

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Disebutkan pada situs Britannica (2018), Ostrakisme atau *Ostrakismos* dalam bahasa Yunani berasal dari kata yaitu *ostrakizō* dengan *-ismós* yang berarti penyisihan melalui pemungutan suara dengan serpihan pot, Ostrakisme merupakan pergerakan politik pada Athena kuno dimana seorang warga yang dinilai dapat mengancam stabilitas negara diasingkan tanpa diajukan tuntutan terhadapnya, pada sebuah pertemuan di tengah musim dingin, masyarakat akan menentukan tanpa perdebatan apakah mereka akan mengadakan pemungutan suara mengenai pengucilan tersebut pada minggu kedepannya, pada perkumpulan ini masyarakat dapat menuliskan nama masyarakat lainnya dan apabila jumlah besar menuliskan nama yang sama, nama yang tertulis harus meninggalkan kota tersebut dalam 10 hari selama 10 tahun, namun berbeda dengan orang Roma dimana orang yang melibatkan hilangnya properti dan status untuk jangka waktu yang tidak ditentukan.

Pada situs *Merriam-Webster* (2016) *cancel culture* adalah pergerakan penghilangan platform, pengucilan, atau mempermalukan seorang individu sebagai bentuk ketidaksetujuan. Elemen aktif pada *cancel culture* ada pada pengucilan seseorang setelah dilihat telah melanggar norma sosial, adat istiadat, atau topik tabu sebagaimana dikutip dari *Jurnal First Monday*. Pergerakan *cancel culture* banyak terlihat pada platform sosial media dan berfungsi sebagai upaya mengurangi pengaruh seseorang yang sedang dienyahkan, hukuman terhadap individu, atau upaya untuk mendapatkan akuntabilitas dari pihak yang dienyahkan tersebut dengan mempermalukan individu atas kesalahan yang telah dibuat. Kehadirannya budaya pengenyahan ini membuat banyak orang untuk berpikir terlebih dahulu sebelum mengatakan sesuatu pada platform media sosial sehingga tentu *cancel culture* ini menjalankan salah satu fungsi awalnya yaitu mendapatkan

akuntabilitas pada seseorang (Dudenhoefer, Nicole (2020) Is Cancel Culture Effective? Ucf.edu diakses pada 25 mei 2022)

Namun makna *cancel culture* pun berubah seiring waktu dan dapat terjadi kepada masyarakat biasa hanya semata memiliki pendapat yang berbeda ataupun hanya didasari dengan rasa tidak suka sehingga dapat memberikan dampak terhadap mental pengguna sosial media.

Berkat perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam beberapa akhir tahun ini sehingga memberikan kemudahan untuk menyebarkan atau akses informasi. Menggunakan media hiburan seperti film animasi yang memberikan kebebasan dalam aspek visual imajinatif dengan unsur seperti *exaggeration* sehingga dapat menyampaikan sebuah pesan atau simbol dan maka dari itu dengan hadirnya platform online seperti *YouTube*, *Netflix*, *Disney+* informasi melalui media tersebut mudah diakses oleh berbagai kalangan. Namun sebelum film animasi tersebut dapat ditonton oleh audiens, Adanya sebuah proses pra produksi dimana sebuah konsep dan cerita dibentuk terlebih dahulu lalu memasuki tahap produksi *Storyboard* yang dapat membantu animator dalam pengerjaan animasi tersebut. Perancang berperan sebagai *Storyboard Artist* yang dapat membentuk sebuah karya *Storyboard* untuk Animasi 2D mengenai dampak *cancel culture* terhadap mental pengguna Sosial Media.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, perancang dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Seperti apa penyalahgunaan pergerakan *Cancel Culture*
2. Visualisasi *cancel culture* dan dampaknya terhadap mental melalui media *Storyboard*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang diuraikan sebelumnya, Perancang dapat menguraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak baik dan dampak buruk *Cancel Culture*?
2. Bagaimana proses perancangan storyboard animasi 2D mengenai dampak *cancel culture* ?

1.4 Ruang Lingkup

Berikut adalah ruang lingkup dalam perancangan

1.4.1 Apa

Perancangan *storyboard animatic* untuk menyampaikan dampak *cancel culture* terhadap mental.

1.4.2 Kenapa

Dirancangnya storyboard Animasi 2D sebagai media penyampaian mengenai dampak yang diakibatkan oleh *cancel culture* agar penonton lebih berhati hati dan bijak dalam menggunakan sosial media

1.4.3 Siapa

Target sasar dari perancangan storyboard Animasi 2D ini adalah pengguna sosial media perempuan dan laki-laki berumur 14 hingga 17 Tahun

1.4.4 Kapan

Perancangan ini akan dijalankan dari awal bulan maret 2022 hingga Agustus tahun 2022

1.4.5 Di Mana

Penelitian akan dilakukan di daerah Bandung .

1.4.6 Bagaimana

Perancang membuat storyboard, berperan sebagai Storyboard Artist

1.5 Tujuan Perancangan

Bersandarkan permasalahan yang disampaikan sebelumnya. Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Mengetahui dampak baik dan buruk dari cancel culture
2. menyampaikan pesan dengan visualisasi melalui media Storyboard animasi 2D

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Berkontribusi dengan menambahkan hasil rancangan ke direktori perpustakaan universitas telkom agar dapat menjadi referensi untuk mahasiswa lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi masyarakat terutama pengguna sosial media mengenai dampak baik dan buruk *cancel culture*
2. Manfaat bagi perancang dengan mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan ke sebuah karya yang memiliki manfaat bagi masyarakat

1.7 Metode Pengumpulan data dan Analisis Data

Perancang akan menggunakan metode Campuran dimana perancang memperoleh data melalui observasi, wawancara dan menyebarkan kuesioner melalui sosial media untuk mendapatkan data yang lengkap, akurat, dan konsisten.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Pada dasarnya, Mengumpulkan atau memperoleh data yang memiliki kegunaan dan tujuan tertentu. Perancang memperoleh data melalui wawancara dengan individu yang pernah terdampak dengan cancel culture, menyebarkan kuesioner melalui sosial media kepada umum dan target pasar, dan observasi non partisipan (Sugiyono 2013 :2).

Observasi

Observasi adalah proses yang kompleks karena tidak terbatas hanya pada manusia, namun juga obyek alam lain yang berkaitan dengan hal seperti perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sutrisno Hadi : 1986). Perancang menggunakan metode ini untuk mengobservasi rangkaian peristiwa mengarah kepada *cancel culture* pada akun sosial media sebuah perusahaan.

Wawancara

Menggunakan metode Wawancara untuk memperoleh data dari Ahli Media dan Penyintas Subjek Penelitian berdasarkan pengalaman mereka mengenai Subjek Media dan Penelitian. Wawancara adalah metode yang dilakukan secara tatap muka dengan bercakap cakap untuk menggali pemikiran, pengalaman pribadi atau pandangan narasumber yang diwawancara (Koentjaraningrat 1980:165).

Kuesioner

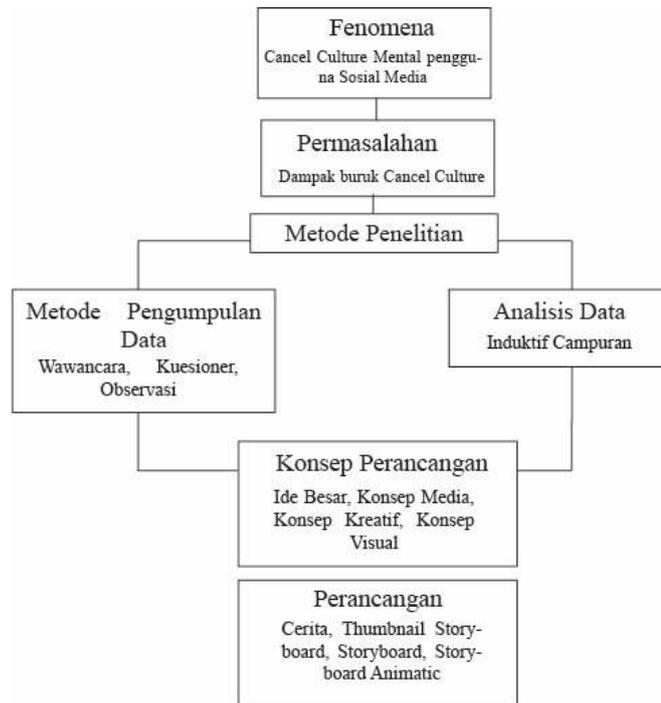
Untuk memperoleh data terhadap Subjek Penelitian dalam waktu yang relatif singkat dapat digunakannya kuesioner karena pengisian dapat dilakukan di waktu yang bersamaan oleh banyak responden (Soewardikoen 2019:59). Perancang menggunakan metode Kuesioner untuk mendapatkan pendapat mengenai *cancel culture* dan media yang akan dirancang.

1.7.2 Analisis Data

Analisis data adalah langkah yang dilakukan setelah data yang diperoleh terkumpul yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori masing masing berdasarkan variabel dan jenis responden (Sugiyono 2013 :147)

Menggunakan metode induktif yang akan diterima dari hasil lapangan dan menerima data tersebut apa adanya lalu menyimpulkan dari data yang telah diperoleh lalu dibentuklah sebuah teori dari data yang telah diterima.

1.8 Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

1.9 Pembabakan

Susunan penulisan dalam perancangan Tugas Akhir yang akan dijalankan disusun sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi Latar Belakang, Identifikasi dan Rumusan masalah diikuti, lalu ruang lingkup, Maksud dan tujuan perancangan, Metode Pengumpulan dan Analisis data, Kerangka Perancangan, lalu Pembabakan pada perancangan Tugas Akhir

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Teori Ilmiah dan Studi pustaka mengenai objek penelitian serta perancangan seperti Teori *Cancel Culture*, *Online Public Shaming*, *Storyboard*, *Proses Storyboard*, *Framing*, *Transisi*, *Staging*, *Continuity*, *Perspektif*, *Angle Shot*, Animasi 2D

- **BAB III DATA DAN ANALISIS DATS**

Menguraikan data Observasi Wawancara dan Kuesioner yang telah diperoleh mengenai subjek dan media penelitian yang kemudian dianalisis untuk perancangan nanti

- **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menguraikan proses perancangan karya yang dijalani secara lengkap.

- **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan akhir yang mengenai karya yang telah dirancang diikuti dengan saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir.