

PERANCANGAN ANIMATE UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA

ANIMATE DESIGN FOR 2D VERTICAL SERIAL ANIMATION FOR PUBLIC SERVICE ADVERTISEMENT ABOUT THE IMPACT OF TIKTOK ADDICTION ON TEENAGERS

Annisya Dyah Ayu Puspitasari¹, Yayat Sudaryat², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
annisyadyah@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: TikTok merupakan salah satu *platform* media sosial yang mendapat banyak perhatian belakangan ini karena memberikan fasilitas untuk mengekspresikan diri secara bebas pada para penggunanya menggunakan identitas virtual. Penggunaan yang berlebihan bagi remaja dapat menyebabkan adiksi serta ilusi ketenaran yang fana. Dibutuhkan suatu tayangan yang bertujuan untuk mengedukasi mengenai bahaya adiksi aplikasi TikTok bagi remaja yang dikemas secara menarik dan tidak terkesan terlalu menggurui. Animasi 2D merupakan salah satu media penyampaian informasi yang diminati bagi semua umur, terutama para remaja. Pengemasan serial animasi 2D dengan format vertikal terhitung masih baru dan belum banyak digunakan sehingga bertujuan mendapat perhatian serta ketertarikan lebih tinggi dari target audiens yang ada, yaitu remaja pengguna aplikasi TikTok. Metode yang dilakukan dalam perancangan ini adalah pengumpulan data dengan studi pustaka serta kajian visual melalui animasi sejenis. Pada perancangan ini diharapkan hasil sebuah serial animasi 2D yang dikemas secara vertikal yang menggunakan teknik campuran berupa tweening dan frame by frame serta mengaplikasikan 12 prinsip animasi.

Kata kunci: adiksi, animasi vertikal, frame by frame, serial animasi, tiktok, tweening

Abstract: *TikTok is one of the social media platforms that has received a lot of attention lately since it provides users the facilities to express themselves freely using virtual identities. Excessive usage by teenagers can lead to addiction and the illusion of perpetual fame. Therefore, we need a show that aims to educate the danger of TikTok addiction for teenagers which is presented in an attractive way and doesn't seem too patronizing. 2D animation is one of the mediums of information delivery that is liked by all ages, especially teenagers. Presenting a 2D animated series in a vertical format is relatively new and has not been widely used, so it aims to get higher attention and interest from the existing target audience, namely teenagers who use the TikTok application. The method used in this design is data collecting with literature studies and visual studies through similar animations. In this design, it is expected that the result will be a 2D animation series that is packaged vertically that uses mixed techniques in the form of tweening and frame by frame and applying 12 animation principles.*

Keywords: *addiction, animation series, frame by frame, tiktok, tweening, vertical animation*

Pendahuluan

Latar Belakang

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 tereduksi 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 2 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 kepada remaja audiens TikTok 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).

LANDASAN TEORI

Remaja

Setiap manusia pasti melewati perkembangan yang terjadi sejak masa kanak-kanak hingga dewasa secara progresif, sistematis, dan berkelanjutan (Afif, Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini, 2021). Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Istilah remaja atau *adolescence* diserap dari bahasa Latin *adolescere* yang memiliki makna tumbuh menjadi dewasa (Nasution, 2007). Fase remaja dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu remaja awal, remaja madya, dan remaja akhir.

Media Sosial

Media sosial didefinisikan sebagai suatu media daring yang memfasilitasi

penggunanya untuk saling berkomunikasi dan berbagi melalui dunia virtual (Putri, Nurwati, & S.). Melalui media sosial, kebutuhan manusia untuk bersosialisasi dan mencari hiburan di dunia nyata dapat diwujudkan ke dalam dunia maya sehingga manusia dapat memenuhi kebutuhannya tanpa harus memikirkan jarak, waktu, serta biaya yang harus dikeluarkan (Soliha, 2015).

TikTok

TikTok merupakan salah satu platform yang memfasilitasi penggunanya untuk berkomunikasi, membuat dan membagikan video yang dilengkapi dengan fitur musik latar, audio tambahan dan filter visual. ByteDance, perusahaan yang meluncurkan aplikasi TikTok, sebelumnya meluncurkan aplikasi serupa yang diberi nama Douyin. Setelah popularitasnya yang meroket dan meraih 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video perdetik hanya dalam kurun waktu 1 tahun, ByteDance meluaskan sayapnya ke luar Tiongkok dengan meluncurkan aplikasi yang dinamai TikTok dengan fitur-fitur yang menarik dan baru dibandingkan media sosial lainnya (Adawiyah, 2020). Pada tahun 2019, TikTok berhasil meraih popularitas tertinggi di 6 negara termasuk Indonesia dan menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh melalui App Store dan Google Play dengan jumlah unduhan sebanyak 1 miliar kali (Ruth & Candraningrum, 2020).

Adiksi

Adiksi (kecanduan) merupakan perilaku yang menunjukkan tanda ketergantungan individu terhadap sesuatu secara berkelanjutan, sulit untuk dihentikan sehingga merugikan diri sendiri (Hardanti, Nurhidayah, & Fitri, 2013). Terdapat 7 indikator bahwa seorang individu mengalami adiksi media sosial, seperti:

Saliency (Prioritas Utama)

Individu menjadikan bermain media sosial sebagai prioritas utamanya

(Adristiyani & Halimah, 2021). Hal tersebut mendominasi isi pikirannya sehingga individu cenderung menghabiskan sebagian besar waktunya dengan menggunakan media sosial (Kumalasari, 2018).

Mood Modification (Perubahan Suasana Hati)

Individu yang mengalami kecanduan cenderung melampiaskan stress dan amarahnya ke media sosial agar perasaannya menjadi lebih baik dan kembali rileks (Kumalasari, 2018). Individu merasa ingin terus menggunakan media sosial untuk mengurangi perasaan negatif yang dirasakan (Dwiputri, 2021).

Tolerance (Toleransi)

Individu akan lebih banyak menggunakan media sosial secara berkelanjutan demi mendapatkan perasaan positif yang sama (Dwiputri, 2021). Dengan peningkatan waktu bermain media sosial, upaya yang dilakukan individu demi mencapai rasa senang dan puas dalam bermain media sosial akan meningkat dengan tajam.

Withdrawal (Penarikan Diri)

Individu yang mengalami kecanduan terhadap media sosial akan kesulitan jika harus menghentikan penggunaannya secara tiba-tiba. Dampak yang dihasilkan dapat meliputi dampak fisik maupun psikis yang menjadi kacau karena kebutuhannya untuk menggunakan media sosial tidak terpenuhi (Kumalasari, 2018).

Relapse (Kambuh Kembali)

Relapse merupakan fenomena dimana individu yang telah berhenti menggunakan media sosial selama periode waktu tertentu menunjukkan kecenderungannya untuk kembali ke pola awal dimana ketergantungannya tidak bisa dihilangkan dan justru kembali muncul lebih besar (Kumalasari, 2018).

Conflict (Konflik)

Konflik muncul antara individu dengan orang-orang di sekitarnya karena

ketidakmampuannya untuk mengendalikan diri dalam bermain media sosial dan cenderung mengabaikan kewajiban serta orang-orang di sekitarnya (Kumalasari, 2018).

Problems (Masalah)

Individu mengalami berbagai masalah di kehidupan sehari-harinya karena ketergantungannya pada media sosial, seperti kurang tidur dan lupa makan yang menyebabkan gangguan fisik. Selain itu, masalah yang timbul pada remaja yang ketergantungan adalah masalah akademik karena bermain media sosial secara berlebihan dan meninggalkan kewajiban sekolahnya (Kumalasari, 2018).

Animasi 2D

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa dan ditampilkan secara berurutan sehingga membentuk suatu gerakan yang dapat menjelaskan kronologis/urutan kejadian dalam suatu waktu (Utami, 2011). Objek pada animasi 2D hanya memiliki dimensi panjang dan lebar. Satuan yang digunakan dalam animasi adalah *fps (frame per second)* dimana dalam 1 *frame* terdapat 1 gambar. Semakin tinggi satuan fpsnya, maka gerakan animasi yang dihasilkan akan semakin halus (Purnasiwi & Kurniawan, 2013). Oleh karena itu, jika misalnya suatu animasi menggunakan 25 fps, maka terdapat 25 gambar dalam 1 detik penayangannya.

Prinsip Animasi

Pengimplementasian prinsip animasi dalam proses animate dapat memberikan hasil animasi yang lebih menarik. Pada bukunya, Thomas (1981:48) menyatakan bahwa terdapat 12 prinsip yang menjadi dasar animasi, seperti: *Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action, Slow In and Slow Out, Arcs, Secondary Action,*

Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal (Thomas & Johnston, 1981).

