

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 sekolah maupun sekitar. *Bullying* atau dalam bahasa Indonesia disebut penindasan merupakan perilaku yang merugikan bagi pelaku dan korban. Menurut Katyana Wardhana (2015:09) *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.

Dilansir dari Tribun Jabar, Jumat (18/1/2019) KPAI memperoleh perbandingan jumlah data pada kasus perlindungan anak mulai dari tahun 2011 hingga 2018, pada tahun 2011 berjumlah 2178 kasus, pada tahun 2012 berjumlah 3512 kasus, pada tahun 2013 dengan jumlah 4311 kasus, pada tahun 2014 berjumlah 5066 kasus, pada tahun 2015 berjumlah 4309 kasus, pada tahun 2016 berjumlah 4622 kasus, pada tahun 2017 berjumlah 4579 kasus dan pada tahun 2018 berjumlah 4885 kasus. (Ery Chandra/tribun jabar) Sedangkan dari sumber lain yang dilansir dari IDN Times, Senin (24/6/2019) pada awal tahun 2019, Komisi Perlindungan Anak bahkan menuturkan bahwa Sulawesi Selatan dalam tingkat kritis dikatankan menempati posisi ke-13 nasional pada jumlah penganiayaan yang dialami oleh anak. Kekhawatiran KPA beralasan mengingat nyaris tiap bulan, selalu terdapat selip berita mengenai kekerasan dan penganiayaan yang terjadi pada remaja maupun anak-anak. (Ach. Hidayat Alsair/IDN Times Sulsel)

Dilansir dari Sindonews, Selasa (21/1/2020) Seorang siswi SMP berinisial SR (13) di kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan mengalami kasus *bullying* di sekolahnya. Korban ditampar oleh dua siswi dan beberapa siswa lain mengelilingi serta menyoraki korban. Mereka terus merisak korban yang sudah tersudut dan tidak berdaya. Pelaku sebanyak 7 orang merisak korban dengan alasan hanya kesal atas utang yang belum dibayar korban. SR meminjam uang dan ponsel salah satu pelaku. Namun, korban tidak mengembalikan hingga waktu yang disepakati. (Muhammad Subhan/Sindonews)

Dilansir dari CNN Indonesia, Selasa (11/2/2020) Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menyatakan bahwa MS, sebagai salah satu siswa dari SMPN 16 Kota Malang, Jawa Timur, mengalami perundungan atau *bullying* menyebabkan jari tengah MS diamputasi dan juga mendapatkan pendamping dari psikolog. Penganiyaan MS dilakukan secara diangkat kemudian dijatuhkan, diduduki dan tangan korban diinjak oleh 7 orang siswa, perundungan tersebut terjadi pada hari minggu bulan Januari 2020. Nahar sebagai psikolog mengukakan bahwa kenakalan anak pada kasus ini terjadi dikarenakan berbagai alasan. Seperti kurang tahunya anak terhadap dampak pada saat mencari identitas, hukum yang dilanggar, atau kekurangan perhatian dan juga kasih sayang di lingkungan sekolah dan rumah. (Fey/CNN Indonesia)

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 tugas-tugas 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) Tugas perkembangan adalah suatu tugas yang muncul pada saat periode tertentu dengan rentang kehidupan setiap individu, jika tugas tersebut berhasil dituntaskan akan menghasilkan kesuksesan dalam menentukan tugas berikutnya serta memperoleh kebahagiaan; dan apabila tugas tersebut gagal dilaksanakan, akan menghasilkan ketidak bahagiaan, timbulnya rasa penolakan masyarakat, serta kesulitan menuntaskan tugas berikutnya.

