

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus bullying semakin banyak terjadi, dan tidak hanya dialami oleh orang yang sudah dewasa, tetapi anak-anak juga beresiko menjadi korban bullying. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya sosialisasi mengenai dampak dari bullying. Dikutip dari portal *kpai.go.id* [1] menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) fenomena bullying masuk ke kehidupan anak dari berbagai media. KPAI mencatat dalam kurun waktu sembilan tahun, dari 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak untuk kasus bullying yang terjadi di dunia pendidikan maupun sosial media. Tentunya ini sangat disadari dan menjadi keprihatinan semua orang. Jika dilihat dari dampak yang disebabkan dari perilaku korban bully ini memperlihatkan gangguan perilaku yang dialami anak. Gangguan perilaku tersebut perlu diantisipasi sejak awal.

Di SD Muhammadiyah Karangwaru sendiri pernah terjadi dimana seorang siswa sering diejek oleh temannya yang sampai mengakibatkan siswa tersebut pindah sekolah, banyak anak yang sudah melakukan tindakan pembullying tetapi mereka tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan mereka dapat berakibat fatal. Saling mengejek antar siswa seringkali dianggap sebagai hal yang wajar, padahal tindakan tersebut sudah termasuk dalam pembullying. Dan kasus seperti ini tidak hanya terjadi di sekolah ini saja, hampir disetiap sekolah pasti ada siswa yang menjadi korban bullying, akan tetapi mereka tidak berani untuk melaporkan

apa yang telah mereka alami kepada guru bahkan kepada orang tua mereka sendiri mengenai tindakan bullying yang mereka alami. Hal tersebut yang melatar belakangi penulis untuk mengangkat tema mengenai pembullying.

Perkembangan animasi di dunia tidak dapat dipungkiri lagi telah berkembang pesat. Penyampaian informasi atau pesan kepada masyarakat melalui media animasi akan terlihat lebih menarik dan interaktif, karena di dalam animasi memiliki beberapa unsur antara lain grafik, image, audio, teks dan sound effect yang menjadi satu kesatuan penyajian sehingga dapat lebih mudah dalam penyampaian pesannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana membuat animasi 2D stop bullying untuk anak sekolah dasar di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Agar film animasi 2D ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah seperti berikut:

1. Merancang dan membuat film animasi 2D berupa film yang menceritakan tentang pembullying.
2. Ekstensi file video nantinya akan berekstensi Mp4.

3. Ditujukan kepada siswa sekolah dasar di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta.
4. *Software* yang penulis gunakan diantaranya adalah Adobe Illustrator, Adobe Animate, Adobe Premiere, Adobe Audition.

1.4 Maksud dan tujuan penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D tentang anti bullying untuk siswa di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta dengan tujuan agar mencegah terjadinya bullying antar siswa.
2. Menerapkan dan mempraktekkan teori yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Diploma (D3) Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan tugas akhir ini, pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunannya. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati secara langsung proses belajar yang dilakukan di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta, sebagai acuan dalam pembuatan animasi.

2. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data menggunakan berbagai macam literatur yaitu dengan mencari informasi dari berbagai buku atau jurnal yang bersangkutan tentang film animasi 2D.

3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang terkait di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta sebelum melakukan penelitian untuk menggali informasi tentang hal-hal yang dibutuhkan pada penelitian secara tepat dan akurat.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan apa yang dibutuhkan untuk membuat film animasi 2 dimensi, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah metode yang berisi perencanaan. Dalam pembuatan film animasi ini meliputi perencanaan ide cerita atau konsep cerita, desain karakter dan alur cerita yang harus direncanakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini tersusun dari 5 bab utama dan beberapa sub bab. Berikut adalah susunan penulisan penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan dan diuraikan tentang penelitian terkait yang pernah dilakukan sebelumnya serta menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini membahas tentang profil SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta serta perancangan dan pembuatan animasi 2D.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari film animasi 2D yang dikerjakan, meliputi urutan pengerjaan dan hasil yang diperoleh.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari pembuatan film animasi.