Pipeline Animasi

Dalam pembuatan animasi, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yang dinamai *pipeline* animasi. Tahapan-tahapan penting dalam pembuatan animasi dimulai dari pembuatan *Key Pose*. Dalam tahap ini, ditetapkan pose utama (*keypose*) di awal dan akhir gerakan yang menjadi kunci dari gerakan keseluruhan. Tahap kedua merupakan pembuatan *Inbetween* dengan melakukan pengisian gerakan sekunder antara key pose awal dan key pose akhir. Key pose yang dinamis tidak akan bisa menghasilkan gerakan yang dinamis jika fleksibilitas yang ada pada inbetween tidak dibuat sama seperti key pose. Tahap ketiga adalah *Cleanup* yang dilakukan dengan tujuan untuk membersihkan dan merapikan garis pada gambar supaya menjadi lebih rapi dan jelas. *Cleanup artist* menjadikan gambar-gambar yang telah dibuat menjadi lebih konsisten sehingga menghasilkan gerakan yang lebih baik. Tahap keempat adalah *Coloring* dengan pemberian warna pada gambar-gambar yang ada secara digital. Dengan teknologi digital, proses coloring dapat dilakukan dengan lebih cepat dan biaya yang lebih minim (White, 2006). Tahap terakhir adalah *Finishing* dimana dilakukan perbaikan pada timing yang belum sesuai. Selain itu, dapat ditambahkan pula efek-efek visual dan color grading untuk menyesuaikan tone warna animasi.

Animate Karakter

Dalam proses animate, terdapat beberapa poin penting yang harus diperhatikan supaya dihasilkan gerakan animasi yang lebih alami dan menarik. Poin-poin tersebut adalah gestur, ekspresi, serta *acting*. Dengan mengkombinasikan ketiga poin penting tersebut, maka *acting* karakter dapat lebih mudah dimengerti dan penonton dapat merasakan atmosfernya. Poin pertama yang harus diperhatikan adalah gestur. Gestur merupakan suatu alat komunikasi menggunakan gerakan

bahasa tubuh (*body language*) untuk mendukung peran yang dilakukan oleh karakter. Poin penting kedua adalah ekspresi yaitu suatu alat untuk mengkomunikasikan suasana hati yang dirasakan oleh karakter. Ekspresi yang merepresentasikan emosi senang, sedih, marah, dan lain sebagainya dapat lebih menghidupkan suasana dalam animasi. Poin terakhir adalah acting. *Acting* adalah reaksi karakter terhadap situasi tertentu yang dikomunikasikan melalui gerakan/tindakan. *Acting* juga dapat menyampaikan perasaan yang dirasakan oleh karakter kepada penonton (Anarqi, 2019).

Teknik Animasi

Pembuatan animasi 2D secara digital menggunakan 2 teknik, yaitu *tweening* dan *frame by frame*. *Tweening* merupakan salah satu teknik *animate* dimana suatu objek diubah bentuk atau posisinya dengan menentukan *keyframe* pada awal dan akhir gerakan sehingga objek akan bergerak dari suatu titik ke titik lainnya dan *inbetween frame* terbentuk dengan sendirinya. Teknik ini dapat digunakan untuk gerakan-gerakan *animate* yang sederhana. Teknik *frame by frame* dilakukan dengan menggambar setiap *frame*, baik *keyframe* maupun *inbetween* secara manual. Setiap *frame* digambar satu persatu dan disusun sehingga menghasilkan gerakan yang diinginkan. Teknik ini dapat digunakan untuk gerakan-gerakan *animate* yang lebih kompleks dan sulit untuk dilakukan dengan *tweening*.

Data dan Analisis Data

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif melalui studi pustaka, observasi, wawancara, serta kajian visual.

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan remaja laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 12 hingga 17 tahun yang menggunakan aplikasi TikTok dan tidak terbatas pada suatu daerah tertentu serta lebih mencakup ke seluruh Indonesia dengan ruang lingkup aplikasi TikTok itu sendiri.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dan mendalam. Untuk narasumber yang memiliki kerabat dekat dengan tanda-tanda adiksi terhadap aplikasi TikTok, metode wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dimana pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan terbuka dan mengikuti situasi serta kondisi narasumber sehingga data kualitatif yang didapatkan menjadi lebih rinci dan bersifat personal. Wawancara mendalam dilaksanakan dengan narasumber Psikolog Remaja untuk mendapat data mengenai perspektif dan pengetahuan narasumber mengenai fenomena adiksi TikTok terhadap remaja.

Wawancara dengan Psikolog Klinis Anak dan Remaja

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai dampak TikTok terhadap remaja, maka dilakukanlah wawancara mendalam dengan narasumber terpilih, yaitu Ika Amalia Kusumawardhani, M.Psi, seorang psikolog klinis lulusan Magister Profesi Psikologi Klinis Anak dan Remaja Universitas Tarumanegara pada tahun 2019. Dalam kesehariannya, narasumber mengadakan konseling dan mengikuti komunitas seni teater. Wawancara dilaksanakan pada 6 Januari 2022 pukul 09.30 WIB melalui Google Meet yang berlangsung selama kurang lebih 1 jam 43 menit.

Dalam wawancara, narasumber menyebutkan bahwa aplikasi TikTok memiliki

algoritma yang menyesuaikan konten-konten yang muncul dengan preferensi penggunaannya dan menggunakan format vertikal yang cocok untuk digunakan dalam konten-konten yang mengajak atau menanamkan sesuatu pada penontonnya. Menurut narasumber, usia ideal untuk penggunaan media sosial adalah di atas 18-20 tahun. Jika media sosial diakses oleh remaja di bawah 18 tahun, kemampuan berfikir secara kompleksnya belum sempurna karena pada masa tersebut, perkembangan otak lebih difokuskan pada emosi, empati, dan refleksinya.

Aplikasi TikTok dirancang untuk membuat penikmat konten termanjakan oleh visual yang disajikan sehingga memberi rasa tenang dan bahagia. Namun jika digunakan secara berlebihan, otak akan secara instan berpikir untuk mengakses TikTok jika membutuhkan suplai kebahagiaan dan rasa tenang. Hal ini akan lebih cepat memicu kecanduan karena terkikisnya kontrol diri, terutama pada remaja yang perkembangan otaknya belum sempurna.

Remaja yang mengalami adiksi terhadap TikTok memiliki beberapa tingkatan. Pada tingkat awal, tingkat impulsivitas remaja akan meningkat. Sehingga, remaja tidak bisa mengontrol diri dalam penggunaannya. Pada tingkat selanjutnya, remaja akan menarik diri dari lingkungannya dan tidak menerima interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya. Pada tingkat selanjutnya, tanda-tanda adiksi menjadi lebih kuat dan remaja benar-benar tidak bisa meninggalkan TikTok. Jika sudah melewati tingkat tersebut, remaja akan mengalami penurunan di berbagai bidang, seperti konsentrasi yang mulai berkurang, prestasi dan minat sosial menurun, dan mulai tidak memperhatikan diri (mulai dari kebersihan, makan, hingga kebutuhan sosial diri). Pada tingkat akhir, remaja akan mengisolasi diri dan menunjukkan gejala timbulnya depresi dan menganggap bahwa diri tidak bisa lepas dari hal yang membuatnya candu. Bahkan jika tidak mendapat apa yang dia inginkan, akan muncul tanda-tanda sakau, seperti lekas marah, agresif, emosi yang meledak-ledak dan melakukan segala

hal demi mendapatkan apa yang dia mau. Oleh karena itu, remaja yang mengalami adiksi memerlukan bantuan profesional serta orang-orang sekitarnya agar dapat mengurangi bahkan menghentikan adiksinya.

Wawancara dengan Kerabat Dekat Remaja Pecandu TikTok

Untuk mendapatkan data lebih merinci dan melihat kasus secara lebih dekat, maka dilakukanlah wawancara tidak terstruktur dengan narasumber terpilih, yaitu Daniel Agus Setiawan, individu berusia 20 tahun yang memiliki adik dengan adiksi terhadap TikTok yang saat ini berusia 14 tahun. Wawancara dilaksanakan pada 17 Januari 2022 pukul 23.05 WIB melalui Whatsapp Chat yang berlangsung hingga tanggal 18 Januari 2022 pukul 00.08 WIB.

Dalam wawancara, narasumber menyebutkan jika sang adik memiliki adiksi terhadap TikTok dengan durasi akses hingga 8 jam setiap harinya. Setelah mengalami adiksi, remaja tersebut menjadi lebih temperamen, mudah marah jika diberitahu sesuatu, menarik diri dari lingkungannya, jarang bersosialisasi dengan keluarga dan orang-orang di sekitarnya serta lebih suka mengurung diri di kamar untuk mengakses TikTok sembari merebahkan badan di tempat tidur. Remaja tersebut tidak suka untuk diganggu ataupun diajak interaksi selama menonton video-video di TikTok. Jika ada orang sekitar yang ikut menonton bersama atau melihatnya membuat konten tarian untuk diunggah, emosinya akan meledak.

Remaja tersebut kehilangan kontrol diri dalam penggunaan TikTok. Bahkan saat makan, berjalan, dan mengerjakan pekerjaan rumah tangga, matanya tetap fokus pada gawainya dan tidak ingin ketinggalan konten-konten baru dalam aplikasi tersebut. Jika gawai yang digunakan untuk mengakses TikTok diambil darinya, ia akan mulai berteriak dan mengejar si pengambil gawai hingga gawai tersebut kembali ke tangannya. Penggunaan yang berlebihan juga berpengaruh pada rutinitas dan

kewajibannya. Selain pekerjaan rumah yang mulai dilalaikan, narasumber memaparkan bahwa adiknya menjadi jarang tepat waktu dalam melaksanakan ibadah Subuh.

Data Hasil Observasi

Observasi Reaksi Remaja terhadap Pemutaran Lagu TikTok

Pada aplikasi TikTok, terdapat banyak lagu-lagu yang viral beserta koreografi tari yang mudah untuk diikuti. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui media sosial YouTube, didapatkan hasil bahwa remaja yang menggandrungi TikTok langsung tertarik koreografi lagu tersebut saat lagu diputar melalui speaker walaupun remaja tersebut sudah tau bahwa ia sedang direkam dan posisinya ada di pinggir jalan raya. Dalam video yang lain, terdapat pula sekumpulan remaja yang berkumpul dalam satu meja namun sibuk dengan ponselnya masing-masing. Dan saat lagu TikTok dikumandangkan, salah satu remaja langsung tertarik tariannya tanpa memedulikan sekitar.

Observasi Gestur Memegang *Handphone*

Terdapat beberapa posisi tangan dalam memegang *handphone*, misalnya menggunakan satu tangan saja saat menggulirkan layar, menggunakan satu tangan untuk menyangga dan ibu jari tangan lainnya mengakses layar yang digunakan ketika pengguna berniat untuk mengakses gawai dalam waktu yang lama, menggunakan kedua tangan dimana posisi ini lebih sering digunakan ketika pengguna ingin mengetik sesuatu atau menggunakan gawai dalam jangka waktu yang lebih lama atau dalam posisi tidur, serta yang keempat dimana telunjuk dan jempol digunakan untuk menyentuh layar juga biasa digunakan untuk menggulirkan layar, terutama untuk memperbesar gambar yang menggunakan ibu jari dan jari telunjuk.




Observasi Posisi Tubuh dan Ekspresi Saat Bermain *Handphone*

Dalam observasi, didapatkan hasil bahwa remaja yang kecanduan *handphone* sering menunduk karena terus fokus pada *handphone* di kegiatan sehari-harinya. Remaja bermain *handphone* dalam posisi tidur, berdiri sambil menggosok gigi, duduk sambil menyembunyikan *handphone* di balik buku, dan berjalan. Remaja tersebut bereksresi datar setiap bermain *handphone* dan tidak menghiraukan orang-orang yang ada di sekitarnya.

Observasi Ekspresi Saat Ditegur

Pada kasus remaja yang mengalami adiksi, saat ia ditegur atau hal yang membuatnya kecanduan diambil darinya, akan ada reaksi meledak yang muncul karena ia merasa terlalu ketergantungan terhadap hal tersebut. Perilaku yang muncul meliputi membentak dengan bahasa yang kasar, menunjuk-nunjuk, menendang ibunya dengan kaki dengan gerakan yang menghentak dan agresif. Saat membentak, mata dan mulutnya terbuka lebar dengan pangkal alis menekuk khas ekspresi marah.

Analisis Karya Sejenis

Best Friend	Kaeru	are you okay?
		

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data mengenai referensi kuat yang bisa diadaptasikan ke pengkaryaan yang sedang dirancang. Misalnya dalam animasi “Best Friend”, gestur serta ekspresi kuat karakter yang mengalami kecanduan dapat diimplementasikan pada animasi yang akan digarap. Sedangkan dalam animasi “Kaeru”, acting reaksi tokoh, *staging*, serta efek-efek dramatis dari pewarnaan dan

pencahayaan dapat dijadikan referensi yang kuat. Animasi “Kaeru” juga akan dijadikan referensi utama untuk animate gerakan karakter. Dalam animasi “are you okay?”, didapatkan referensi tambahan untuk gestur-gestur tambahan serta ekspresi karakter. Selain itu, penggerakan karakter dalam “are you okay?” juga akan digunakan sebagai pedoman untuk pengkaryaan.

KONSEP HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Ide besar yang mendasari perancangan animasi 2D mengenai fenomena remaja yang mengalami adiksi TikTok adalah sebagai sarana edukasi bagi remaja dan pengawas remaja yang menggunakan TikTok. Melalui animasi yang dirilis di aplikasi TikTok ini, penulis ingin menarik simpati dari pengawas remaja supaya lebih memperhatikan sekitar dan berpartisipasi dalam pencegahan kecanduan yang memiliki dampak buruk bagi remaja itu sendiri. Sebagai animator, penulis memvisualisasikan gestur, ekspresi, serta tingkah laku karakter yang mengalami kecanduan sesuai dengan hasil observasi dengan *storyboard* yang telah dibuat sebagai patokan dalam perancangan *animate* yang ada.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan animate, digunakan teori 12 prinsip animasi yang dikemukakan oleh Thomas dan Johnston serta teori gestur, ekspresi, dan *acting* dengan tujuan menghasilkan animasi yang layak untuk dinikmati dan menarik. Dalam cakupan teknik, digunakan teknik campuran antara teknik animasi *frame-by-frame* dan *tweening*. *Frame-by-frame* digunakan untuk memvisualisasikan gerakan yang kompleks dan bersifat spontan. Sedangkan teknik *tweening* digunakan untuk gerakan

yang sederhana dan tidak terlalu banyak perubahan.

Perancangan animasi 2D vertikal ini mengambil inspirasi dari animasi pendek berjudul Kaeru. Animasi Kaeru sendiri merupakan animasi bisu yang tidak memiliki dialog dan menekankan pada penyampaian ekspresi serta gestur karakter untuk membangun suasana.

Konsep Media

Dalam pembuatan animasi dengan teknik *tweening*, digunakan aplikasi Adobe Illustrator 2021 untuk membuat *vector* karakter dan Adobe After Effect 2020 untuk menggerakkan karakter yang telah dibuat. Sedangkan dalam pembuatan animasi yang menggunakan teknik *frame-by-frame*, digunakan aplikasi Clip Studio Paint EX yang telah dilengkapi dengan fitur *timeline* sehingga memudahkan pembuatan animasi. Selain itu, digunakan pula Adobe Premiere Pro 2021 untuk menggabungkan *shot-shot* yang telah dibuat dan siap untuk menjalani proses *finishing*.

Perancangan animate ini menghasilkan video animasi dengan format .mp4 dan aspek rasio 1080x1920 yang sesuai dengan format video vertikal pada aplikasi TikTok. Serial animasi yang terdiri dari tiga episode ini akan ditayangkan pada aplikasi TikTok sebagai sarana edukasi untuk penggunanya.

Konsep Visual

Perancangan animate untuk kebutuhan pembuatan serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun menggunakan aset-aset visual yang telah disediakan sebelumnya. Aset-aset visual tersebut meliputi *storyboard* sebagai tolak ukur *animate*, desain karakter serta *background* sebagai objek animasinya.

Hasil animasi yang dibuat menggunakan aset dengan pengayaan yang terinspirasi dari animasi Kaeru yang disutradarai oleh Denise Chan dimana karakter

yang digunakan menggunakan pengayaan *cell-shading* sedangkan untuk *backgroundnya* menggunakan pengayaan yang lebih condong ke arah *painting*.

Proses *Animate* dengan Teknik *Tweening*

Pada proses *animate* dengan Teknik *tweening*, tahapan pertama yang dilakukan adalah *tracing* pose utama dari desain *turn around* karakter menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Dalam tahapan ini, seluruh bagian tubuh yang akan digerakkan dipisah per *layer* agar lebih mudah dalam proses penggerakannya nanti. Setelah *ditrace*, kemudian ekspresi serta posenya disesuaikan dengan pose utama yang ada di *storyboard* yang lalu file diekspor ke format *.ai* untuk kemudian digerakkan menggunakan aplikasi Adobe After Effect.

Proses *animate* dimulai dengan menentukan keypose dan disesuaikan timingnya dengan fitur keyframe. Setelah pose-pose kunci ditentukan, maka objek akan bergerak sesuai yang diinginkan. Setelahnya adalah proses penambahan inbetween keyframe untuk memberikan kesan halus dan natural pada animasi sesuai dengan prinsip animasi.

Proses selanjutnya adalah *compositing* yang dilakukan dengan menggabungkan hasil animasi dengan background serta objek pendukung lainnya. Pada proses ini, dilakukan penyesuaian *camera movement* serta penambahan efek-efek visual pada setiap *shot*. Selain itu, audio esensial dapat ditambahkan ke hasil *animate* melalui proses ini.

Setelah semua proses dilakukan, maka animasi siap *dirender* dengan pengaturan kualitas terbaik, format *.avi*, dan *frame rate* 24 fps.

Proses *Animate* dengan Teknik *Frame-by-Frame*

Dalam pembuatan *shot* animasi dengan teknik *frame-by-frame*, tahap pertama adalah pembuatan *rough animation* dengan aplikasi Clip Studio Paint EX.

Proses ini dilakukan dengan menggambar sketsa kasar untuk gerakan-gerakan utama (*keypose*) yang kemudian dilanjutkan pembuatan *inbetween* untuk menghasilkan gerakan yang lebih halus. Tahap berikutnya adalah penentuan arah cahaya dan bayangan. Setelah proses tersebut dilewati, dilakukan tahap *cleanup* untuk menyesuaikan animasi dengan *style* yang digunakan.

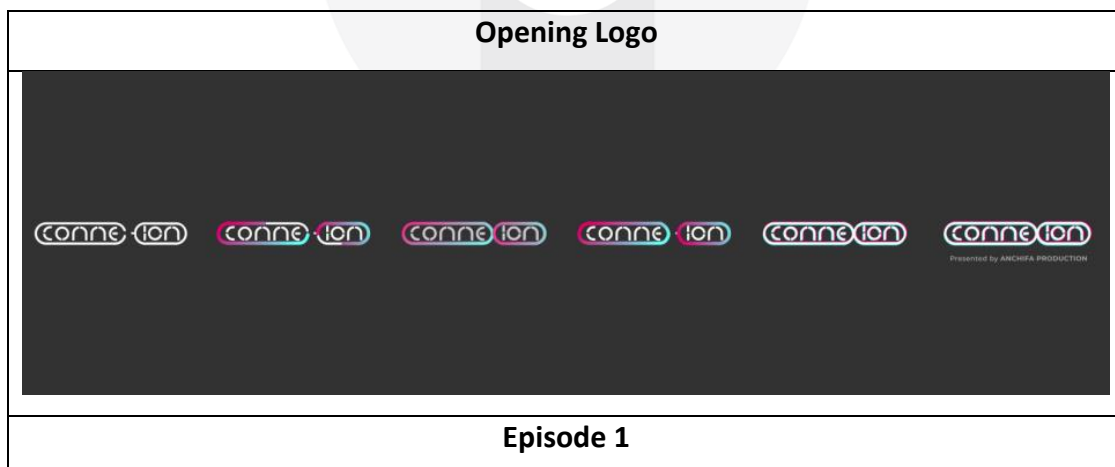
Setelah semua tahap dilakukan, proses berikutnya adalah *compositing* untuk menggabungkan karakter dengan *background* yang kemudian siap untuk *render* dengan pengaturan kualitas terbaik, format *.avi*, dan *frame rate* 24 fps.

Proses Penggabungan Animasi

Setelah seluruh shot selesai, maka dilakukan penggabungan seluruh shot dengan aplikasi Adobe Premiere. Dalam tahapan ini, ditambahkan pula audio, efek-efek tambahan, serta transisi per *shot* untuk mempercantik hasil animasi. Jika seluruh aspek sudah ditambahkan, video siap diekspor dengan format *.mp4*.

Hasil Perancangan

Setelah melalui proses perancangan dan *animate*, maka didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.





KESIMPULAN

Perancangan animate untuk keperluan pembuatan serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi TikTok terhadap remaja usia 12-17 tahun ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif dari kecanduan

penggunaan aplikasi TikTok. Didapati bahwa remaja yang mengalami ketergantungan pada aplikasi tersebut tidak bisa mengontrol diri karena pada dasarnya remaja dengan rentang usia tersebut masih belum bisa berpikir secara kompleks. Karena pada masa tersebut, perkembangan otak remaja lebih difokuskan pada perkembangan emosi, empati, serta refleksinya. Ketergantungan atas aplikasi TikTok memiliki dampak negatif yang beragam dan memiliki tingkatan tertentu. Mulai dari impulsivitas yang meningkat, kontrol diri menghilang, penarikan diri dari interaksi sosial, penurunan konsentrasi, prestasi, dan mulai tidak memperhatikan diri sendiri hingga berujung pada depresi. Oleh karena itu, remaja yang mengalami kecanduan TikTok memerlukan bantuan profesional untuk mengurangi hingga menghilangkan adiksinya.

Selain hal di atas, perancangan animate untuk serial animasi “Connexion” ini bertujuan untuk mengetahui cara mengaplikasikan teknik *tweening* dan *frame by frame* ke dalam proses penganimasian objek animasi. Didapati bahwa kedua teknik dapat digunakan bersamaan dalam satu animasi dengan teknik *tweening* untuk gerakan animasi yang cenderung lebih sederhana dan tidak memiliki kompleksitas yang tinggi dan penggunaan teknik *frame by frame* ditekankan pada gerakan yang memerlukan banyak perspektif dan jauh lebih kompleks. Didapati pula bahwa penggunaan prinsip-prinsip animasi sangat membantu proses perancangan sehingga hasil animasi yang didapatkan terasa lebih hidup dan menarik secara visual.

SARAN

Terbatasnya literasi serta karya sejenis yang membahas mengenai adiksi remaja terhadap TikTok menyebabkan sulitnya pengumpulan data untuk keperluan perancangan animasi ini. Selain itu, terbatasnya observasi remaja yang mengalami

kecanduan TikTok yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19 dan remaja yang bersangkutan sulit membuka diri secara jujur pada orang baru, maka observasi yang seharusnya dilaksanakan secara langsung digantikan dengan observasi melalui data yang dikumpulkan secara daring dari berbagai sumber serta dilakukan wawancara terhadap orang terdekat dari remaja tersebut sehingga hasil yang didapat lebih jujur dan faktual.

Diharapkan di masa mendatang akan lebih banyak data yang mengangkat mengenai fenomena adiksi remaja terhadap TikTok dan diharapkan pandemi COVID-19 segera mereda sehingga observasi secara langsung dapat lebih leluasa dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan. 74

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life - Disney Animation*. Italia: Walt Disney Productions.

White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. Burlington: Elsevier Inc.

Sumber Lain

Adawiyah, D. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 136.

Adristiyani, N. A., & Halimah, L. (2021). Pengaruh Uses And Gratification terhadap Adiksi Instagram pada Emerging Adulthood di Kota Bandung. *Journal Riset Psikologi*, 1(1), 33.

Afif, R. T. (2021, Januari). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37.

Afif, R. T. (2021, Agustus). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 25-35.

Anarqi, G. (2019). *Perancangan Animate Karakter untuk Animasi Pendek 2D "Arya"*. Bandung: Universitas Telkom.

Batubara, J. R. (2010). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 26-27.

Diantika, E. (2017). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DAN KUALITAS PERSAHABATAN PADA REMAJA AKHIR. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 168.

Dwiputri, A. M. (2021). Hubungan Antara Self-Esteem dan Adiksi Media Sosial Pada Dewasa Muda. *Skripsi Thesis*, 3.

Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. 1(3), 168.

Kumalasari, D. (2018). HUBUNGAN ANTARA ADIKSI GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA. *Skripsi Thesis*, 21-24.

Nasution, I. K. (2007). Stress Pada Remaja. *USU Repository*, 11.

Omar, B., & Dequan, W. (2020). Watch, Share or Create: The Influence of Personality. *ijim*, 14(4), 121-122.

Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "KERUSAKAN LINGKUNGAN" DENGAN TEKNIK MASKING. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(4), 55.

Putri, W. S., Nurwati, R. N., & S., M. B. (n.d.). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA. *PROSIDING KS: RISET & PKM*, 3(1), 50.

Ruth, D., & Candraningrum, D. A. (2020). Pengaruh Motif Penggunaan Media Baru Tiktok terhadap Personal Branding Generasi Milenial di Instagram. *Koneksi*, 4(2), 208.

Soliha, S. F. (2015). TINGKAT KETERGANTUNGAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL DAN KECEMASAN SOSIAL. *JURNAL INTERAKSI*, 4(1), 1-2.

Somantri, G. R. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 64.

Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44.

VD, K., & MS, P. (2019). Getting glued to TikTok® – Undermining the psychology . *Arch Ment Health*, 20(2), 76.

1977, Erna. 2019. Anal keasikan main tik tok.
https://www.youtube.com/watch?v=XhHKukVWKjo&ab_channel=Erna1977 (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 16.30 WIB)

Abuse, Fight Child. 2021. are you okay? | Award-Winning Short Film.
https://www.youtube.com/watch?v=tJsGGsPNakw&ab_channel=FightChildAbuse (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 20.51 WIB)

CHANEL, ADEZHU. 2020. Anak kecanduan TikTok.
https://www.youtube.com/watch?v=1M8cf8X5u4Q&ab_channel=ADEZHUCHANEL (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 15.20 WIB)

Film, Kaeru. 2020. "Kaeru" Animated Short Film (2019).
https://www.youtube.com/watch?v=JPaoMeKg7oM&ab_channel=KAERUFILM (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 20.45 WIB)

Firaisha, Nadine. 2021. Gak Ada Akhlak, Bocah Dinasehati Malah Ngelawan

Orangtua.

https://www.youtube.com/watch?v=HOpyRZaOVBM&ab_channel=NadineFiraisha
(diakses pada 18 Januari 2022 pukul 17.18 WIB)

Gobelins. 2018. Best Friend - Animation Short Film 2018 – GOBELINS.

https://www.youtube.com/watch?v=j01Hg4QJ6NE&ab_channel=Gobelins (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 20.42 WIB)

ItopCupaw. 2021. PUTER LAGU TIKTOK PAKE SPEAKER - AUTO GOYANG2 HAHA I PART 5.

https://www.youtube.com/watch?v=4pyAsGg46z0&ab_channel=ItopCupaw
(diakses pada 18 Januari 2022 pukul 15.00 WIB)

ka, yustika pandiangan Tika karti. 2021. buset main keenakan main TikTok main hp segala.

https://www.youtube.com/watch?v=aENGE3YmV1s&ab_channel=yustikapandiangan
n Tikakartika (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 16.45 WIB)

Paramitha, Tasya dan Sumiyati. 2021. Cara Kamu Memegang HP Ternyata Punya Arti Mengejutkan. <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1355498-cara-kamu-memegang-hp-ternyata-punya-arti-mengejutkan> (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 15.50 WIB)

Production, Estendre. 2016. Iklan Adiksi HP.

https://www.youtube.com/watch?v=hf5p4oUJWQc&ab_channel=EstendreProduction
on (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 17.02 WIB)

Timur, Tribun. 2021. Viral, Remaja 17 Tahun Gangguan Saraf Diduga Kecanduan Game Online, Tak Bisa Berhenti Bergerak.

https://www.youtube.com/watch?v=_UnZNBf7Lek&ab_channel=TribunTimur
(diakses pada 18 Januari 2022 pukul 17.40 WIB)