

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Body shaming merupakan tindakan mengkritik bentuk tubuh seseorang yang tidak memenuhi kriteria standart tubuh ideal[1]. Tindakan tersebut sering dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung, seperti melalui media sosial. Tanpa disadari, tindakan *body shaming* dapat menyebabkan korban merasa tersinggung, sakit hati, bahkan *insecure* terhadap tubuhnya yang dapat berdampak pada kesehatan mentalnya. Banyak orang yang masih beranggapan bahwa tindakan *body shaming* hanya sekedar bahan untuk bercanda, namun jika tindakan tersebut terus dilakukan akan berdampak pada mentalnya.

Body shaming dapat terjadi pada siapapun tanpa mengenal usia, bentuk tubuh maupun warna kulit tertentu (Lestari,2018). Beberapa bentuk gangguan mental yang disebabkan karena *body shaming* adalah gangguan makan, gangguan obsesif kompulsif dan gangguan *dismorfik* tubuh (Lestari, 2018). Selain itu, menurut Evans (2010) dampak *body shaming* adalah mengalami depresi, mereka merasa tertekan dan merasa *stress* terhadap lingkungan sekitar yang dirasa tidak menerima keberadaannya karena bentuk dan ukuran tubuhnya yang berlebih atau tidak sesuai standart tubuh ideal di masyarakat[2].

Di Indonesia misalnya, seorang wanita dianggap cantik jika memiliki kulit putih, rambut lurus, tubuh yang tinggi dan tidak memiliki jerawat di wajahnya.

Dengan standart kecantikan ini, seringkali wanita yang tidak memenuhi standar akan diperlakukan berbeda.

Berdasarkan laporan ZAP Beauty Index 2020, sekitar 62,2% perempuan di Indonesia pernah menjadi korban *body shaming* selama hidupnya. Dari jumlah itu, 47% responden mengalami *body shaming* karena tubuhnya dianggap terlalu berisi. Sebanyak 36,4% responden mengalami *body shaming* karena memiliki kulit yang berjerawat. Kemudian, 28,1% responden yang menjadi korban *body shaming* karena memiliki bentuk wajah yang tembam. Ada pula 23,3% responden terkena *body shaming* karena warna kulit yang gelap. Sementara, 19,6% responden terkena *body shaming* karena dianggap memiliki tubuh terlalu kurus.

Seiring berkembangnya media teknologi informasi, khususnya animasi. Animasi merupakan salah satu media yang paling umum digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. Saat ini, animasi juga banyak digunakan sebagai media promosi maupun media pembelajaran, bahkan animasi juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan aspirasi yang berisi pesan-pesan moral.

Oleh karena itu, pada penelitian skripsi ini penulis memilih topik penelitian tentang video iklan layanan masyarakat tentang *body shaming* dan dampaknya terhadap kesehatan mental pada remaja berbasis animasi 2D. Penulis berharap dengan dibuatnya video animasi akan membuat masyarakat tersadar bahwa tindakan *body shaming* sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental korbannya. Untuk lebih menarik perhatian masyarakat agar menghindari tindakan *body shaming*, penulis akan membuat animasi 2D yang berbentuk iklan layanan

masyarakat. Video animasi iklan layanan masyarakat tersebut akan di publish pada platform youtube, dipilihnya platform youtube karena pada saat ini masyarakat lebih tertarik dengan informasi yang cara penyampaiannya dalam bentuk visualisasi suara dan gambar. Sehingga, dengan adanya iklan layanan masyarakat tersebut diharapkan dapat menambah kesadaran masyarakat untuk tidak lagi melakukan tindakan *body shaming* terhadap orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang *body shaming* dan dampaknya terhadap kesehatan mental pada remaja melalui video iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D?”

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan animasi ini melibatkan banyak faktor, sehingga penulis mendefinisikan batasan masalah yang terkait dengan pembuatan animasi ini sebagai berikut :

1. Pembuatan video ini berbasis animasi 2D.
2. Durasi video animasi kurang lebih 1 menit 30 detik.
3. Pembuatan video animasi 2D iklan layanan masyarakat ini dibuat untuk khalayak umum yang membahas mengenai *body shaming* dan dampaknya terhadap kesehatan mental pada remaja.
4. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah *Adobe After Effect*, juga menggunakan bantuan dari beberapa *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Premier Pro*.

5. Penerapan video ini akan ditayangkan pada youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan video iklan layanan masyarakat tentang *body shaming* dan dampaknya terhadap kesehatan mental pada remaja berbasis animasi 2d sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan pengetahuan penulis dan masyarakat tentang dampak dari tindakan *body shaming*.
2. Memberikan edukasi terhadap masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan mental.
3. Mengurangi resiko peningkatan jumlah pelaku *body shaming*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan penulis gunakan dalam perancangan pembuatan iklan adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Menurut Sevilla (1993), observasi atau pengamatan dalam sederhana merupakan proses dimana peneliti melihat situasi dari penelitian. Untuk metodonya harus sesuai yang digunakan pada penelitian yang berupa pengamatan interaksi atau kondisi belajar mengajar, tingkah laku dan interaksi dari kelompok.

2. Metode Wawancara

Menurut Arumsari dan Utama (2018:54), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang merupakan proses interaksi atau komunikasi secara langsung antara pewawancara dengan responden[1].

3. Metode Studi Literatur

Studi literatur merupakan salah satu teknik yang umum digunakan mencari ide atau referensi dalam sebuah penulisan penelitian. Studi literatur umumnya digunakan untuk menyelesaikan persoalan penelitian dengan menelusuri sumber tulisan atau penelitian yang sudah ada sebelumnya.

4. Metode Dokumentasi

Dilansir dari laman Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian dokumentasi adalah suatu proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, dan juga penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan, yang memberikan atau mengumpulkan bukti terkait keterangan, seperti kutipan, gambar, sobekan koran, dan bahan referensi lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan deskripsi singkat dari setiap bab yang memberikan gambaran umum dari setiap bab. Sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, menjelaskan definisi tentang *Multimedia Development Life Cycle*, konsep dasar multimedia, definisi animasi dan proses pembuatannya, definisi iklan, definisi iklan layanan masyarakat, definisi *body shaming* dan kesehatan mental, definisi tentang perangkat lunak yang digunakan, definisi tentang media apa yang akan digunakan untuk mempromosikan iklan layanan masyarakat dan menjelaskan definisi tentang kuesioner dan skala likert.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian apa yang digunakan, menjelaskan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber atau referensi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.