

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial merupakan sebuah sarana yang digunakan masyarakat untuk berkreatifitas dan juga penghibur bagi masyarakat. TikTok merupakan sebuah platform sosial media yang menyajikan video-video pendek dengan berbagai konten yang menarik. Pada tahun 2020, TikTok berkembang dengan sangat pesat di Indonesia, Banyak dari masyarakat yang mulai menggunakan dan mengetahui TikTok pada tahun ini. TikTok menjadi sebuah tren baru dikalangan masyarakat. Perkembangan TikTok yang pesat ini membuat banyak kalangan masyarakat dari anak-anak dibawah umur sampai orang dewasa mulai bermain dan beberapa diantaranya mulai kecanduan dengan TikTok. Penggunaan aplikasi TikTok ini dapat memberikan dampak bagi setiap masyarakat, baik itu dampak positif ataupun dampak negatif. Untuk remaja, TikTok lebih banyak memiliki dampak negatif daripada dampak positif. Beberapa orang tua masih lalai dalam pengawasannya dengan membiarkan anak-anak mereka yang masih dibawah umur untuk memainkan aplikasi tiktok ini dengan bebas.

Usia remaja disini menurut Marwoko (2019), yang menyatakan bahwa umur remaja itu dibagi menjadi tiga bagian. Yang pertama adalah masa pubertas (12 – 14 tahun), masa remaja awal (14 - 16 tahun) dan masa akhir pubertas (17 – 18 tahun). Remaja dengan umur tersebut masih sulit untuk memilih apa yang seharusnya dan tidak seharusnya mereka lihat dan tiru karena mereka memiliki rasa ke ingin tahuan yang sangat tinggi. Bertambahnya usia dan pengetahuan setiap individu, dimulai dari masa kanak-kanak dan akan terus bertumbuh (Afif, 2021). Hal tersebut membuat remaja yang memainkan TikTok dapat menerima banyak dampak negatif kepada dirinya sendiri dan juga lingkungan sekitarnya. Dampak tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja karena dapat mempengaruhi sifat dan perilaku kedepannya.

Di masa pandemi, proses pembelajaran dilakukan secara daring dan hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Afif, 2021).

Karena proses pembelajaran yang membuat jenuh, banyak siswa siswi yang masih remaja mulai bermain aplikasi TikTok sebagai sumber hiburannya. Aplikasi TikTok menyediakan video-video pendek dari berbagai macam konten. Baik itu konten yang bagus untuk dilihat atau tidak. Menurut Damayantie (2019), Bentuk konten-konten yang negatif adalah seperti konten menari dengan gerakan yang tidak pantas untuk ditiru dan konten-konten lainnya yang menjurus kearah dewasa yang tidak untuk dilihat oleh anak-anak dibawah umur. Hal ini yang bisa memberikan dampak negatif kepada remaja yang melihatnya, karena dengan rasa keingintahuan yang tinggi, remaja ingin mencoba hal-hal baru tanpa sadar bahwa konten tersebut layak untuk di lihat dan di tiru atau tidak.

Peran orang tua juga penting dalam dampak dari penggunaan TikTok bagi remaja. Beberapa orang tua melepaskan anaknya yang masih dibawah umur begitu saja dengan *handphone* pribadi milik anaknya dengan tidak mengawasi dengan baik apa saja yang anaknya bisa akses dalam *handphone* tersebut. Orang tua juga seharusnya bisa memperhatikan perubahan-perubahan, baik dalam sifat atau perilaku anaknya agar terhindar dari pengaruh dan dampak buruk yang salah satunya bisa berasal dari aplikasi TikTok yang sedang menjadi tren di masa sekarang ini. Dengan adanya masalah ini, untuk memberikan edukasi dan juga kesadaran kepada masyarakat, maka dibentuklah sebuah video animasi yang akan memfokuskan tentang bagaimana dan apa saja dampak dari penggunaan TikTok bagi remaja.

Penyampaian komunikasi untuk penyaluran ide kreatif menggunakan media visual berupa animasi masih dianggap baru, tetapi animasi dapat digunakan untuk menyampaikan ide-ide kreatif dengan lebih hidup dan nyata (Afif, 2021). Animasi merupakan media yang menarik dan efektif untuk digunakan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Media animasi 2D dipilih karena animasi 2D lebih mudah diterima oleh masyarakat dengan bentuknya yang lebih mudah untuk dicerna. Baik dalam penyampaian gambarnya ataupun penyampaian cerita dan informasi kepada masyarakat.

Dalam proses produksi animasi, perancangan *storyboard* merupakan salah satu tahapan penting. Menurut Selby (2013), *storyboard* adalah ilustrasi dari poin-poin penting sebuah cerita sesuai dengan adegan yang sudah dibuat dalam *script*. Didalam *storyboard* terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, diantaranya *camera movement, type of shot, view point*, komposisi, sudut pengambilan gambar, frame dan lain sebagainya. Dalam proses produksinya, *storyboard* dikerjakan setelah *script* dari cerita selesai dan selanjutnya akan diserahkan kepada animator.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengambil judul penelitian ini adalah Perancangan Storyboard Untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat mengenai Dampak Adiksi TikTok bagi Remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah ialah sebagai berikut :

1. Berbagai macam dampak yang muncul saat remaja bermain TikTok
2. Kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan aplikasi TikTok
3. Masih kurangnya video animasi 2D vertikal yang dapat menarik perhatian dan juga mengedukasi masyarakat

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak dari penggunaan aplikasi TikTok untuk remaja dengan rentang usia 12-17 tahun?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* dalam media animasi 2D untuk mengedukasi remaja dari dampak negatif penggunaan aplikasi TikTok?

1.4 Ruang Lingkup

Membahas tentang remaja yang menggunakan TikTok dan terkena dampak dari penggunaan TikTok itu sendiri. Dampak yang dihasilkan berupa dampak negatif dari penggunaan TikTok. Khalayak sasaran dalam perancangan *storyboard* dengan media animasi ini adalah remaja.

Animasi ini menyajikan pesan dan informasi tentang dampak dari penggunaan TikTok bagi remaja yang terkena dampak dari penggunaan TikTok dengan melakukan perancangan *storyboard* media animasi 2D dengan menarik dan informatif agar pesan dan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui dampak dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap remaja usia 12-17 tahun.
2. Melakukan perancangan *storyboard* dalam media animasi 2D untuk mengedukasi remaja dari dampak negatif penggunaan aplikasi TikTok.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan industri kreatif dan juga dapat dijadikan acuan bagi peneliti lainnya.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Memberikan edukasi dan memberikan kesadaran tentang bagaimana dampak yang dihasilkan dari penggunaan TikTok terhadap remaja dengan rentang usia 12-17 tahun.

1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang disajikan dalam penelitian ini dikumpulkan dari beberapa sumber melalui :

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang fenomena yang diangkat dalam laporan tugas akhir ini dengan menguraikan setiap teori baik itu dari buku, dokumen, jurnal, dsb.

b. Wawancara

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi secara langsung dari orang-orang yang bersangkutan dengan laporan tugas akhir ini, yaitu melakukan wawancara kepada psikolog anak dan remaja dan juga remaja yang aktif bermain TikTok.

c. Observasi

Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengamati bagaimana konten yang digunakan oleh remaja dan memahami mengenai aplikasi TikTok itu sendiri.

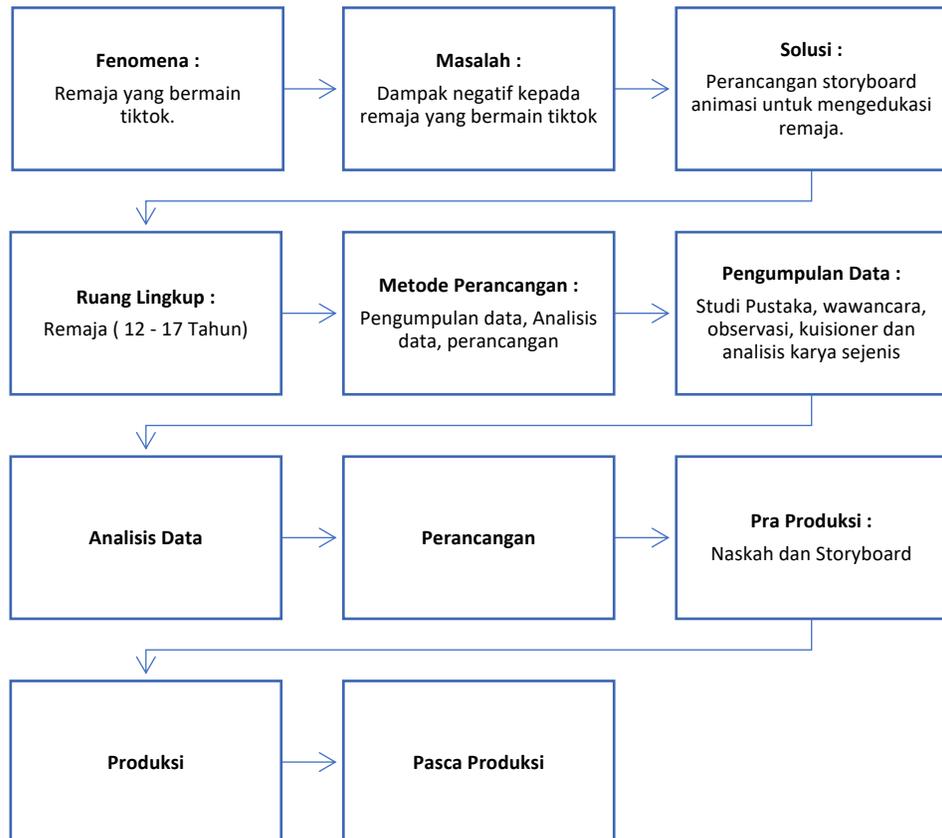
d. Analisis karya sejenis

Pengumpulan data ini dilakukan dengan menganalisis karya sejenis yang berupa animasi untuk melihat bagaimana penggunaan teknik-teknik yang tepat dalam pembuatan *storyboard* untuk mengumpulkan data sesuai dengan laporan tugas akhir.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam mengolah data-data yang sudah di dapatkan dalam penelitian ini adalah *Mix Method*. Metode ini merupakan perpaduan dari penelitian secara kualitatif dan kuantitatif.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

1.9 Pembabakan

Dalam penulisan laporan ini di bagi menjadi empat bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Latar Belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, cara pengumpulan data dan

analisis, kerangka penelitian dan juga pembabakan dalam permasalahan yang akan dibahas.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas dan juga teori-teori yang berkaitan dengan media yang digunakan yaitu animasi 2D dan perancangan *storyboard* serta teori-teori pendukung yang diperoleh dari hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan.

BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang data-data yang sudah diperoleh akan dianalisis untuk menentukan bagaimana konsep perancangan dan visual yang akan digunakan.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep-konsep dari perancangan, seperti konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual dan sketsa-sketsa dari proses perancangan karya yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari seluruh proses yang telah dilakukan dan juga saran managemen penelitian dan perancangan