

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

TikTok merupakan *platform* media sosial yang menyediakan sarana untuk mengkreasikan serta membagikan video yang dilengkapi dengan fitur musik dan audio latar, *filter* visual, serta fitur *lipsync* untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya (Omar & Dequan, 2020). Menurut pandangan psikologis, penggunaan aplikasi TikTok yang berlebihan bagi remaja dapat menyebabkan adiksi karena keterlibatan individu terhadap aktivitas peningkatan ego yang berujung pada narsisme yang dikarenakan tersedianya *platform* untuk mengekspresikan diri tanpa batas dengan menggunakan identitas virtual yang dapat dibuat sebebasnya oleh masing-masing individu (VD & MS, 2019). Menggunakan animasi 2D, diharapkan pengguna TikTok dapat melihat konten animasi tersebut sehingga dapat teredukasi dan terhibur dengan animasi yang menarik serta mendidik.

Animasi merupakan gambar-gambar yang disusun dan ditampilkan berurutan sehingga membentuk suatu gerakan yang dapat menjelaskan kronologis/urutan kejadian dalam suatu waktu (Utami, 2011). Dalam suatu penayangan animasi, terdapat dua jenis animasi, yaitu animasi *movie* dan animasi *series*. Pada animasi *movie*, cerita animasi ditampilkan dalam sekali tayang saja. Sedangkan pada animasi *series*, animasi dibagi menjadi beberapa episode, dimana cerita tiap episodenya bersambung dan berturut-turut hingga episode terakhir. Selain itu, animasi memiliki beberapa format penayangan. Pada umumnya, animasi ditayangkan dalam format horizontal dengan aspek rasio 4:3 atau 16:9. Seturut dengan perkembangan zaman, muncullah suatu format baru dalam industri perfilman serta peranimasian, yaitu dengan menggunakan format vertikal dengan aspek rasio 9:16 yang sesuai dengan aspek rasio pada *smartphone* pada umumnya.

Pada aplikasi TikTok, terdapat beberapa kreator animasi vertikal seperti *The Land of Boggs* dengan ceritanya yang ringan, jenaka, dan gestur karakter dlebih-lebihkan; *Name from Planet* dengan karakter dan cerita singkat sederhana namun bajik; dan *Rabbert* yang menggabungkan elemen animasi dengan video dari dunia nyata. Dari berbagai kreator yang telah disebutkan sebelumnya, kreator-kreator tersebut menerima perhatian lebih karena keunikan khasnya masing-masing. Namun di antara banyaknya kreator animasi di aplikasi TikTok, masih jarang ditemukan kreator yang menggunakan

animasi vertikal untuk penyajian *series*. Sebagian besar animasi yang ada disajikan secara *one shot* atau *movie* dimana cerita animasi tersebut berakhir dalam satu kali penayangan.

Pada perancangan ini, akan dibuat media edukasi berupa animasi 2D mengenai dampak adiksi TikTok terhadap remaja usia 12-17 tahun dengan format penayangan vertikal dengan aspek rasio 9:16 yang disajikan secara *series* dimana animasi tersebut terdiri dari beberapa episode yang ceritanya saling bersambung. Media edukasi tersebut ditujukan untuk menyampaikan pesan dari penulis sebagai pengirim kepada remaja audiens TikTok sebagai penerima untuk merangsang pemikiran, perasaan, serta perhatian audiens untuk menyimak hasil animasi yang telah dibuat serta pesan yang terkandung di dalamnya (Afif, Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School, 2021). Teknik *tweening*, *frame by frame*, serta prinsip animasi akan diimplementasikan dalam proses *animate* sehingga menghasilkan produk serial animasi 2D vertikal dengan gerakan *animate* yang menarik serta mengedukasi. Media komunikasi dalam bentuk tayangan animasi memiliki peranan penting sebagai sarana edukasi non-verbal yang memiliki tujuan agar proses pembelajaran atau edukasi yang efektif, menarik, serta efisien dapat dicapai dengan maksimal (Afif, Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School, 2021)

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Banyaknya remaja yang mengalami kecanduan terhadap aplikasi TikTok dan terdampak efek negatif dari TikTok.
2. Belum adanya media serial animasi 2D dengan format vertikal yang memanfaatkan teknik *tweening* dan *frame by frame* serta prinsip-prinsip animasi untuk mengedukasi dampak adiksi TikTok bagi remaja usia 12-17 tahun secara menarik.
3. Dibutuhkan perancangan *animate* untuk keperluan pembuatan serial animasi 2D vertikal mengenai dampak adiksi TikTok bagi remaja pada rentang usia 12-17 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang dipaparkan, dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak negatif dari kecanduan penggunaan aplikasi TikTok bagi remaja usia 12-17 tahun?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan teknik *tweening*, *frame by frame*, serta prinsip-prinsip animasi pada perancangan serial animasi 2D vertikal mengenai dampak adiksi TikTok bagi remaja pada rentang usia 12-17 tahun?

1.4 Ruang Lingkup

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

1.4.1 Apa

Perancangan *animate* untuk serial animasi 2D dengan format vertikal berupa iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi TikTok terhadap remaja usia 12-17 tahun.

1.4.2 Siapa

Serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat ini ditujukan kepada remaja dengan rentang usia 12-17 tahun yang mengalami adiksi terhadap aplikasi TikTok.

1.4.3 Dimana

Daerah penelitian serta pengumpulan data yang dipilih adalah Negara Indonesia dengan fokus pada remaja yang mengalami adiksi terhadap aplikasi TikTok.

1.4.4 Kapan

Durasi penelitian serta pengumpulan data adalah 1 semester terhitung sejak awal dimulainya semester tujuh pada bulan September 2021 hingga bulan Januari 2022.

1.4.5 Bagaimana

Perancangan *animate* ini menggunakan teknik *tweening* dan memanfaatkan prinsip-prinsip animasi untuk mengkomunikasikan serta mengedukasi remaja mengenai dampak-dampak negatif adiksi terhadap TikTok yang dikemas dengan menarik.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui dampak negatif dari kecanduan penggunaan aplikasi TikTok bagi remaja usia 12-17 tahun.

2. Mengetahui cara mengaplikasikan teknik *tweening* dan *frame by frame* serta prinsip-prinsip animasi pada *animate* serial animasi 2D dengan format vertikal mengenai dampak adiksi TikTok bagi remaja pada rentang usia 12-17 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dalam perancangan karya ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil karya perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi acuan untuk perancangan karya serupa di masa mendatang, serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang animasi serta psikologis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, melalui hasil karya perancangan ini diharapkan remaja serta masyarakat dewasa menjadi lebih memahami fenomena adiksi TikTok beserta dampaknya bagi individu maupun lingkungan sekitarnya.

1.6.3 Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang dihasilkan bagi penulis sendiri melalui hasil karya perancangan ini adalah sebagai wujud pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi yaitu dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Selain itu diharapkan agar dapat memperluas wawasan serta ilmu penulis dalam bidang yang diambil.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang akan digunakan dalam perancangan adalah data kualitatif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penyusunan perancangan tugas akhir ini meliputi:

1. Studi Pustaka

Dalam penulisan teori-teori dalam perancangan tugas akhir ini, digunakan data-data yang bersumber dari karya tulis, jurnal ilmiah, serta buku referensi yang memuat bahasan mengenai fenomena maupun aspek-aspek yang berhubungan dengan proses perancangan *animate* serial animasi 2D dengan format vertikal.

2. Observasi

Dalam proses perancangan ini, dilakukan observasi individu untuk memperoleh data mengenai gestur dan ekspresi remaja supaya dapat lebih ‘menghidupkan’ karakter animasi yang mengalami kecanduan pada aplikasi TikTok.

3. Kajian Visual

Kajian visual dilakukan untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan mengenai elemen-elemen serta teknik visual dari karya sejenis yang telah ada serta mengadaptasikannya ke pengkaryaan yang sedang dirancang.

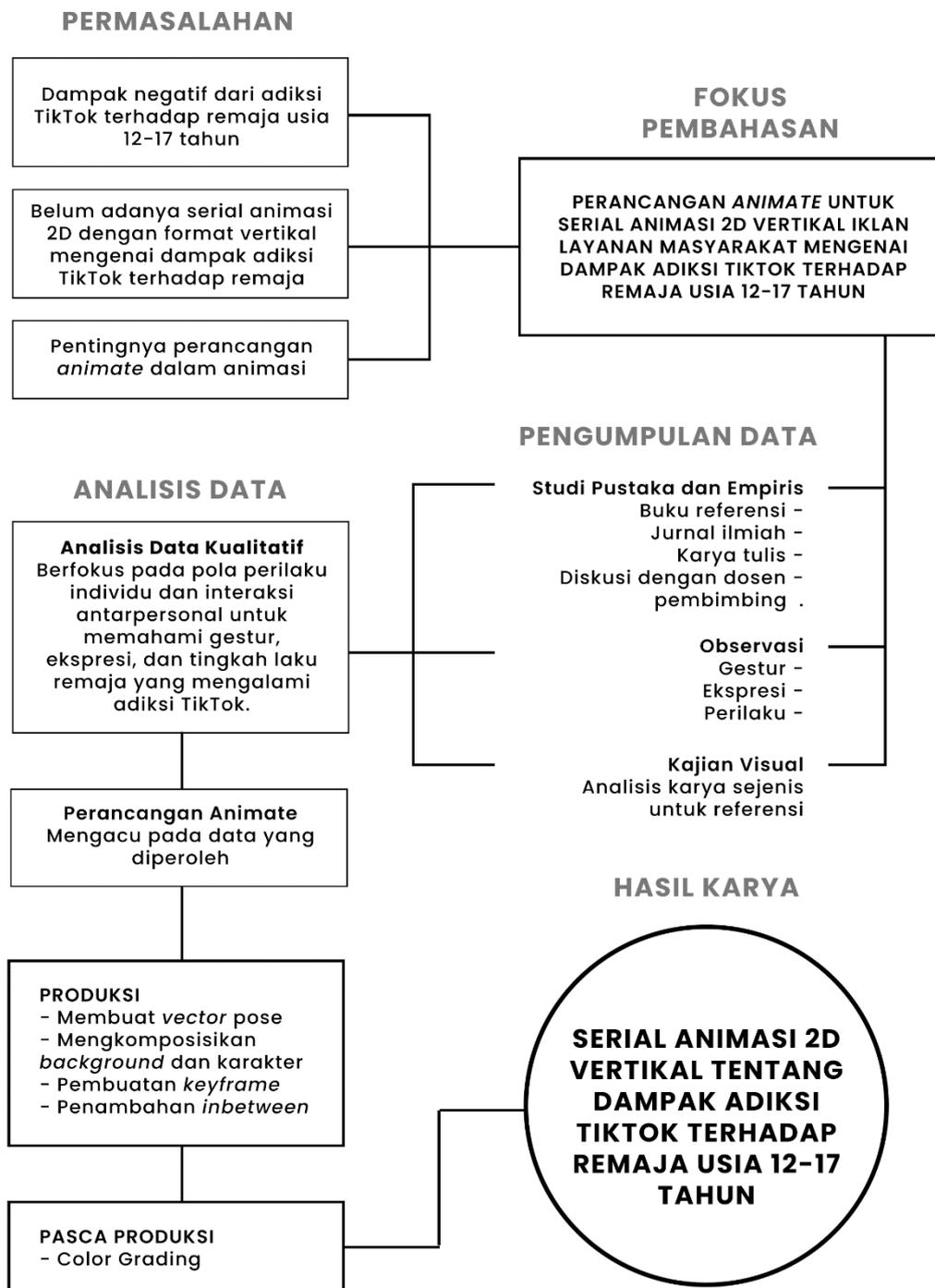
4. Studi Empiris

Pada tahapan studi empiris, akan dilakukan diskusi bersama dosen pembimbing mengenai proses perancangan *animate* yang akan direalisasikan sesuai ketentuan serta standar yang berlaku.

1.7.2 Metode Analisis Data

Pada perancangan ini, digunakan metode analisis data kualitatif dengan fokus pada pola perilaku individu serta interaksi antarpersonal yang dapat memberikan data lebih lengkap mengenai gestur, ekspresi dan tingkah laku remaja yang mengalami adiksi terhadap aplikasi TikTok.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Pribadi

1.9 Pembabakan

Penulisan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab. Berikut adalah merupakan pemaparan dari masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, sistematika perancangan, serta kerangka perancangan sesuai topik yang diusung, yaitu “Perancangan *Animate* untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi TikTok terhadap Remaja Usia 12-17 Tahun”.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijabarkan teori-teori yang berhubungan dengan fenomena yang diangkat sebagai sumber penguat serta acuan dalam perancangan *animate* ini.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisi tentang data hasil studi pustaka, empiris, observasi, wawancara, serta kajian visual yang telah dilakukan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai konsep yang diusung serta proses pembuatan *animate* karakter yang akan digunakan serta memperlihatkan hasil akhir rancangan animasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan serta berisi saran dari hasil perancangan yang telah dibuat.