bagaimana menciptakan atau menggambarkan latar yang sesuai dengan kehidupan para penonton sehingga memunculkan perasaan relevan atau dekat dengan masyarakat?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa?

Permasalahan fenomena *fatherless*.

2. Siapa?

Target audiens yang ingin dicapai untuk perancangan animasi 2D “Setengah D(e)ad” adalah remaja awal hingga dewasa akhir pada rentang umur 18-25 tahun. Target audiens difokuskan kepada laki-laki yang ingin menjadi ayah supaya lebih siap menjadi ayah di masa depan.

3. Kapan?

Pengumpulan untuk perancangan animasi 2D “Setengah D(e)ad” mulai dilakukan dari bulan Oktober 2024 hingga bulan Februari 2025. Selanjutnya akan dilakukan tahap perancangan pada bulan Maret 2025 dan ditargetkan untuk selesai dibulan Mei 2025.

4. Di mana?

Data untuk menunjang pembuatan animasi 2D “Setengah D(e)ad” akan mengobservasi Bandung raya, Kota Bandung maupun Kabupaten Bandung, secara daring dan luring.

5. Mengapa?

Sebuah latar belakang atau lingkungan (*enviromtment*) akan memberi dukungan kepada cerita, karakter dan tiap adegan yang membuat penyampaian informasi menjadi lengkap karena adanya aset latar belakang atau lingkungan (*enviromtment*).

6. Bagaimana?

Dengan dibuatnya latar belakang yang merepresentasi bentuk dari kota Bandung, hal tersebut bisa membuat cerita “Setengah D(e)ad” kuat karena terasa dekat dan relevan dengan audiens diharapkan membuat proses penyampaian informasi dalam cerita menjadi lebih mudah karena ada aspek kesamaan dengan kehidupan sehari-hari penonton atau target audiens.

1.5 Tujuan Perancangan

Pembuatan animasi dengan topik *fatherless* bukan hanya sebatas menjadi syarat kelulusan mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Akan tetapi juga ingin mencapai tujuan berikut:

1. Membuat desain latar belakang dan lingkungan (*enviromtment*) yang berfungsi untuk membantu meningkatkan kesadaran terhadap fenomena *fatherless* untuk Masyarakat khususnya Kabupaten Bandung.
2. Mengedukasi tentang pengasuhan anak kepada laki-laki yang ingin menjadi ayah di masa depan.
3. Menyuarakan Isu *Fatherless*.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penulisan ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam perancangan desain latar belakang bertemakan kota Bandung dan memperluas pengetahuan mengenai fenomena “*fatherless*”.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Masyarakat

Bisa menaikan kesadaran dan pembelajaran masyarakat untuk lebih baik dalam pengasuhan anak dan berkeluarga, sehingga setiap anggota keluarga berperan sesuai dengan perannya masing-masing dan saling memahami satu sama lain.

2. Bagi Universitas

Menjadi referensi dalam perancangan latar belakang yang bertemakan kota Bandung untuk teman-teman mahasiswa yang melakukan penelitian.

3. Bagi Penulis

Sebagai anak dan seorang yang akan menjadi Ayah dengan topik “*fatherless*” ini bisa menjadi pengetahuan yang bisa diterapkan di masa yang akan datang dan juga berguna dalam peningkatan pemahaman dan kemampuan dalam pembuatan desain latar belakang.

1.7 Metode Perancangan

Pengumpulan data dilakukan dengan metode campuran atau *mix method*. Data kualitatif yang merupakan metode yang penuh dengan bahasa tulis dan tidak berbentuk dalam angka supaya bisa mendalami suatu fenomena sebagai data utama dan data kuantitatif hanya digunakan untuk mencari rata-rata dalam data khalayak sasaran sebagai data pendukung. Selain itu, metode kualitatif juga dipilih didasari oleh fenomena “*fatherless*” merupakan sebuah fenomena sosial yang bisa dikaji secara mendalam melalui metode kualitatif deskriptif.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan kedalaman informasi didukung oleh beberapa instrumen seperti:

1. Studi Pustaka

Melalui metode ini sumber data perancangan akan diambil melalui buku-buku, jurnal, atau artikel di internet yang mendukung perancangan karya ini.

2. Observasi

Perancangan akan bertitik berat dari hasil observasi yang penulis lakukan. Observasi akan dilakukan didaerah Kabupaten Bandung seperti Bojongsoang, Ciganitri, Cipagalo, Ciparay, Majalaya dan beberapa tempat

lainnya. Selain itu, dengan adanya latar kota Bandung dalam cerita akan melakukan Observasi di kota Bandung seperti Taman Badak, Taman Cibeunying, dan Hotel yang berada di kota Bandung.

3. Wawancara

Untuk mendukung perancangan semakin akurat dan terarah penelitian akan mewawancarai beberapa ahli pada bidangnya masing-masing seperti psikologi untuk data dari permasalahan *fatherless*. Wawancara ahli dalam industri animasi pada bagian *environment* dan *background* untuk menunjang penelitian semakin lebih baik.

4. Survey

Penelitian akan menyebarkan survey untuk mendukung data khalayak sasar. Dengan topik yang cukup sensitif pertanyaan di dalam survey harus dibuat ringan dan tidak intimidatif.

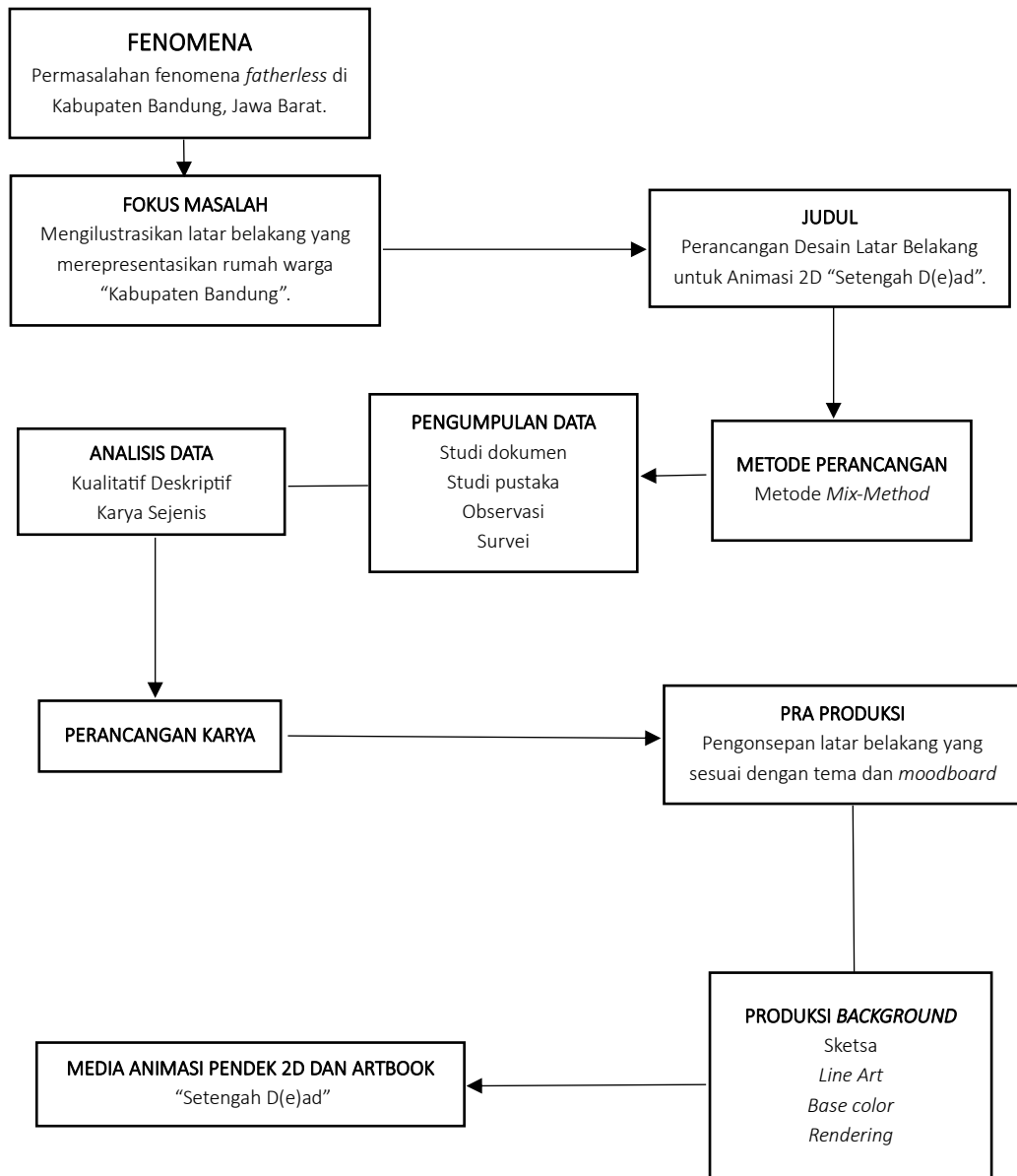
5. Studi Dokumen

Dikarenakan adanya keterbatasan dalam observasi khususnya rumah yang memiliki privasi yang tinggi, studi dokumen dari internet dilakukan untuk menambah data-data yang tidak bisa diambil melalui observasi.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan secara *mix-method* atau campuran pada kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif akan menjadi metode utama dan kuantitatif akan menjadi data tambahan. Lalu data akan dianalisis secara deskriptif untuk menginterpretasi secara akurat dan komprehensif berdasarkan informasi atau data yang didapatkan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama menjadi bagian yang menjelaskan landasan pemikiran penulisan ini dibuat yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan, masalah, hingga metode perancangan untuk karya yang akan dibuat.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua menjelaskan terkait teori yang digunakan untuk topik *fatherless* dan landasan dalam perancangan latar belakang seperti perspektif, warna, cahaya yang terdapat dalam sebuah ilustrasi latar belakang.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Berfokus pada pengolahan data pada bab ketiga ini berfokus pada menjabarkan data dan analisis yang telah dikumpulkan melalui studi Pustaka, studi dokumen, observasi, dan survei. Selain itu menjabarkan analisis karya sejenis yang akan digunakan dalam perancangan karya.

4. BAB IV PERANCANGAN

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data yang telah didapat, pada bab keempat ini menjelaskan konsep dan proses perancangan latar belakang untuk pembuatan animasi “Setengah D(e)ad”.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai bab terakhir dalam bab kelima berisikan Kesimpulan dan saran dan penutup atas keseluruhan penelitian dan perancangan dalam pembuatan animasi yang telah dibuat.