

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Manusia memiliki berbagai macam kompleksitas yang terkandung dalam emosinya. Perasaan emosi tersebut selalu mengalami perkembangan seiring bertambahnya umur. Usia Remaja menjadi fase peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa yang akan mengalami ledakan emosi serta berbagai perubahan fisiologis maupun psikologis. WHO mengklasifikasikan usia kaum muda dari rentang 10-24 tahun (Ragita & Fardana N., 2021) dan secara psikososial, remaja dibagi menjadi tiga yaitu remaja awal pada usia 12-14 tahun, remaja tengah pada usia 15-17 tahun, dan remaja akhir pada usia 18 tahun ke atas.

Febriani (2021) menjelaskan, di Indonesia, remaja merupakan individu yang mengalami masalah kesehatan mental paling banyak. Menurut data Indonesia-*National Adolescent Mental Health Survey 2022*, sebanyak 15,5 juta (34,9 persen) remaja mengalami masalah mental dan 2,45 juta (5,5 persen) remaja mengalami gangguan mental. Dari jumlah itu, baru 2,6 persen yang mengakses layanan konseling, baik emosi maupun perilaku. Macam-macam psikologis remaja yang rentan dialami diantaranya ADHD, psikosis dan gangguan makan, kecemasan, *anxiety*, depresi, emosi serta kesepian.

Secara umum, kesepian atau *loneliness* dalam Bahasa Inggris, mengutip dari Perlman & Peplau tahun 2012 memiliki arti perasaan kehilangan yang dihasilkan oleh ketidaksesuaian antara jenis hubungan sosial yang kita inginkan dengan yang dimiliki. Terdapat tiga elemen yang terkandung di dalam

keseharian yaitu, keseharian merupakan hasil dari kurangnya hubungan sosial, pengalaman subyektif, dan pengalaman yang tidak menyenangkan dan juga menyedihkan yang selama penelitian ditemukan lebih tinggi terjadi diantara remaja dan dewasa muda, serta menjadi lebih rendah pada individu yang sudah tua (Peplau, 2015).

Anderson (1994) menambahkan, seringkali perasaan ini akan disertai berbagai macam emosi negatif seperti depresi, kecemasan, ketidakbahagiaan, ketidakpuasan, menyalahkan diri sendiri dan malu. Kroll (2022) menyatakan perasaan keseharian jika dibiarkan berlarut tanpa tindakan pencegahan akan memiliki dampak yang buruk bagi kesehatan fisik seperti timbulnya penyakit stroke dengan risiko sebesar 32%, penyakit jantung dengan risiko 29%, gangguan kesehatan mental lainnya dengan risiko sebanyak 26%, kematian dini dengan risiko sebesar 26%, serta kondisi serius lainnya dan hal ini menjadikan keseharian setara dengan dampak dari merokok 15 batang sehari dan lebih tinggi dari dampak obesitas.

Penelitian internasional yang dilakukan oleh Groarke et al., (2020) remaja usia 18 hingga 24 tahun merupakan yang paling banyak mengalami keseharian. Perasaan keseharian dapat menimbulkan berbagai macam gangguan mental lainnya yang mengganggu kesejahteraan psikologis individu dalam kehidupan sehari-hari seperti interaksi sosial, tidak tercapainya ekspektasi dari diri sendiri, mudah mengalami perasaan sedih, cemas, dan merasa tidak dihargai, terutama dalam penelitian Nuraini, Indah & Laksmiwati, Hermien., (2024) terjadi pada remaja usia 18 hingga 24 tahun.

Kesepian pada remaja dapat dicegah dengan menerapkan pengembangan diri, membangun ruang untuk mengatur emosi secara interpersonal dengan dukungan orang lain, melatih keterampilan dan praktik interpersonal dengan cara meningkatkan komunikasi, mengembangkan dan berbagai ketahanan melalui lembaga masyarakat maupun ahli psikologi, membangun rasa keamanan dalam diri melalui komunitas dan lingkungan sekitar, serta membuka peluang untuk tetap terbuka terhadap kejadian yang telah terjadi maupun lingkungan baru dan sekitarnya (Turner et al., 2024).

Sebagai bentuk *awareness* maupun pencegahan dibutuhkan media informasi yang dapat menginformasikan berbagai macam informasi mengenai *emotional loneliness* terutama bagi remaja usia 18 hingga 24 tahun yang rentan mengalaminya agar dapat lebih memahami dalam mengetahui penyebab, mengatasi gejala, dan menemukan solusi selama fase *emotional loneliness*. Media Informasi menurut Sobur (2006) merupakan alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali berbagai informasi dalam bentuk visual. Coates, Kathryn & Ellison, Andy., (2014) menjelaskan bahwa media informasi terbagi atas tiga macam yaitu media informasi cetak, media informasi interaktif, dan media informasi lingkungan. Melalui media informasi interaktif, informasi dapat disampaikan melalui audio dan visual dengan contoh produk seperti video film maupun animasi.

Animasi terdiri dari elemen naratif, visual, dan suara yang dirancang untuk menyampaikan informasi dengan menarik (Langga et al., 2020). Untuk menginformasikan cerita yang diangkat pada animasi perlu memahami

berbagai unsur pembentuk tersebut, diantaranya semiotika visual dan teori psikologi warna. Animasi pendek memiliki banyak jenisnya, salah satunya yaitu *motion animation* yang menggunakan teknik motion grafis dalam pembuatannya. Motion grafis menurut Rizal et al., (2021) dapat berfungsi sebagai media informasi karena motion grafis menggabungkan semua elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi untuk menyajikan informasi sehingga audiens atau pengguna dapat menyaksikan dan menerima informasi yang disajikan secara menarik sehingga dipilih oleh perupa dan dalam pembuatannya, *motion animation* menerapkan berbagai unsur pembentuk film seperti semiotika dan psikologi warna. Melalui motion animasi pendek, perupa akan menginformasikan dengan narasi visual mengenai *emotional loneliness* pada remaja menggunakan studi kasus dan angket pada remaja usia 18-24 tahun.

1.2. PERKEMBANGAN IDE PENCIPTAAN

Perkembangan ide penciptaan karya ini diawali dari ketertarikan perupa terhadap animasi, perupa menemukan informasi dan pesan cerita yang disampaikan dari media animasi sangat efektif, inovatif, serta menghibur. Adapun proposal karya ini telah mengalami beberapa kali perubahan judul, mulai dari *Short Motion Animation* sebagai Media Representasi *Emotional Loneliness* pada Remaja yang menekankan akan fungsi motion animasi pendek yang dibuat hanya sebagai bentuk representatif dari topik yang diangkat yaitu *emotional loneliness* pada remaja, namun setelah berdiskusi dengan dosen

pengampu mata kuliah perencanaan skripsi penciptaan karya desain, judul ini dikembangkan lebih lanjut menjadi Edukasi *Emotional Loneliness* pada Remaja melalui *Short Motion Animation* agar karya yang dibuat dapat memiliki luaran untuk masyarakat sebagaimana fungsi karya desain dan tidak hanya berfungsi sebagai representatif saja. Namun, untuk memiliki nilai fungsi edukatif perlu melalui beberapa tahap pengujian yang cukup panjang, sehingga judul pun dikembangkan lebih sederhana lagi menjadi Pengenalan *Emotional Loneliness* pada Remaja melalui *Short Motion Animation* dengan alasan masih banyak orang awam yang tidak tahu tentang rasa kesepian dan bagaimana gejala atau tahapan maupun dampaknya jika terus-terusan dirasakan. Perupa mencoba berdiskusi dengan beberapa orang di sekitar perupa dan pada akhirnya judul yang digunakan disederhanakan kembali atas saran dosen pengampu mata kuliah perencanaan skripsi penciptaan karya desain menjadi Media Informasi *Emotional Loneliness* pada Remaja melalui *Short Motion Animation* dimana kata pengenalan diubah menjadi media informasi agar karya yang akan diciptakan memiliki fungsi yang jelas sebagaimana judulnya, yaitu media informasi. Melalui pergantian judul ini, perupa menerima saran penyederhanaan beberapa kata dalam judul agar lebih efektif sehingga proposal ini berakhir memiliki judul Media Informasi *Emotional Loneliness* Remaja dalam Karya *Short Motion Animation*.

Motion animasi atau motion grafis sebagai salah satu jenis dari animasi yang perupa pelajari dari kelas motion grafis menjadi ide media utama yang akan perupa ciptakan. Sejak menempuh mata kuliah motion grafis, perupa sangat

senang menggerakkan gambar-gambar yang pernah dibuatnya dan mencoba berbagai efek yang disediakan. Selama praktik, umumnya perupa akan menggunakan tools seperti puppet, scale, position, anchor, opacity, dan efek-efek di dalamnya seperti *wave warp*, *drop shadow*, *3D camera tracker*, dan *camera movement* karena dengan menggunakan tools tersebut dapat menciptakan gerakan pada gambar perupa dan membuat gambar tersebut terkesan hidup. Selain dari teknik penciptaannya, perupa juga menciptakan karya berdasarkan cerita yang diangkat dari isu dan pengalaman berbagai orang di sekitar perupa sebagai bentuk informatif. Melalui pengalaman berbagai orang, khususnya remaja yang disertakan dalam isu *trend 'People Come and Go'* pada lingkup pertemanan yang muncul di media sosial membuat diskusi massa dalam kolom komentar media sosial dimana banyak orang yang mengalami masa kesepian ketika ditinggal oleh orang di sekitarnya, terlebih lagi oleh sosok yang dekat dengannya seperti teman atau sahabat. Selama merasakan kesepian emosional atau *emotional loneliness* tersebut, tanpa disadari manusia akan melakukan pemanggilan kembali terhadap memori bersama teman atau sahabatnya yang telah dilalui atau nostalgia. Mengutip dari *Psychology Today*, Nostalgia adalah kerinduan dan rasa sayang terhadap masa lalu. Hal ini dapat mencakup emosi positif seperti kebahagiaan serta emosi dan kenangan lainnya, seperti kelembutan dan kerinduan.

Penciptaan karya tugas akhir perupa menggunakan *motion grafis* dalam animasi untuk menggerakkan gambar-gambar ilustrasi yang merepresentasikan *emotional loneliness* pada remaja, sehingga ilustrasi tersebut tampak hidup dan

dapat menarik penonton untuk ikut berinteraksi merasakan perasaan kesepian yang dialami tokoh dalam cerita. Adapun setiap aspek dalam motion grafis pendek yang diciptakan melibatkan semiotika, warna-warna tertentu, dan musik yang mewakili perasaan kesepian atau *emotional loneliness*.

1.3. MASALAH PENCIPTAAN

Berikut masalah penciptaan yang serupa temukan, berdasarkan pada pemaparan di atas :

- 1.3.1. Bagaimana pengembangan konsep media informasi tentang *emotional loneliness* remaja dalam karya animasi *short motion*?
- 1.3.2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual dalam media informasi tentang *emotional loneliness* remaja dalam karya animasi *short motion*?
- 1.3.3. Bagaimana pengelolaan media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual dalam media informasi tentang *emotional loneliness* remaja menjadi karya animasi *short motion*?

1.4. TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan pada pemaparan di atas, berikut tujuan penciptaan yang serupa temukan :

- 1.4.1. Mengembangkan konsep media informasi tentang *emotional loneliness* remaja dalam karya animasi *short motion*
- 1.4.2. Mewujudkan karakteristik visual dalam media informasi tentang *emotional loneliness* remaja dalam karya animasi *short motion*

- 1.4.3. Mengelola media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual dalam media informasi tentang *emotional loneliness* remaja menjadi karya animasi *short motion*

