

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan bangsa dapat diamati kualitas sumber daya manusianya, didasarkan pada perilaku, dan sikap dalam bersosialisasi. Namun, tidak semua individu mempunyai perilaku, dan sikap yang benar, salah satu perilaku kurang benar contohnya yaitu perilaku *bullying* yang sering terjadi di lingkungan remaja saat ini. *Bullying* atau dalam bahasa Indonesia disebut penindasan merupakan perilaku yang merugikan bagi pelaku dan korban. *Bullying* (“penindasan/risak” dalam bahasa Indonesia) adalah segala bentuk kekerasan atau penindasan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja oleh satu atau kelompok orang yang lebih berkuasa dan bertujuan menyakiti dan sering dilakukan terus-menerus kepada korban. Perilaku *bullying* juga dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu *bullying* secara verbal, *bullying* relasional, *bullying* fisik, dan *ciber bullying*. Faktor yang menyebabkan terjadinya *bullying* yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, faktor kelompok, kondisi lingkungan sosial, serta media cetak dan tayangan televisi [1].

Dari berbagai kasus *bullying* yang terjadi tentunya terdapat dampak negatif, salah satunya dampak sosial seperti tidak dapat berkomunikasi dengan baik, tidak mudah bergaul, kurang percaya diri, hingga membahayakan nyawa. *Bullying* juga dapat mengakibatkan dampak buruk kepada masa perkembangan mulai dari masa sekolah pada umur enam hingga dua belas tahun hingga remaja yang berumur tiga belas tahun keatas. Menurut Syamsu Yusuf (2012:65) Masa perkembangan adalah suatu masa yang muncul pada saat periode tertentu dengan rentang kehidupan setiap individu, jika masa tersebut berhasil dituntaskan akan menghasilkan kesuksesan dalam menentukan tugas berikutnya serta memperoleh kebahagiaan dan apabila tugas tersebut gagal dilaksanakan, akan menghasilkan ketidakbahagiaan, timbulnya rasa penolakan masyarakat, serta kesulitan menuntaskan tugas berikutnya [2].

Dalam topik yang dipilih, penulis lebih memusatkan kepada cara meningkatkan pemahaman terhadap bahaya *cyberbullying* di kalangan remaja. Menurut Syamsu Yusuf (2012:71) jika remaja merasa gagal mengembangkan identitasnya, maka pihak terkait akan merasa kehilangan arah, layaknya kapal yang tidak mempunyai kompas. Kemudian remaja yang terkait akan memberi dampak pada perkembangan perilaku yang menyimpang, menjauhi masyarakat, atau melakukan kriminailitas maka dari itu, perkembangan remaja harus dijaga dan diperhatikan oleh tiap individu [3].

Dalam peningkatan pemahaman terhadap bahaya *cyberbullying* di kalangan remaja ini menggunakan animasi karena dapat memberikan sebuah visual, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan menggunakan animasi dapat menghidupkan segala macam benda atau objek mati sehingga seolah-oleh terlihat hidup. Animasi adalah sebuah ilusi kehidupan, walaupun sekarang pengertian animasi semakin luas memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak animasi adalah ilusi. Menurut lembaga riset dan penelitian computer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan 20% orang dapat mengingat dari yang dilihat, 30% orang dapat mengingat dari yang didengar dan 50% orang dapat mengingat dari yang dilihat dan didengar [4].

Tahap pembuatan dalam animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. Penelitian yang dilakukan Yody mengatakan desain grafis masa kini telah berkembang dari *static publishing* menjadi memanfaatkan teknologi film, animasi, media interaktif, iklan layanan masyarakat dan lingkungan [5].

Animasi 2D teknik *motion graphic* memiliki kelebihan dengan teknik lain yang digunakan sebagai media pembelajaran, diantaranya [6]:

- Fleksibel: berbeda dengan gambar film yang tidak bisa diubah-ubah kecuali warnanya, *asset motion graphic* dibuat dari nol dan bisa dirubah dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan.
- Efektif: dapat dibuat dengan durasi berapapun. Biasanya video di upload di media sosial dan terbukti menggunakan *motion graphic brand awareness* bisa lebih meningkat.

- Tak Terbatas: dengan menggunakan animasi, bisa membuat hewan berbicara, gedung perkotaan berubah bentuk, tanaman menari-nari dan juga kemungkinan naratif yang lainnya. Karena dengan *motion graphic* bisa membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin.
- Mudah Diingat: bisa menyajikan atau menampilkan dengan banyak gaya. Misalkan dengan membuat desain yang sederhana sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diingat.

