

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa waktu lalu Indonesia sempat dihebohkan oleh RUU Cipta Kerja yang beredar, alhasil menyebabkan semua kalangan umur baik itu dari orang dewasa hingga remaja, demo dimana mana hingga terjadi kerusakan pada sejumlah fasilitas umum. Dari kalangan remaja yang masih SMP hingga SMA ikut turut melakukan demo tanpa memahami maksud dari RUU Cipta Kerja dan hanya ikut terbawa arus melalui berita yang di terima di sekitarnya. Salah satu faktor dari kekacauan ini adalah banyak sumber yang secara sengaja maupun tidak sengaja menyebarkan hoaks atau berita bohong tentang RUU Cipta Kerja. Berita hoaks yang tersebar mudah diterima oleh remaja karena kurangnya penanaman keterampilan-keterampilan yang membuat diri kebal dengan berita hoaks yang beredar. Hoaks merupakan informasi atau berita yang di dalamnya terdapat informasi yang belum pasti atau jauh dari informasi yang sebenarnya. Menurut Ricky Atthariq (2021) hoaks dapat disebabkan oleh rasa ingin tahu manusia ketika ada sesuatu yang menarik perhatian lalu secara sengaja maupun tidak sengaja menyebarkannya ke orang lain, teknologi canggih yang memudahkan informasi untuk menyebar ke berbagai media sosial, dan bias informasi yang membuat seseorang tutup mata terhadap suatu fakta karena informasi tersebut tidak sesuai dengan keinginannya.

Hoaks yang tersebar ini nantinya akan memberikan dampak negatif jika tidak ada pikiran kritis dari seseorang untuk mencari sumber berita yang meyakinkan. Dalam hal ini hoaks akan menimbulkan dampak yang tidak baik dan menyesatkan orang yang membacanya. Menurut Ricky Atthariq (2021) hoaks dapat menimbulkan perpecahan baik secara individu maupun kelompok. Hoaks juga dapat membuat masyarakat tidak percaya lagi dengan fakta karena terus menerus termakan oleh berita bohong. Hoaks juga bisa menyebabkan seseorang menjadi terlihat buruk di mata publik dan menimbulkan opini negatif. Hoaks juga bisa menyebabkan kerugian bagi masyarakat secara materi karena banyaknya modus modus penipuan.

Melihat dampak yang dapat disebabkan oleh hoaks, perancang ingin mengetahui keterampilan apa saja yang dapat membuat kita terlindungi dari hoaks. Oleh karena itu, perancang mengangkat tema sosial dengan topik hoaks sebagai tugas akhir. Media yang digunakan yaitu

media audio visual berupa animasi 2d karena memiliki kelebihan dibandingkan media lainnya seperti animasi secara tampilan lebih menarik untuk dilihat, pesan yang disampaikan lebih jelas karena tidak bersifat verbalistik (Atoel dalam Purwono, dkk, 2014:5). Saat ini, beberapa animasi 2d yang perancang temukan di internet kebanyakan berupa iklan layanan masyarakat seperti “HOAX” dari Anatman Pictures atau “Animasi Bahaya Hoax” dari akun bernama Hoi Riyah. Di sisi lain, sedikit sekali animasi 2d yang mengangkat tema hoaks berupa film pendek naratif sehingga tidak semua orang dapat mengikuti sebuah animasi hoaks berupa iklan layanan masyarakat sampai akhir karena terkesan memiliki pesan yang berat dan sulit untuk dicerna. Menurut Ibiz Fernandes, animasi adalah proses dari rekaman dan memainkan kembali dari serangkaian gambar diam untuk mencapai sebuah ilusi dari gerakan yang berkelanjutan. Dengan membuat ulang kejadian tentang hoaks yang pernah terjadi lalu disatukan kedalam satu video animasi akan memberikan kesan yang membuat orang-orang untuk lebih waspada tentang bahayanya hoaks. Proses di dalam pembuatan animasi ada tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra-produksi merupakan tahapan perencanaan dimana terciptanya konsep cerita, skenario, karakter, storyboard, dan *dubbing* awal. Setelah itu masuk ke tahap produksi, dalam tahapan ini pergerakan karakter dibuat mulai dari *keypose*, *in-between*, *clean-up*. Tahapan yang terakhir yaitu pasca produksi, di tahap ini animasi yang sudah jadi disatukan dengan animasi-animasi yang masih terpisah dan di *edit* lalu di *render*. Dari semua tahapan itu, jobdesk yang dipilih oleh perancang yaitu animator.

Menurut Jessica Cohn (2009:5), Animator adalah seniman yang bekerja untuk membuat kartun terlihat seperti hidup. Perancang akan menerapkan beberapa prinsip animasi ke dalam proses penggerakan karakter untuk membuatnya terlihat hidup. Pekerjaan animator ini berada di tahap produksi setelah *storyboard* sudah dikerjakan, mulai dari mengerjakan *keypose*, *in-between*, *clean-up*, dan *coloring*. Sebagai animator ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti penerapan 12 prinsip animasi yang sesuai, gestur gerakan dan ekspresi wajah.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Diperlukannya media pembelajaran tentang hoaks yang mudah dicerna.
2. Hoaks mudah menyebar melalui internet.
3. Kurangnya pemahaman remaja dalam mencerna informasi yang ada.

4. Kurangnya keterampilan yang ditanamkan pada remaja di dalam menghadapi hoaks
5. Masih sedikitnya animasi 2d yang mengangkat tema hoaks berupa film pendek naratif.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterampilan karakter remaja yang anti hoaks dapat diterapkan ke dalam animasi pendek 2d “Burhan” ?
2. Bagaimana proses pembuatan animate karakter tentang bahaya hoaks berjudul Burhan yang bisa diaplikasikan ke dalam media animasi 2d ?

1.4 Ruang Lingkup

a. Apa

Meneliti tentang keterampilan apa saja yang sesuai dengan sikap dan perilaku karakter remaja anti hoaks.

b. Mengapa

Perancangan animasi karakter ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan produksi animasi dengan tujuan untuk memperlihatkan dampak yang dapat dihasilkan hoaks dan keterampilan apa yang harus dimiliki saat berhadapan dengan masalah hoaks .

c. Siapa

Animasi ini ditujukan untuk laki-laki maupun perempuan dalam rentan usia 13-17 tahun.

d. Kapan

Pengerjaan animasi sudah dilakukan dari Agustus 2020 hingga bulan Oktober 2020, sedangkan pengerjaan laporan ini akan dilakukan mulai bulan Oktober 2021 dan diperkirakan akan selesai di tahun 2022.

e. Dimana

Pengumpulan data untuk kebutuhan laporan akan berlokasi di Semarang, Jawa Tengah. Data yang diperoleh melalui wawancara, dokumentasi dan studi pustaka.

f. Bagian mana

Penulis berperan sebagai animator, dan akan berfokus pada prinsip animasi *squash & stretch, slow in & slow out, anticipation, secondary action, timing, arcs, exaggeration, follow-through & overlapping action*. Selain prinsip animasi juga digunakan teori gestur dan ekspresi.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menyampaikan pesan tentang bagaimana cara kita menghadapi berita hoaks yang beredar dan penyelesaiannya.
2. Merancang animasi karakter dengan penerapan prinsip animasi, gestur, dan karakter yang sesuai.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Mendapatkan pengetahuan seputar hoaks dan fenomena-fenomena yang terjadi di sekitarnya .
2. Memahami keterampilan-keterampilan apa saja yang dapat membantu di dalam melindungi diri dari termakan hoaks.
3. Mengedukasi penonton tentang proses pembuatan *animate* karakter animasi 2d.

1.7 Metode Perancangan

Sebelum melakukan perancangan penulis mengumpulkan data melalui penelitian kualitatif dengan strategi studi kasus. Data yang diperoleh dalam perancangan karakter berupa animasi ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang anggota dari gerakan sosial Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) yang bergerak melawan hoaks sejak tahun 2016 bernama Roziki Alianto. Roziki Alianto merupakan seorang aktivis sosial MAFINDO yang aktif membantu

menyuarakan tentang bahaya hoaks sejak tahun 2018. Wawancara dilakukan melalui Zoom Meeting pada tanggal 22 Juli 2022 pukul 13:38 WIB.

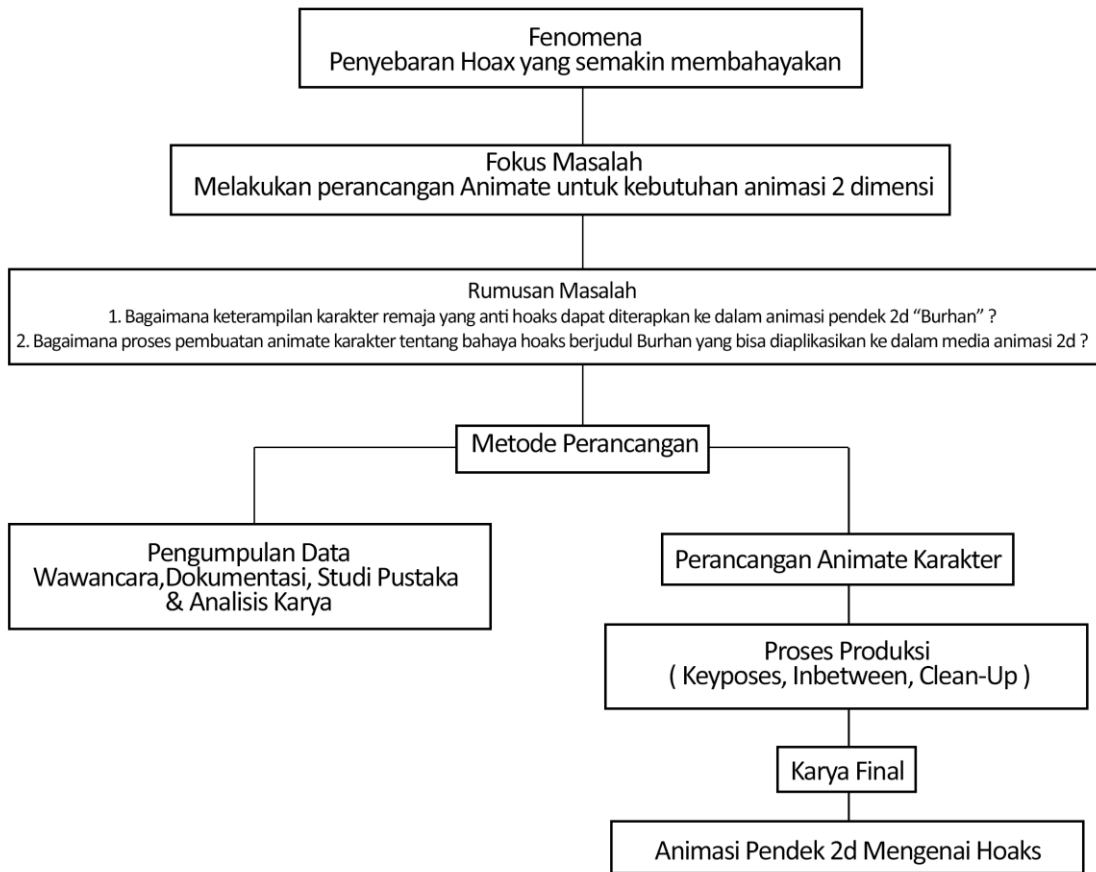
b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mencari sumber-sumber referensi dari platform video seperti YouTube untuk mencari data terkait data wawancara yang dapat dikaitkan dengan pengerjaan animasi. Dokumentasi merupakan data sekunder dan terbilang sebagai data pelengkap.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menggunakan beberapa buku referensi, jurnal perancangan animate karakter sejenis, dan laporan yang mempunyai data yang dibutuhkan di dalam perancangan animate karakter. Studi pustaka sangat dibutuhkan dalam perancangan ini karena dengan adanya pandemi akses dalam mencari data menjadi dipersulit, maka dari itu diperlukannya data yang sudah ada sebagai referensi.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

1.9 Pembabakan

Laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab dan dapat dijabarkan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang digunakan sebagai acuan perancangan. Bab ini membahas tentang teori objek, teori animasi 2d, dan teori gerak.

BAB III Data dan Analisis Objek

Bab ini berisi pembahasan mengenai data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan menyertakan analisisnya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan, dimulai dari tahapan produksi

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari hasil rancangan penelitian