1.5. FOKUS PENCIPTAAN

Kesepian seringkali dialami oleh seseorang. Perasaan ini menurut Weiten dan Lloyd (2008) bisa saja muncul ketika seseorang menemukan memori atau kenangan yang mengingatkannya pada kenangan lama yang disebut *transient loneliness* maupun perasaan kesepian karena ditinggal oleh orang tercinta dan terdekat yang perupa gambarkan dalam karyanya sebagai sosok teman dekat dan sahabat. Perubahan-perubahan kecil yang terjadi di sekitarnya dengan mudah menyebabkan perasaan kesepian sosial ditambah lingkungan baru yang terasa asing akan memunculkan perasaan kesepian emosional. Melalui visualisasi pada karya *motion* animasi pendek diharapkan dapat menjadikannya salah satu media untuk menjadi sarana media informasi untuk remaja dan masyarakat umum tentang perasaan remaja dewasa saat mengalami *emotional loneliness* dan dapat menghibur penonton yang sedang mengalami perasaan tersebut.

1.5.1. Aspek Konseptual

Secara konseptual penciptaan karya tugas akhir ini memiliki sumber inspirasi yang berasal dari sumber internal dan eksternal. Sumber internal berasal dari pengalaman perupa yang pernah merasakan perasaan kesepian saat berada di lingkungan yang ramai karena tidak sefrekuensi. Sedangkan, sumber eksternal yaitu dari isu dan pengalaman perasaan kesepian yang dialami dan diutarakan oleh

kebanyakan orang—terutama remaja—melalui media sosial tentang hilangnya sosok teman dekat dan sahabat dalam aktivitas sehari-hari semakin bertambahnya usia.

Pada karyanya, perupa akan menerapkan interes seni reflektif yang merepresentasikan realitas dari perasaan kesepian atau *emotional loneliness* akan hilangnya sosok teman dekat dan sahabat yang hadir setiap saat dalam aktivitas sehari-hari, kesibukan yang dimiliki setiap orang dan jalan kehidupan yang ditempuh masing-masing individu dalam menggapai impiannya membuat beberapa teman yang sangat dekat harus mengalami perpisahan. Kenangan yang tercipta setelah bersama-sama hampir setiap hari serta jarak dan waktu yang tercipta setelah berpisah dapat menciptakan perasaan kesepian atau *emotional loneliness* membuat perupa ingin merepresentasikannya ke dalam karya ini. Sehingga, karya ini dapat menjadi sarana media informasi juga untuk mengetahui definisi dan informasi lainnya mengenai *emotional loneliness*.

Karya tugas akhir diciptakan perupa dalam wujud seni multimedia yang terdiri dari *short motion animation* yaitu sejumlah ilustrasi yang digerakkan agar tampak hidup dan dapat menarik interaksi penonton ke dalam tokoh yang diceritakan melalui objek figuratif sosok remaja dewasa yang sedang melanjutkan pendidikan. Karya multimedia ini dikaitkan dengan prinsip estetika modern untuk

keseluruhan karya, sehingga konsep yang diambil oleh perupa dapat tersampaikan dan menjadi media informasi dengan baik.

1.5.2. Aspek Visual

Visualisasi karya tugas akhir perupa akan difokuskan pada teknik menggerakkan gambar dan menggabungkan gambar ilustrasi yang merepresentasikan perasaan remaja dewasa saat mengalami *emotional loneliness* dalam bentuk naratif. Tiap adegan ilustrasi akan diwakili oleh warna-warna tertentu dan audio yang mewakili bagian-bagian dari perasaan kesepian tersebut. Unsur-unsur tersebut akan berperan penting satu sama lain untuk menjelaskan perasaan yang dialami oleh tokoh dalam cerita.

1.5.3. Aspek Operasional

Proses penciptaan karya dalam aspek operasional akan difokuskan pada penggunaan teknik dan juga media. Perupa menggunakan aplikasi IbisPaint dan Clip Studio Paint untuk menggambar ilustrasi dari narasi yang diciptakan dan lanjut menggerakkan serta menggabungkan beberapa ilustrasi agar bergerak dalam aplikasi Adobe After Effects sembari memberikan efek pada motion animasi yang dibuat. Untuk menggabungkan audio dan menggabungkan beberapa motion yang telah diciptakan, perupa menggunakan Adobe Premiere Pro sebagai aplikasinya. Adapun, motion animasi pendek ini akan terdiri dari tiga episode dalam bentuk

episode 1 berupa penyebab, episode 2 berupa dampak, dan episode 3 berupa solusi.

Karya motion animasi pendek akan menampilkan cerita remaja akhir berusia 18-24 tahun yang mengalami *emotional loneliness* dengan durasi yang pendek dalam bentuk 3 episode. Usia 18 hingga 24 tahun dipilih berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Groarke et al., (2020) di United Kingdom yang menyatakan 41% dari 1989 responden yang terdiri dari rentang usia 18 hingga 24 tahun memiliki tingkat kesepian paling tinggi di antara rentang usia lainnya. Di Indonesia, penelitian terbaru oleh Nuraini, Indah & Laksmiwati, Hermien., (2024) menemukan bahwa individu usia 18 hingga 24 tahun rentan terhadap kesepian yang berpengaruh pada kesejahteraan psikologisnya. Motion animasi pendek tersebut akan didisplay pada televisi yang ditempel pada dinding atau panel dan di sekitarnya akan ditempel ilustrasi-ilustrasi beberapa adegan penting dalam bentuk postcard sehingga penonton dapat memberi pesan satu sama lain bahwa dirinya tidak pernah sendiri dan perasaan kesepian tersebut hanyalah bersifat sementara.

Intelligentia - Dignitas

1.6. MANFAAT PENCIPTAAN

Melalui penciptaan karya berupa *short motion animation* sebagai media informasi *emotional loneliness* ini, diharapkan dapat membawa manfaat-manfaat bagi beberapa pihak :

1.6.1. Bagi Penulis

Penulis dapat meningkatkan wawasan dan keterampilannya dalam menciptakan animasi pendek dalam bentuk *short motion animation* yang dapat dijadikan sebagai bahan portofolio. Selain itu, penulis juga dapat menambah wawasannya dalam bidang psikologi, yaitu memahami perasaan-perasaan tertentu yang dialami baik oleh penulis sendiri maupun orang lain yang dalam karyanya difokuskan pada perasaan kesepian atau *emotional loneliness*.

1.6.2. Bagi Peneliti Seni dan Mahasiswa Seni Rupa

Penulisan serta penciptaan karya ini dapat dijadikan acuan untuk menemukan pembaharuan-pembaharuan lainnya seiring dengan berjalannya teknologi di masa depan. Tidak menutup kemungkinan, karya ini dapat dikolaborasikan dengan teknologi AI di masa depan, namun tetap dengan memperhatikan prinsip dan unsur seni.

1.6.3. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

Penulisan maupun karya yang diciptakan dapat berkontribusi dan menjadi inspirasi untuk dikembangkan lebih lanjut dan menjadi referensi dalam penciptaan karya desain lainnya di Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.

1.6.4. Bagi Penonton

Karya diharapkan dapat menjadi media informasi tentang perasaan kesepian remaja kepada seluruh kalangan yang menonton, sehingga semakin banyak orang yang *aware* terhadap perasaan kesepian remaja dan paham bagaimana tahapan atau gejala maupun dampak dan bagaimana cara mengatasinya.

1.6.5. Bagi Remaja yang mengalami *Emotional Loneliness*

Karya ini diharapkan dapat menjadi media yang menginformasikan perasaan kesepian dengan baik sekaligus memberi kepercayaan bahwa perasaan kesepian tersebut timbul hanya untuk sementara. Selain itu, adengan-adengan yang dikemas dengan baik ditambah ilustrasi berbentuk postcard yang ditempel di sekitar televisi pada saat display karya diharap dapat menjadi tempat saling berbagi cerita para remaja yang mengalami *emotional loneliness* dan bagaimana mereka saling mengatasi satu sama lain.

Intelligentia - Dignitas