Dari latar belakang tersebut, penulis akan membuat animasi 2D sebagai media informasi tentang peningkatan pemahaman terhadap bahaya *cyberbullying* di kalangan remaja yang bertujuan untuk memberikan informasi terkait bahaya *cyberbullying* yang sedang terjadi ditengah masyarakat. Selama ini, sosialisasi yang telah dilakukan oleh pemerintah masih sangat dibutuhkan. Tingkat kesadaran diri dari masyarakat juga sangat dibutuhkan. Dalam pembuatan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* ini akan menjadi media sosialisasi alternatif yang lebih menarik dengan berbagai karakter, bentuk, warna dan *icons* sehingga dapat mengurangi kebosanan.

Harapan penulis dengan dibuatnya animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic* dalam bentuk media sosialisasi, dapat meningkatkan pemahaman remaja terkait bahaya *cyberbullying*. Dengan demikian, penulis mengambil skripsi yang berjudul **"Perancangan Animasi 2D Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Bahaya Cyberbullying Di Kalangan Remaja"**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian terarah maka diperlukan suatu perumusan masalah. Permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana solusi untuk perlunya perancangan desain 2D untuk kebutuhan animasi sebagai media dalam menyampaikan pesan kepada audiens agar berkurangnya kasus *bullying*?

1.3 Batasan Masalah

Agar laporan dalam skripsi ini lebih spesifik, maka penulis perlu membatasi bahasan masalah sebagai berikut:

1. Materi dari sosialisasi mengenai bahaya dan upaya pencegahan *cyberbullying*.
2. Proses pembuatan video animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*.
3. Implementasi dilakukan melalui media sosial Youtube.
4. Pembuatan *storyboard*, *thumbnail* dan cover menggunakan *software* Adobe Illustrator.
5. Pembuatan karakter dan objek menggunakan *software* Adobe Illustrator.
6. Proses editing backsound menggunakan *software* Adobe Audition.
7. Proses editing animasi 2D teknik *motion graphic* menggunakan *software* Adobe After Effect.
8. Proses *rendering* video animasi menggunakan *software* Adobe Media Encoder
9. Detail informasi tentang format animasi 2D dengan teknik *motion graphic* adalah sebagai berikut:

a. Durasi

Video animasi tentang sosialisasi tersebut memiliki durasi 4 menit karena dapat mencakup mulai dari definisi, bahaya dan upaya pencegahan.

b. Resolusi

Video animasi menggunakan resolusi HDTV 1080p merupakan format standar untuk ukuran layar rasio tinggi lebar 16:9 default (1920x1080) sudah termasuk Full HD dan dapat di aplikasikan di berbagai media.

c. Frame Rate

Video animasi menggunakan frame rate 29,97 fps merupakan format standar TV/Broadcast/Live. NTSC menggunakan basis 30 fps. Tetapi saat disiarkan melalui frekuensi, frame rate itu harus dikurangi 0,1% untuk menghindari interferensi (tabrakan frekuensi) antara gambar, suara dan warna. Maka secara efektif frame ratenya menjadi 29,97 fps. Dengan menggunakan banyak frame dalam satu detik, bisa menghasilkan tampilan yang lebih halus.

d. Rendering

Video animasi di render menggunakan Adobe Media Encoder dengan format H.264 (mp4) karena format tersebut merupakan ukuran render standar pada video dan memiliki keunggulan yaitu menurunkan hasil render video dengan kualitas gambar yang sama.

1.4 Tujuan Penelitian

Setelah dirumuskan masalah, maka penulis memiliki tujuan pembuatan proposal ini yaitu:

1. Untuk meningkatkan pemahaman terkait *cyberbullying* di kalangan remaja saat ini dengan mengaplikasikan media animasi 2D.
2. Untuk menghasilkan video sosialisasi terkait peningkatan pemahaman *cyberbullying* dengan menerapkan animasi 2D.
3. Sebagai media informasi bagi masyarakat khususnya pengguna media sosial tentang peningkatan pemahaman *cyberbullying*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penulis ini diharapkan bisa memberikan informasi yang jelas tentang bahayanya *cyberbullying* di kalangan remaja. Adapun manfaat yang dapat diperoleh bagi Masyarakat yaitu :

1. Bagi penulis, sebagai implementasi ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.
2. Bagi pengguna, dapat dijadikan media informasi dan media sosialisasi terkait *cyberbullying*.
3. Bagi masyarakat, dapat menekan kasus *cyberbullying*, khususnya di kalangan remaja.

1.6 Sistematika Bab

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang tinjauan Pustaka berupa teori pendukung seperti dari buku, jurnal, ataupun situs resmi yang bersangkutan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang pembahasan metode-metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini dengan diawali pembahasan rancangan maupun desain yang akan dibuat atau disebut tahap pra produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis membahas tentang hasil dari animasi 2D dengan menerapkan teknik motion graphic dan dilakukannya uji questioner kepada user yang telah melihat animasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini, berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan juga berisi saran yang bisa diberikan oleh peneliti kepada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, penulis mencantumkan tentang sumber yang telah dijadikan referensi sebagai acuan dalam pembuatan laporan skripsi.