Dilansir dari Liputan6.com, Rabu (22/1/2020) Penyidik Polres Jakarta Timur Dinar Ariefianto sebagai orangtua SN yang berumur 14 tahun terkait kasus bunuh diri anaknya. SN adalah seorang siswi di SMPN 147 Cibubur, Ciracas, Jakarta Timur tewas karena terjun dari lantai 4 di sekolahnya, terjadi pada hari Selasa 14 Januari. Ketua tim pengacara menuturkan berbagai poin disampaikan kliennya kepada penyidik salah satunya yaitu yaitu, bahwa anak Dinar menjadi korban perundungan atau *bullying* di sekolahnya. Terkait korban sering berbagi cerita kepada kakak tertua usai ibu korban meninggal dikarenakan sakit. Korban juga menyampaikan bahwa pernah dikeluarkan dari grup WA sekolahnya. Namun, cerita tentang *bullying* yang dilakukan secara fisik tidak pernah dikomunikasikan ke ayahnya. Dugaan terkait perundungan disampaikan kepada kakak tertua korban pada saat di ruang ICU rumah sakit Polri Kramat sebelum meninggal dunia. (Ronald Chainago/Merdeka.com)

Dalam topik yang dipilih, penulis lebih memusatkan kepada dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) terhadap korban pada tugas perkembangan 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 kriminalitas. Maka dari itu, perkembangan remaja harus dijaga dan diperhatikan oleh tiap individu.

Dalam animasi pendek terhadap dampak kekerasan di sekolah (*bullying*), penulis berperan sebagai perancang desain karakter untuk membangun pemeran yang disesuaikan dengan cerita maupun topik melalui konsep yang telah dirancang, seperti membuat karakter yang berada di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekitar serta peran dalam *bullying* seperti pelaku, korban, bully victim, dan neutral. Menurut Michael D. Mattesi (2008:xii), Perancangan desain karakter adalah usaha untuk menciptakan moral dan pemikiran karakter secara visual mengetahui peran, dan merepresentasikan visual dari karakter dengan baik. Sedangkan menurut Deanna Marsigliese (2008:104), merancang karakter adalah hal yang murni intuitif, mengetahui bentuk, warna, dan garis yang akan menggambarkan kepribadian karakter.

Dalam perancangan desain karakter terhadap dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) ini, penulis akan mengkontruksi kembali, menggambarkan karakter berdasarkan data yang dikumpulkan. Penulis akan membuat karakter pada lingkungan sekolah, serta peran dalam *bullying* seperti pelaku, korban, *bully victim*, dan *neutral*.

Berdasarkan penjelasan di atas maka animasi pendek dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) memerlukan perancangan yang sesuai dengan cerita sehingga dapat diterima oleh *target audience* di Makassar, Sulawesi Selatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kepedulian masyarakat terhadap dampak kekerasan di sekolah (*bullying*).
2. Desain Karakter berperan penting sebagai pemeran dan pembangun visualisasi pemeran dalam animasi.
3. Dalam animasi memerlukan pemeran untuk menjalankan cerita dan memvisualisasikan peran karakter.
4. Karakter diberi peran yang berkaitan dengan *bullying*, agar cerita tersampaikan.
5. Urgenitas *bullying* di Indonesia yang sangat tinggi, dengan menggunakan animasi dapat memberikan edukasi bagi khalayak sasaran.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan di fokuskan terhadap pembuatan desain karakter untuk animasi 2D.

1.3.2 Siapa

Perancangan ditujukan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Makassar (SMPN 1 Makassar) usia remaja awal, berumur sekitar 13-16 tahun di daerah Makassar, Sulawesi Selatan.

1.3.3 Bagian Mana

Pada perancangan ini, penulis bertugas sebagai perancang desain karakter dari awal mulainya pra-produksi hingga produksi.

1.3.4 Tempat

Perancangan desain karakter dilakukan di Makassar, Sulawesi Selatan.

1.3.5 Waktu

Desain karakter akan dibuat berlatar belakang tahun 2019-2020 (modern).

1.4 Batasan Masalah

Dalam membuat suatu karya, tentunya harus dibatasi masalah agar tidak terlalu luas, penulis membatasi masalah topik yang hanya memusatkan pada dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) terhadap tugas perkembangan remaja kemudian batasan wilayah berada di Makassar, Sulawesi Selatan. Dengan target audiens siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Makassar (SMPN 1 Makassar) usia remaja awal, berumur sekitar 13-16 tahun di wilayah Makassar, Sulawesi Selatan.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat beberapa rumusan masalah, diantaranya :

1. Bagaimana dampak *bullying* terhadap korban dalam tugas perkembangan remaja ?
2. Bagaimana perancangan desain karakter yang tepat untuk animasi pendek dampak *bullying* terhadap korban dalam tugas perkembangan remaja ?

1.6 Tujuan Perancangan

Berikut tujuan perancangan dalam pembuatan desain karakter, diantaranya yaitu :

1. Mengetahui dampak *bullying* terhadap korban dalam tugas perkembangan remaja.
2. Mengetahui bagaimana perancangan desain karakter yang dapat untuk menggambarkan dampak kekerasan di sekolah (*bullying*).

1.7 Manfaat Perancangan

1.7.1 Manfaat Bagi Penulis

Dengan perancangan desain karakter ini diharapkan dapat dimanfaatkan kepada penulis, meliputi :

1. Penulis mendapatkan wawasan baru terhadap kekerasan di sekolah (*bullying*).
2. Mengetahui proses perancangan desain karakter untuk animasi.
3. Mengetahui cara pengimputan data yang baik dan benar.

1.7.2 Manfaat Bagi Khalayak Sasar

Dengan perancangan desain karakter ini diharapkan dapat dimanfaatkan kepada khalayak sekitar, meliputi :

1. Adanya kesadaran untuk peduli terhadap sesama.
2. Mengetahui bahaya dampak kekerasan di sekolah (*bullying*).
3. Mendapatkan wawasan dan juga pesan yang disampaikan melalui desain karakter dan animasi.
4. Dapat dijadikan media edukasi tentang dampak *bullying*.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif yang pada umumnya metode ini digunakan untuk memahami permasalahan sosial dan juga digunakan untuk merancang desain karakter. Penelitian kualitatif ini memerlukan proses seperti mengumpulkan data, memberi pertanyaan, dan menganalisis data secara deduktif mulai dari tema umum ke tema khusus.

Berikut metode pengumpulan data yang digunakan penulis :

1. Observasi

Menurut Marshall (1995) Observasi merupakan penelitian yang datanya diperoleh dengan dan juga memahami objek lapangan (tempat penelitian). Dalam hal ini, observasi dilakukan di wilayah Makassar dan sekitar dimana

penulis mengamati dan mempelajari serta menggunakan jenis non-participation observer (tidak terlibat secara langsung.)

2. Wawancara

Menurut John W Creswell (2016:254) Peneliti wawancara secara berhadapan dengan partisipan, dan mewawancarai dengan telepon. Dalam perancangan ini menggunakan pertanyaan tidak terstruktur untuk memunculkan pandangan dan opini dari para korban, dan juga psikolog.

3. Studi Literatur

Menurut John W Creswell (2016:36). Tujuan utama dari tinjauan pustaka adalah menginformasikan pembaca terkait dengan hasil penelitian lain yang berkaitan, menghubungkan penilitan dengan literature, serta mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. (Cooper, 2010; Marshall & Rossman, 2011) Pada metode ini, penulis mengkaji dan mengumpulkan dokumen publik seperti koran, makalah, laporan kantor, artikel, dan buku.

1.9 Metode Perancangan

Pada buku *The Animator's Workbook* (1982), Tony White menyebutkan tahapan dalam membuat animasi, berikut alur dalam merancang desain karakternya :

1. Pra Produksi

- Ide

Ide tersebut dari fenomena yang ada di sekitar kita kemudian dapat diterapkan dalam bentuk karya.

- Konsep

Dalam menentukan konsep, penulis memilih tema dan juga cerita. Pada tahap ini menentukan *style* penggambaran untuk karakter.

- Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data harus bergantung pada ide, dan juga menentukan rumusan serta batasan masalah.

2. Produksi

- *Line Test*

Pada tahap ini, mensektesa merupakan tahapan utama dalam melakukan produksi. Penggunaan media pensil agar dapat lebih mudah diperbaiki.

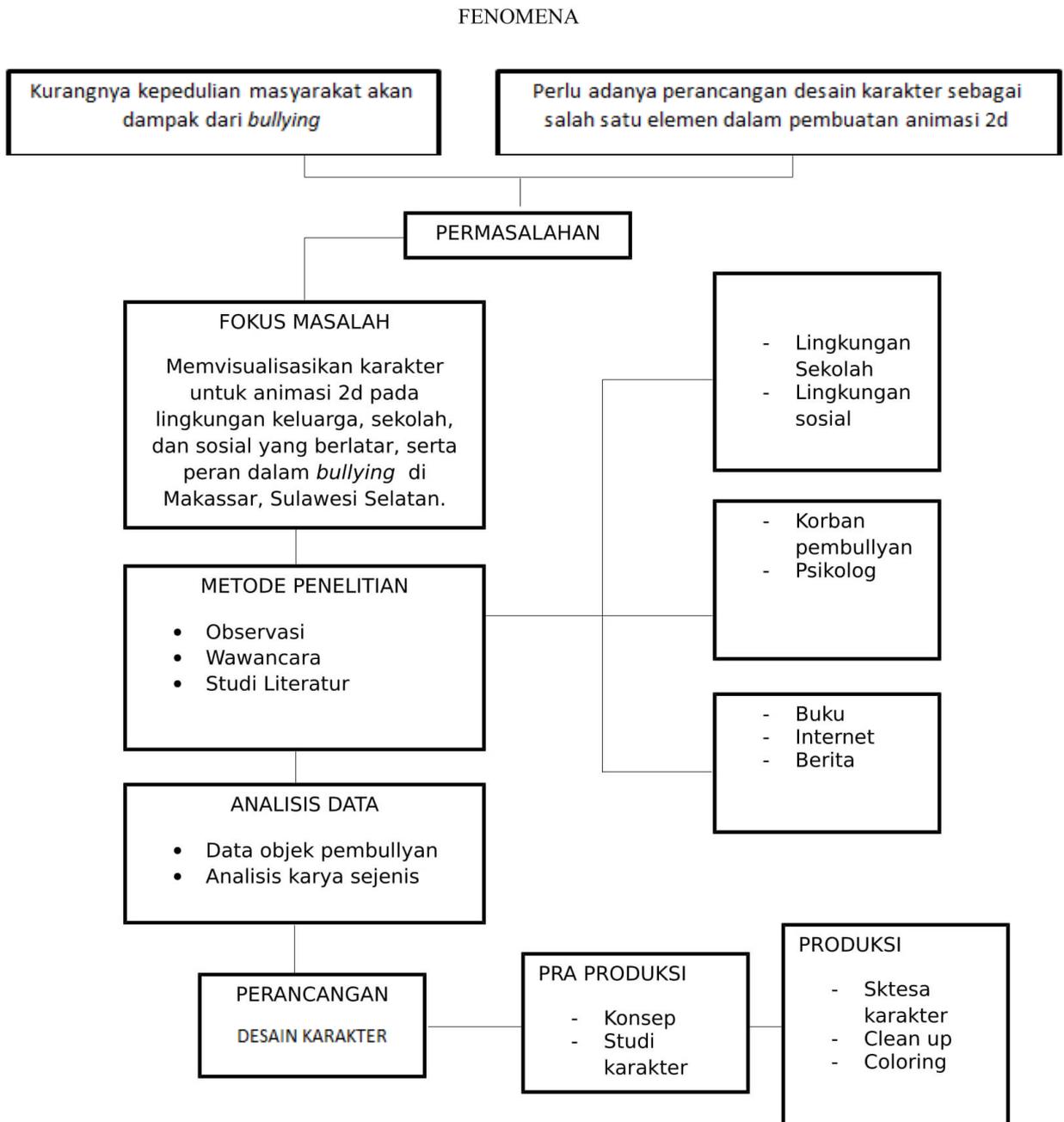
- *Cleanup*

Pada tahap ini, membersihkan dan merapikan dari sketsa yang telah dibuat.

- *Trace and paint*

Pada tahap ini, mentracing dan juga mewarnai hasil dari cleanup yang dibuat.

1.10 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : data pribadi

1.11 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan secara umum mengenai *bullying* serta dampak terhadap perkembangan remaja sebagai bahan perancangan desain karakter animasi pendek 2D, dan juga berisi rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Menjelaskan tentang dasar pemikiran yang berkaitan dengan perancangan desain karakter pada animasi 2d dari berbagai sumber, seperti Konsep Karakter, kepribadian, ekspresi dan gestur, *style*, proporsi, kostum, dan warna sebagai acuan penulis dalam merancang desain karakter.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan tentang hasil pengumpulan dan analisis data tentang *bullying* fisik untuk perancangan desain karakter animasi 2d.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data yang dikumpulkan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis.