

PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D DAMPAK CANCEL CULTURE PADA MENTAL PENGGUNA SOSIAL MEDIA

Ishmah Khairunnisa¹, Muhammad Iskandar², dan Rully Sumarlin³

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

ishmahkh@telkomuniversity.ac.id, iskandar@telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Cancel Culture merupakan pergerakan yang dilakukan terutama pada sosial media sebagai penghilangan platform seseorang yang dinilai telah melanggar norma sosial, adat istiadat atau topik tabu dalam upaya untuk mengurangi pengaruh dimiliki oleh seseorang pada sebuah platform, Fungsi cancel culture mengalami pergeseran dan mulai disalahgunakan untuk mengenyahkan seseorang karena hanya memiliki pendapat yang berbeda atau kesalahan kecil sehingga dapat memberikan dampak kepada mental karena melakukan kesalahan merupakan hal lumrah yang tidak dapat dihindari. Hal inilah yang menginspirasi perancang untuk merancang Storyboard Animasi 2D mengenai hal tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian untuk perancangan ini adalah metode campuran dimana perancang mengumpulkan data melalui wawancara dengan mereka yang pernah terdampak dengan cancel culture, kuesioner melalui sosial media mengenai pendapat publik, dan observasi pada sebuah akun pada sosial media yang terdampak oleh cancel culture. data yang didapatkan selama pengumpulan akan diambil apa adanya yang kemudian di analisis lalu disimpulkan dari data yang diperoleh.

Kata Kunci : Cancel Culture, Storyboard Animasi 2D

Abstract

Cancel Culture is a movement used mainly on social media as a way to deplatformize someone who was deemed violating social norms, customs, or taboo topics in an attempt to reduce the influence they have on their own platform. Cancel Culture's has starting to shift from its initial function and began to be used as a way to getting rid of someone due to different opinions or minor issues which could lead to mental issues, making mistakes are human and important in order for an individual to grow. This is what inspired the writer to design a 2D Animated Storyboard about the topic. The method used in this research is an mix method in which the designer collects data through interviews with those who have been affected by the cancel culture, questionnaires through social media regarding public opinion, and observations on an affected social media account by cancel culture. the data obtained during the collection will be taken as is and analyze it to come into conclusion from the data obtained.

Keywords : Cancel Culture, 2D Animation Storyboard

PENDAHULUAN

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. Maka dari itu perancang merancang *storyboard* untuk menyampaikan tentang hal tersebut dan dampak yang dapat diberikan.

METODE PENELITIAN

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

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). 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.

Cancel culture adalah pergerakan aktif secara terbuka menolak dan menuntut kerugian kepada seseorang yang sedang dicekam. Pergerakan *cancel* diawali dengan pihak yang meng-*cancel* melihat dan mengidentifikasi sebuah kesalahan yang dilakukan dan dinilainya cukup signifikan sehingga pihak meng-*cancel* mengalami emosi negatif yang kuat seperti amarah diikuti dengan pihak tersebut bergerak secara terbuka. Bentuk kesalahan yang dapat di *cancel* berupa seperti pandangan politik, norma, atau suatu hal yang dilihat signifikan oleh pihak yang meng-*cancel*. Pergerakan *cancel culture* memiliki jangkauan yang sangat luas dan dapat menyebabkan kerusakan secara materi maupun psikologis. Dengan begitu ada dua aspek yang rusak akibat *cancel culture* seperti Tidak memberikan ruang atau kesempatan untuk berubah, bertumbuh, bertanggung jawab dan belajar dari kesalahan, dan dapat memberikan pesan kepada generasi berikutnya bahwa menindas, menyerang, menghina didepan umum siapapun didasari ketidaksukaan adalah hal yang diterima. (Rutledge, Pamela B. (2021) *Cancel Culture : Accountability or Bullying?*).

Public Shaming adalah metode yang digunakan dalam pergerakan *cancel culture* yang terbuka. *Public shaming* sebutan untuk serangkaian Tindakan yang digunakan untuk menargetkan seseorang atau sesuatu dalam upaya untuk mengkritisi, atau

merendahkan. Dengan membagikan *Meme*, *Hashtag*, dan imej kepada audiens yang lebih luas, *Online Public Shaming* mempromosikan pembicaraan antara mereka yang satu grup atau tidak, sehingga dapat menciptakan mentalitas kita vs mereka. (Samantha Haskell, *A Qualitative Analysis of the Social Media Practice of Canceling*, 2021:22)

Animasi 2D adalah Keahlian menciptakan pergerakan dalam ruang dua dimensi. Adapun dimensi 2D yang dimaksud merupakan sebuah dimensi dengan bidang bersumbu X dan Y, sehingga proses animasi dikerjakan pada satu bidang yang datar (Grandis & Sudaryat, 2019:2). Peranan seorang animator dibutuhkan supaya tiap obyek yang tidak bergerak menjadi hidup sehingga tercipta suatu suasana dalam peristiwa yang ingin diceritakan dalam sebuah animasi (Putri, Iskandar, & Fiandra, 2021:3078). Gambar diurutkan dari satu gerakan ke gerakan berikutnya hingga memberikan sebuah ilusi pergerakan. Dengan prinsip dasar pada animasi 2D seperti Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Follow Through, Arcs, Slow in Slow Out, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid drawing, dan Appeal (*The Illusion of Life*, Ollie Johnston dan Frank Thomas : 1995).

Storyboard merupakan bagian Pra Produksi untuk memberikan urutan gambaran *frame by frame*, *shot by shot* yang telah diadaptasi dari suatu skrip naratif agar tim produksi dapat mengenal dan menghasilkan pengambilan gambar rumit yang dibutuhkan naskah sebelum proses produksi. Penggunaan *Storyboard* pada suatu cerita dapat memungkinkan tim produksi untuk mencapai pergerakan yang rumit pada naskah film, animasi, maupun iklan. pada *Storyboard* juga ditentukannya arah pengambilan gambar, pergerakan kamera, pencahayaan, set, dan prop yang dibutuhkan. (John Hart,2008:7). Melalui proses seperti Thumbnail, Clean Up, lalu Animatic. Pada umumnya, *Storyboard* adalah susunan panel dari sebuah adegan dengan kolom yang diisi dengan catatan seperti pergerakan karakter, *framing*, *Angle*, *Transisi*, *Staging* pada sebuah adegan. (Tony White,2009:260).

Adapula *Continuity* adalah teknik kesinambungan pada pembawaan cerita agar audiens dapat mengikuti apa yang terjadi pada frame yang ditunjukkan pada cerita sebelum dan sesudah. (Tony White, 2009:281)

Perspektif adalah teknik menggambar objek pada permukaan datar untuk memberikan ilusi jarak objek yang diindikasikan dengan garis surut. Penggunaan perspektif untuk memberikan gambaran konsep ruang 3D pada permukaan 2D.

Disebutkan oleh Tzvetan Todorov mengenai susunan naratif dimana seorang karakter melalui 5 fase dalam sebuah cerita yaitu *Equilibrium, Disruption, Recognition, Repair the Damage*, lalu kembali pada *Equilibrium*. (Tzvetan Todorov :1960)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan tabel kesimpulan Hasil analisis data yang dibentuk oleh perancang dari Analisis data yang dilakukan dalam berbagai metode pengumpulan.

| | |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hasil Analisis Observasi | Pergerakan <i>cancel culture</i> memberikan efek yang dapat mempengaruhi kesempatan yang dimiliki kedepannya dengan pergerakan yang dilakukan secara terbuka dan luas berkat Sosial media |
| Hasil Analisis Wawancara | Melalui proses perancangan <i>Storyboard</i> yang dapat membantu menghasilkan perancangan yang optimal seperti <i>outlining, thumbnail, clean up</i> dan penyampaian suasana sebuah cerita melalui visual dan <i>pacing</i> atau <i>timing</i> . <i>Cancel culture</i> dapat terjadi karena adanya kesalahpahaman antara kedua belah pihak yang tersebar luas hingga |

| | |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>memberikan dampak yang signifikan terhadap metal sehingga mengasingkan diri dari sosial media setelah masalah tersebut yang tidak kunjung menjadi lebih tenang. Pergerakan yang dapat terjadi untuk memenuhi ego dengan menjatuhkan orang lain, Walaupun pergerakan ini diwajarkan sebagai bentuk hukuman sosial</p> |
| <p>Hasil Analisis Kuesioner</p> | <p>Mayoritas responden mengenali pergerakan <i>cancel culture</i> dan beranggapan bahwa pergerakan ini baik apabila dilakukan pada situasi yang tepat dan tidak hanya dilakukan untuk memenuhi ego hingga memberikan dampak kepada seseorang yang tidak bersalah. Dengan dirancangnya <i>Storyboard Animasi 2D</i> yang disukai oleh 80,4% dari 150 reponden dengan style kartun, diharapkan perancang dapat memvisualisasikan dampak pergerakan <i>cancel culture</i>.</p> |
| <p>Karya Sejenis</p> | <p>Perancang mengambil <i>Song of The Sea</i>, <i>Best Friends</i>, dan <i>CONTRETEMPS</i> untuk dianalisis karena ketiga judul tersebut memiliki sebuah kesamaan, yaitu dunia terlihat seperti dunia lain yang dilalui oleh karakter dalam perjalanan cerita mereka dan <i>exaggeration</i> dalam penyampaian cerita. Menggunakan Transisi sebagai unsur yang digunakan untuk menyampaikan sebuah suasana dalam cerita, Framing untuk memberikan</p> |

| | |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | informasi apa yang terjadi dan titik fokus pada sebuah shot atau scene, pengambilan <i>angle</i> kamera yang dapat digunakan untuk menyampaikan kesan kepada karakter yang ada pada sebuah scene dan menggunakan perspektif untuk memberikan kesan ruang 3D dalam sebuah media 2D |
| Kesimpulan | Menggunakan media Animasi 2D untuk menyampaikan sebuah cerita yang terfokuskan pada dampak pergerakan <i>cancel culture</i> akan memberikan manfaat seperti lebih berhati hati dan lebih bijak dalam menggunakan sosial media |

Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil yang didapatkan berdasarkan data yang diperoleh :

Mengambil cerita dari sisi orang yang menjadi target *Cancel Culture* karena rasa iri dari temannya, Storyboard yang dirancang menunjukkan kesehariannya sebelum dan dampak *cancel culture* terhadapnya. Perancang ingin menyampaikan pesan dengan memvisualisasikan dampak *Cancel Culture* terhadap mental pengguna sosial media yaitu karakter utama pada cerita dimana dia bingung, campur aduk Ketika terjadi dan karakter utama pun mengalami kerugian secara materil seperti kehilangan kesempatan beasiswa yang telah diberikan kepadanya

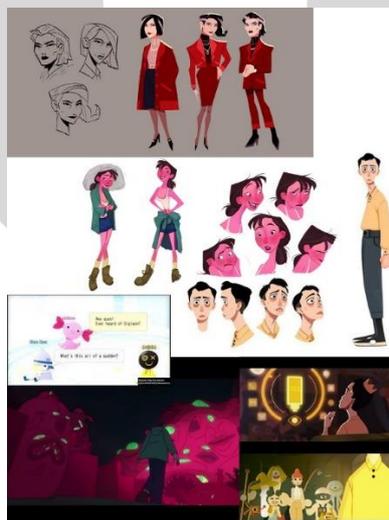
Karya *Storyboard* yang akan dirancang ini akan menunjukkan dampak *Cancel Culture* pada karakter utama setelah terkena pergerakan *Cancel Culture* secara langsung melalui perubahan secara sikap serta menggunakan pergerakan kamera yang bersifat cepat menjadi lambat sebagai indikator transisi dalam kehidupan karakter, dan

menggunakan *exaggeration* dalam konflik cerita. Dilakukan secara bertahap diawali dengan penentuan sebuah premis yang dikembangkan menjadi cerita, sinopsis, dan naskah, lalu pembuatan konsep visual seperti karakter yang dibantu dengan pembuatan moodboard, lalu memasuki pembuatan storyboard yang diawali dengan thumbnailing untuk mengeksplor opsi lalu memilih yang terbaik untuk memasuki tahap *Cleanup*.

Menggunakan Storyboard Animatic sebagai media utama dan Artbook sebagai media pendukung yang berisi proses perancangan seperti Thumbnail

Konsep Visual

Perancangan ini akan menggunakan gaya kartun yang dipilih oleh perancang sebagai referensi yaitu Animasi film pendek *Best Friends* dan *CONTRETEMPS* untuk Teknik *exaggeration* dalam penyampaian konflik cerita. Menggunakan *pacing* yang cepat menjadi lambat untuk memberikan kesan suasana yang menegangkan menjadi lambat yang dapat mengubah menjadi suasana yang sedih. Karakter selain karakter utama yang tidak digambarkan untuk menunjukkan bahwa siapa aja dapat menjadi pelaku dari *Cancel Culture* ini.



Gambar 1 Moodboard

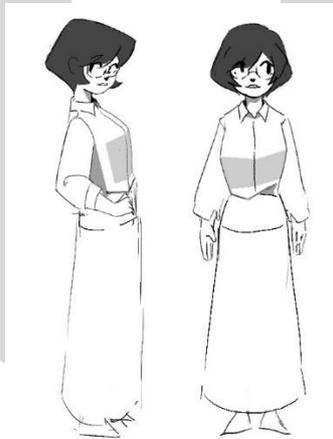
Sumber : Data Pribadi (2022)

Ide Cerita

Arin adalah seorang siswi SMA yang berprestasi, suatu hari Arin mendapatkan beasiswa semua orang senang kepadanya kecuali Bindy yang tidak suka kepada Arin dan mendengar Arin mendapatkan beasiswa tersebut, Suatu hari Bindy mengambil sebuah kesempatan untuk menjatuhkan Arin dan Bindy berhasil sehingga Arin dipanggil oleh guru BK, Kejadian tersebut terdengar hingga luar sekolah dan akun sosial media Arin pun diserang oleh banyak orang. Arin pun ditindak lebih lanjut oleh sekolah dengan dicabutnya beasiswa tersebut dan dikeluarkan dari sekolah, Arin kehilangan segalanya pun mengurung diri dalam kamarnya merasa kosong dan bingung dengan apa yang telah terjadi kepadanya.

Protagonis

Arin Webb adalah seorang siswi SMA yang berprestasi dan mendapatkan beasiswa nasional yang dapat membantunya ke pendidikan selanjutnya



Gambar 2 Sketsa Karakter Desain Arin

Sumber : Data Pribadi (2022)

Antagonis

Bindy Aurellia seorang siswi SMA yang sekelas dengan Arin, tidak menyukai Arin dan tidak senang Ketika mendengar Arin mendapatkan beasiswa tersebut hingga ia mendapatkan kesempatan untuk menjatuhkan Arin dengan kemampuan dalam menulis Artikel online



Gambar 3 Sketsa Bindy

Sumber : Data Pribadi (2022)

Tritagonis

Nanda Adira, Siswi SMA dan teman kelas Arin. Anak yang baik dan tidak mencolok

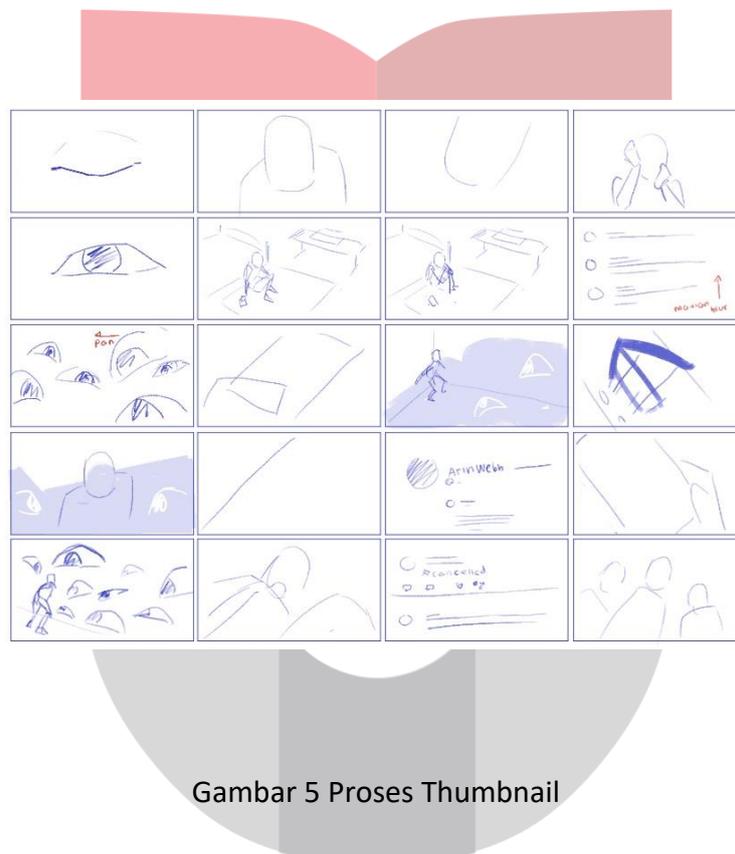


Gambar 4 Sketsa Nanda

Sumber : Data Pribadi (2022)

Thumbnail

Thumbnailing adalah tahap dimana perancang dapat mengeksplor opsi untuk sebuah adegan.

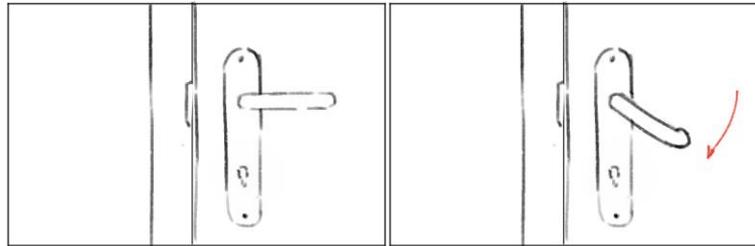


Gambar 5 Proses Thumbnail

Sumber : Data Pribadi (2022)

Clean Up

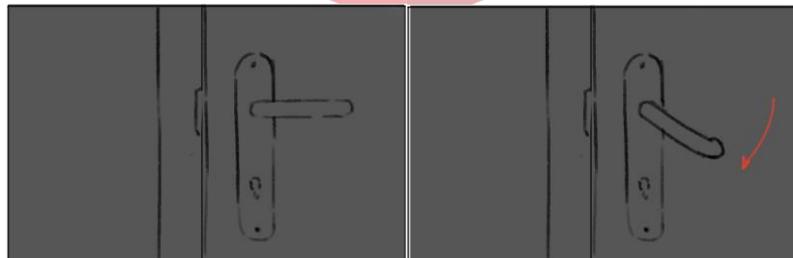
Diawali dengan *Cleanup* Sketsa thumbnail yang telah dipilih



Gambar 6 – *Cleanup* Sketsa

Sumber : Data Pribadi (2022)

Lalu menambahkan *Grayscale* pada sketsa yang telah di *Cleanup* untuk menentukan gelap terang dan kontras antara karakter dengan background pada sketsa.

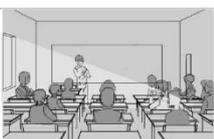


Gambar 7 *Grayscale* Sketsa

Sumber : Data Pribadi (2022)

Ishmah Khairunnisa, Muhammad Iskandar, Rully Sumarlin
 PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D DAMPAK CANCEL CULTURE PADA MENTAL
 PENGGUNA SOSIAL MEDIA, 1-16

Project name : DSSConnect

| Sc/S | | Framing | Note | Dialogue | Time |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1/1 |  | Wide Shot Locked off Shot | SFX : Murid murid berbicara | | 00:03 |
| 2/2 |  | Mid Shot Locked off Shot One Shot | | Pak Guru : "Selamat pagi, anak anak. Hari ini ada kabar baik" | 00:03 |
| 2/3 |  | Mid Shot Locked off Shot One Shot | | Pak Guru : "di kelas ini ada teman kalian yang berprestasi dan mendapatkan beasiswa nasional. tepuk tangan dulu untuk teman kalian, Arin!" | 00:05 |
| 3/4 |  | Wide Shot Locked off Shot | SFX : Tepuk tangan | | 00:02 |

2

Gambar 8 Storyboard halaman pertama

Sumber : Data Pribadi (2022)

Storyboard berisikan visualisasi serta catatan yang dapat membantu Animator dalam pengerjaan, Seperti Pergerakan Karakter, Transisi, Framing, Angle Shot.

Kesimpulan

Pada Tugas Akhir ini, Perancang sebagai *Storyboard Artist* ingin menggambarkan fenomena *cancel culture* dan menyampaikan dampak baik maupun buruk terhadap pengguna sosial media seperti membuat pengguna sosial media untuk berpikir terlebih dahulu sebelum mengujarkan sesuatu pada sosial media, *cancel culture* yang hadir sebagai bentuk hukuman sosial kepada seseorang yang terbukti salah, dapat menjadi

bentuk *cyberbullying* dimana *cancel culture* digunakan hanya didasarkan dengan perasaan tidak suka.

Dalam perancangan Storyboard ini, perancang mengharapkan karya dengan sebuah cerita dan narasi yang berdasarkan dari hasil pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner sehingga proses perancangan seperti *Thumbnailing*, *Storyboard*, dan *Animatic Storyboard* dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada penonton

Saran

Dalam perancangan ini, perancang melakukan pengumpulan data, menyimpulkan data dan menyampaikan hasil data tersebut melalui sebuah cerita dalam media *Storyboard* Animasi 2D yang mampu menghibur dan menyampaikan pesan yaitu lebih bijak dan hati hati dalam menggunakan sosial media dengan menunjukkan dampak dampak yang dapat diberikan oleh pergerakan *cancel culture*. Perancang harusnya menyampaikan dampaknya lebih dalam pada konflik cerita hingga pesan yang ingin disampaikan dapat lebih ditekankan. Adapun juga perancang seharusnya dapat lebih teliti dalam penulisan, uraian, dan dalam proses perancangan.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Saya ucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada Bapak Muhammad Iskandar dan Bapak Rully Sumarlin selaku dosen pembimbing saya selama pengerjaan, Putra Arif Prasetyo dan Shafira Andzani yang telah bersedia untuk menjadi narasumber sehingga perancangan ini lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Adepati M Keanu, Samanik (2018). Narrative Structure of The Minds of Billy Milligan Novel and Split Film : ISSN: 2579-7263

Augustyn, Adam. Ostracism, Diakses pada <https://www.britannica.com/topic/ostracism> 20 Februari 2022

Dholakia, Utpal. (2020) What is Cancel Culture, Diakses pada <https://www.psychologytoday.com/> (19 Mei 2022)

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

Fowler, Mike S., (2002) Animation Background Layout. Canada : Fowler Cartooning Ink.

Grandis, Bayu Fadillah & Sudaryat, Yayat. (2019). Perancangan Storyboard Animasi Pendek 2D 'Mendongeng' untuk Anak Usia 2-7 Tahun. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Inudustri Kreatif, Telkom University 1-7.

Hart, John. (2008). The Art of The Storyboard : A Filmmaker's Introduction. Oxford : Elsevier.

Haskell, Samantha. (2021). A Qualitative Analysis of the Social Media Practice of Canceling, 22, Diperoleh dari Scholarworks Boiestate Database.

Lannom, SC,. (2019) Angles and Shots, Studiobinder.com (20 April 2022)

Putri, Suci Amalia Inecke., Iskandar Muhammad & Fiandra, Yosa. (2021). Perancangan Movement Karakter pada Animasi 3D tentang Penerimaan Diri pada Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan. e-Proceeding of Art & Design : Vol. 8, No.6,3076-3089.

Rutledge, Pamela B. (2021) Cancel Culture : Accountability or Bullying?. Diakses pada <https://www.psychologytoday.com/> (25 Mei 2022)

Saint-Louis, H. (2021). Understanding cancel culture: Normative and unequal sanctioning. *First Monday*, 26(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v26i7.10891>

Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2019) Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Sleman, PT.KANISIUS

Sugiyono. (2013) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung, Alfabeta.

White, Tony. (2009) How to Make Animated Films. Oxford. Elsevier

