

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah usaha untuk memberikan kesan hidup atau gerakan kepada gambar diam atau objek mati [1]. Industri animasi saat ini mengalami perkembangan pesat dan telah menjadi bagian dari teknologi digital yang dapat diterapkan dalam berbagai bentuk media komunikasi. Meskipun biasanya digunakan untuk hiburan, animasi juga memiliki potensi besar sebagai alat untuk mendukung pendidikan masyarakat [2].

*Social Anxiety Disorder* (SAD) atau gangguan kecemasan sosial adalah salah satu bentuk gangguan kecemasan yang sering terjadi. Kecemasan sosial pada konteks ini yaitu ketakutan berlebihan menerima kritik dari orang lain yang mengarahkan individu menghindari interaksi dengan sekelompok orang atau kelompok sosial. Rasa takut yang datang secara terus menerus membuat penderita SAD menghindari interaksi sosial, hal ini dapat mengganggu sekolah jika terjadi kepada seorang siswa, ketidak hadirannya bekerja bagi pekerja, dan hal lain yang berkaitan dengan interaksi sosial [3]. *Bullying* dapat menghasilkan perasaan cemas dalam interaksi sosial seseorang. Ketika seseorang merasa khawatir akan dihina atau dinilai buruk oleh orang lain, maka bisa berpotensi mengalami gangguan kecemasan sosial [4].

Diperlukan media yang tepat dan efektif untuk menyampaikan informasi tentang SAD kepada masyarakat. Salah satu alternatif menarik untuk mengedukasi masyarakat mengenai SAD adalah dengan menggunakan film animasi 2D. Pembuatan film animasi 2D "*Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder*" menggunakan teknik *Motion Comic* dibuat untuk mengedukasi masyarakat mengenai SAD.

*Motion Comic* merupakan perpaduan antara komik dan animasi terbatas (*limited animation*) yang kemudian diperkaya dengan narasi dan *background*, menciptakan pengalaman yang unik dan berbeda bagi para pembaca. Teknik *Motion Comic* digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini karena

memberikan ruang lebih bagi imajinasi pembaca dengan memasukkan unsur gerakan dalam bentuk video, sehingga menjadikannya lebih interaktif dan menarik. Selain itu, pembuatan *Motion Comic* bisa menggunakan laptop dengan spesifikasi yang tidak terlalu tinggi, seperti *processor core i3* dengan RAM 8 GB. *Software* yang dipakaipun bisa menggunakan adobe photoshop cc untuk membuat *Motion Comic*. Adobe photoshop dipilih karena memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan *software* pembuat animasi lainnya, seperti adobe animate dan adobe after effect [5].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah yaitu, bagaimana cara membuat film Animasi 2D *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* Menggunakan teknik *Motion Comic*?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian hanya membahas tentang bagaimana cara membuat film animasi 2D berjudul *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* Menggunakan teknik *Motion Comic*
2. Film animasi ini tidak menggunakan *voice over* dalam dialog penyampaian ceritanya.
3. Pembuatan film ini menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dan Adobe Photoshop
4. Target durasi film yang dibuat adalah 90 detik.
5. Animasi ini mempunyai gerakan yang terbatas karena menggunakan teknik *Motion Comic*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat film animasi 2D *Bullying: edukasi Social Anxiety Disorder* menggunakan teknik *Motion Comic*.
2. Memberikan informasi, wawasan dan pemahaman kepada masyarakat tentang *Social Anxiety Dirsorder (SAD)*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan film animasi 2D dengan judul *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* menggunakan teknik *Motion Comic* memiliki manfaat sebagai berikut:

##### **Manfaat teoritis:**

1. Memahami cara pembuatan film animasi 2D dengan menggunakan teknik *Motion Comic*
2. Memberikan edukasi kepada masyarakat tentang *Social Anxiety Disorder*

##### **Manfaat praktis:**

1. Sebagai bahan referensi kepada peneliti selanjutnya yang mengambil topik serupa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berikut adalah penjelasan singkat dari setiap bab dalam skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2D *Bullying: Edukasi Social Anxiety Disorder* Menggunakan Teknik *Motion Comic*”.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang relevan dengan penelitian, seperti pengertian animasi, dan teknik yang digunakan dalam proses produksinya.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan, seperti jenis penelitian, dan metode pengumpulan data.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, seperti cara pembuatan film animasi 2D dengan menggunakan teknik *Motion Comic*.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian.