

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena covid-19 yang terjadi sejak tahun 2020 hingga sampai saat ini, menghasilkan suatu himbauan keras bagi semua orang untuk membatasi dan bahkan meminimalisir kegiatan-kegiatan yang dilakukan di luar rumah. Sehingga oleh karena situasi itu pula lah maka orang-orang berusaha untuk mencari media hiburan untuk menepis kebosanan mereka selama menghabiskan banyak waktu di rumah, dan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan banyak orang ialah tiktok. Tiktok merupakan salah satu aplikasi media sosial yang sangat digemari beberapa waktu belakangan ini. Jenis konten tiktok yang berbasis video musik sangat efektif dalam menciptakan daya tarik bagi berbagai kalangan dari latar belakang usia yang beragam, terlebih bagi kalangan remaja. Jenis konten tiktok yang sangat bervariasi dengan menyuguhkan konteks materi yang menarik, pada akhirnya menciptakan suatu ketertarikan yang mendalam bagi para penggunanya, dan bahkan pada beberapa kasus yang cukup serius, banyak pengguna tiktok yang apabila dilihat dari intensitasnya penggunaannya, sudah tergolong kedalam kategori adiksi. Pada dasarnya kategori yang paling rentan mengalami adiksi terhadap tiktok ialah berasal dari kalangan remaja, hal ini dikarenakan kontrol diri yang masih belum terbentuk pada masing-masing individu, yang pada akhirnya menjadikan para remaja tersebut menjadi lebih mudah terlena dan terbawa arus euforia yang ada, dengan tanpa mempertimbangkan mengenai baik buruknya apa yang mereka lakukan dan dampak seperti apa yang akan mereka terima. Mengacu pada pernyataan sebelumnya dan kepada fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, maka para remaja yang secara aktif mempergunakan tiktok pada saat ini, merupakan kategori audiens yang sangat rentan untuk mengalami degradasi karakter dan perilaku, apabila dalam kegiatan tersebut tidak ada arahan, batasan dan pengawasan secara optimal dari orang tua. Oleh karena hal tersebut, dengan mengacu pada uraian yang ada, maka penulis mengangkat judul “Perancangan *Background* untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja” dengan harapan agar kiranya

perancangan *background* tersebut dapat menciptakan satu kesatuan karya animasi yang menarik, untuk dapat dijadikan sebagai media sosialisasi yang efektif mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun, yang dalam pesan tersiratnya ialah memberikan himbauan bagi orang tua, agar kiranya dapat secara sigap dan aktif memberikan perhatian dan pengawasan yang optimal bagi para anak remajanya yang memiliki ketertarikan dalam mempergunakan tiktok.

Menurut Fernandes (2002) animasi merupakan suatu proses merekam dan proses memutar kembali serangkaian gambar yang bersifat statis dengan tujuan untuk menciptakan ilusi dari suatu pergerakan. Mengacu pada pernyataan tersebut, maka pada dasarnya iklan layanan masyarakat yang akan dikemas dalam format serial animasi 2D ini ialah terbentuk dari serangkaian gambar yang disusun, sehingga pada akhirnya menciptakan suatu adegan yang menarik dan menampilkan alur cerita yang tertata dan rapi. Animasi tersebut akan terdiri dari beberapa bagian visual, dan salah satunya ialah *background*. *Background* di dalam animasi (Suyanto dan Yuniawan, 2006) merupakan suatu latar belakang tempat dan lokasi dimana animasi itu ditempatkan. Oleh karena hal tersebut dengan landasan yang kuat mengenai pentingnya peranan visual *background*, maka pada animasi ini akan dibuat perancangan *background* dengan berfokus kepada penggambaran suasana maupun kondisi suatu rumah dan juga ruang imajiner yang menjadi wujud visualisasi dari khayalan yang terbentuk di dalam pikiran seorang remaja mengenai kesemarakan dunia tiktok.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dipaparkan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun yang secara aktif mempergunakan tiktok, dengan tanpa memperoleh arahan dan pengawasan yang cukup dari orang tua.
2. Diperlukannya suatu perancangan *background* yang memvisualisasikan suasana dan kondisi suatu rumah dan juga ruang imajiner yang menjadi wujud visualisasi dari khayalan yang terbentuk di dalam pikiran seorang

remaja mengenai keseruan dunia tiktok, untuk kebutuhan serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun.

3. Belum adanya serial animasi 2D vertikal yang mengusung mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran secara visual mengenai identitas dari tempat tinggal Tanisha yang merupakan karakter utama pada serial animasi 2D iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun?
2. Bagaimana proses perancangan *background* serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk memberikan batasan di dalam lingkup pembahasan pada laporan tugas akhir ini, maka permasalahan-permasalahan yang akan dijabarkan ialah sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan *Background* untuk serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja.

1.4.2 Siapa

Serial animasi 2D iklan layanan masyarakat ini ialah diperuntukkan bagi remaja pada rentang usia 12-17 tahun.

1.4.3 Dimana

Visualisasi yang akan ditampilkan pada perancangan *background* ialah visualisasi dari suasana dan kondisi suatu rumah dan juga ruang imajiner yang menjadi wujud visualisasi dari khayalan yang terbentuk di dalam pikiran sang remaja mengenai keseruan dunia tiktok.

1.4.4 Kapan

Latar waktu yang akan diterapkan dan ditampilkan pada penggambaran visualisasi *background* serial animasi 2D iklan layanan masyarakat ini ialah latar waktu di tahun 2021.

1.4.5 Bagaimana

Pada perancangan ini, ialah berfokus kepada pembuatan *background* untuk serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Memberikan gambaran secara visual mengenai identitas dari tempat tinggal Tanisha yang merupakan karakter utama dari serial animasi 2D iklan layanan masyarakat ini.
2. Merancang *background* serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Praktis

Meningkatkan kesadaran dan pemikiran kritis dari masyarakat dewasa terhadap peristiwa dan dampak yang dihasilkan dari adanya interaksi antara remaja usia 12-17 tahun dengan arus perkembangan media sosial tiktok.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Memberikan suatu referensi visual dan data bagi para kreator yang akan merancang karya-karya sejenis yang bersinggungan dengan konteks iklan layanan masyarakat dan isu dalam penggunaan tiktok pada kalangan remaja di masa mendatang.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Setiap teori yang diuraikan pada laporan tugas akhir ini merupakan hasil dari pengumpulan data dari berbagai karya tulis yang memiliki latar belakang maupun konteks bahasan yang serupa dengan fenomena maupun peristiwa yang di usung pada perancangan visualisasi *background*, untuk kebutuhan serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun.

2. Observasi

Untuk memenuhi kebutuhan referensi dan acuan visual untuk perancangan *background*, pengamatan pun dilakukan di rumah Syifa yang merupakan adik dari Nur Azizah Arini Putri dan di rumah Athaya yang merupakan adik dari Diva Getari Dijiwa, untuk memperoleh data mengenai kondisi dari ruangan-ruangan yang sering dipergunakan oleh Syifa dan Athaya, pada saat sedang memainkan tiktok. Pengamatan pun dilakukan terhadap tampilan visual dari aplikasi tiktok dengan berbagai macam konten yang disajikan di dalamnya, dan juga terhadap referensi-referensi visual yang dapat memberikan gambaran mengenai seperti apa wujud ruang imajiner yang dibutuhkan untuk *background* serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat ini.

3. Wawancara

Dalam upaya pengumpulan data yang lebih terperinci dan spesifik, wawancara pun dilakukan terhadap Syifa yang merupakan adik dari Nur Azizah Arini Putri dan terhadap Athaya yang merupakan adik dari Diva Getari Dijiwa. Wawancara tersebut dilakukan dengan terstruktur, dengan mengajukan serangkai pertanyaan terkonsep, yang lalu diikuti dengan wawancara tidak terstruktur, dengan tujuan untuk memperoleh informasi lanjutan dan lebih mendalam mengenai jawaban yang telah di utarakan sebelumnya, pada wawancara terstruktur.

1.7.2 Metode Analisis Data

Pada proses perancangan ini, metode analisis data yang diterapkan ialah metode kualitatif yang lebih berfokus kepada teknik analisis data etnografi. Teknik tersebut diperuntukkan untuk menganalisis data dan informasi dari berbagai narasumber yang berada pada ranah permasalahan yang serupa dengan fenomena yang diangkat di dalam serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat ini.

1.8 Susunan Tahapan Perancangan

1. Pra Produksi

- Melakukan observasi terhadap situasi dan kondisi ruangan-ruangan di dalam rumah dari dua orang narasumber utama, terhadap tampilan visual dari aplikasi tiktok dengan berbagai macam konten yang disajikan di dalamnya, dan juga terhadap referensi-referensi visual yang dapat memberikan gambaran mengenai seperti apa wujud ruang imajiner yang dibutuhkan untuk *background* serial animasi 2D.
- Melakukan studi pustaka terhadap berbagai karya tulis yang membahas mengenai pembuatan *background* serial animasi 2D
- Menganalisis seluruh data dan informasi yang diperoleh dari hasil observasi

- Menganalisis aspek-aspek visual yang dibutuhkan di dalam perancangan *background* serial animasi 2D
- Menganalisis berbagai visualisasi dari karya-karya yang memiliki format dan konsep yang serupa
- Membuat perancangan konsep visual, dengan mengacu kepada data-data yang telah di analisis
- Membuat perancangan melalui penggambaran sketsa dengan mengacu kepada konsep yang telah dibuat

2. Produksi

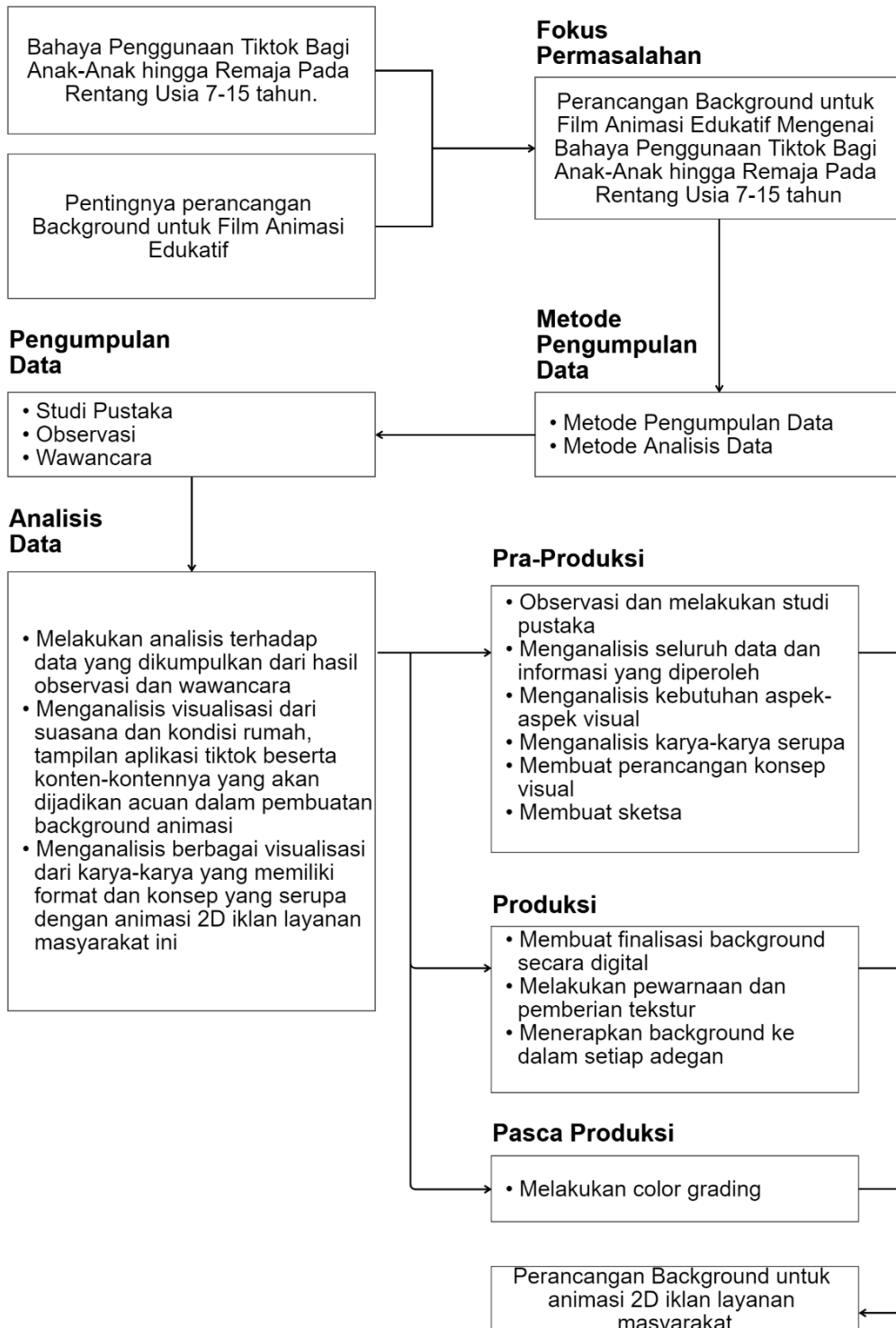
- Membuat finalisasi *background* secara digital, dengan mengacu kepada prinsip penggambaran serial animasi 2D
- Melakukan pewarnaan dan pemberian tekstur terhadap seluruh objek visual yang terdapat pada *background*
- Menerapkan *background* ke dalam setiap adegan yang terdapat di dalam film animasi

3. Pasca Produksi

- Melakukan *color grading*

1.9 Kerangka Perancangan

Permasalahan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

1.10 Pembabakan

Penulisan pada laporan ini di bagi ke dalam empat bab, dan berikut ini merupakan pemaparan dari setiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan mengenai latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode, susunan tahapan dan kerangka perancangan serta sistematika penulisan dari topik yang di usung, yaitu “Perancangan *Background* untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja.”

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjabarkan mengenai teori-teori para ahli, yang pada dasarnya relevan dengan permasalahan yang di usung, lalu terdapat juga bagan kerangka pemikiran teori serta pemaparan mengenai asumsi.

BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS

Bab ini menjabarkan mengenai hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara dan kuisioner, lalu mengenai analisis konten visual dan analisis visual.

BAB IV PENUTUP

Bab ini menjabarkan mengenai hasil kesimpulan dari keseluruhan bahasan yang di paparkan di dalam laporan ini, juga menjabarkan mengenai saran-saran terhadap pihak yang bersinggungan atau terkait langsung dengan permasalahan yang di usung.