

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi tiktok merupakan sebuah media sosial dan juga platform video musik yang berasal dari Tiongkok yang saat ini sedang menjadi *trending* dikalangan masyarakat diberbagai negara termasuk Indonesia. Berbagai jenis konten video tersedia di aplikasi ini dari mulai konten parodi, konten *mukbang* atau makan, konten *challenge*, hingga konten edukasi juga tersedia di aplikasi tiktok. Hal ini membuat masyarakat dari berbagai kalangan yang memiliki selera berbeda-beda dapat dengan mudah menemukan konten yang mereka sukai di aplikasi tiktok ini. Selain konten yang banyak tersedia di aplikasi tiktok, fitur di dalam nya juga sangatlah beragam seperti penambahan musik, *filter* pada video, *filter* stiker dan efek video, *filter voice change* (*filter* pengubah suara), *filter beautify* (*filter* mempercantik diri), *filter auto caption* (*filter* teks otomatis), *fitur* hapus komen dan blokir pengguna secara masal, dan juga *fitur live* (*fitur* siaran langsung).

Pengguna aplikasi tiktok juga sangat beragam, dari mulai remaja, dewasa hingga orang tua pun banyak yang menggunakan aplikasi tiktok ini. Mereka berlomba-lomba untuk membuat video sesuai *trend* yang sedang *booming* di tiktok untuk mendapatkan banyak *like*, komen dan ketenaran. Bahkan mereka bisa mendapatkan uang dari aplikasi tiktok juga. Tidak sedikit dari mereka yang sangat totalitas ketika membuat video di tiktok seperti menyiapkan properti, mencari tempat yang bagus dan estetik, dan menggunakan baju yang *fashionable*.

Dengan banyaknya *trend* tiktok yang *booming* dan banyak diikuti, kaum remaja yang menjadi salah satu pengguna aplikasi tiktok pun tidak mau kalah untuk membuat video yang sedang *booming*. Dilihat dari karakteristik mereka yang serba ingin tahu dan berada dalam masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa maka mereka tidak akan ragu untuk mencari tahu dan mencoba hal baru. Namun dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin mencoba hal yang baru membuat mereka mudah untuk ketagihan apalagi melihat jika konten yang

ada di tiktok semakin hari semakin banyak sehingga membuat mereka semakin betah. Hal ini ditakutkan akan membuat mereka menjadi kecanduan dan malah akan berdampak buruk bagi mental mereka. Jika hal itu terus dibiarkan maka tidak menutup kemungkinan mereka akan mengalami adiksi atau kecanduan dengan aplikasi tiktok.

Oleh karena itu penulis memilih media animasi dan juga desain karakter yang sesuai dengan visual remaja yang mengalami adiksi sebagai cara untuk mengedukasi para remaja ini untuk tetap tahu batas menggunakan aplikasi tiktok agar tidak sampai terkena adiksi yang akan merugikan diri mereka. Penulis juga ingin menunjukkan dampak yang akan muncul jika remaja mengalami adiksi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengambil judul Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Adanya fenomena bermain tiktok yang sering digunakan oleh kaum remaja.
2. Remaja yang terlalu asyik bermain tiktok rawan mengalami adiksi.
3. Orang tua yang kurang mengawasi anak-anak nya dalam menggunakan aplikasi tiktok.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran dampak penggunaan aplikasi tiktok bagi remaja yang berusia 12 sampai 17 tahun?
2. Bagaimana perancangan desain karakter dalam animasi 2D iklan layanan masyarakat tentang dampak adiksi tiktok bagi remaja usia 12 sampai 17 tahun?

1.4 Batasan Masalah

Batasan lingkup dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Apa
Perancangan desain karakter pada film animasi mengenai dampak penggunaan tiktok untuk anak remaja usia 12-17 tahun.
2. Bagaimana
Pembuatan desain karakter ini berdasarkan dari hasil observasi, studi pustaka, dan juga wawancara kepada para subjek.
3. Siapa
Audiens dipilih untuk perancangan desain karakter ini adalah anak remaja usia 12-17 tahun.
4. Di mana
Tempat untuk melakukan penelitian adalah dari media sosial dan juga kuisioner.
5. Mengapa
Pembuatan desain karakter anak-anak remaja yang suka bermain tiktok bertujuan untuk memberi gambaran kepada masyarakat tentang remaja yang terlalu sering bermain sosial media seperti tiktok.
6. Kapan
Waktu pengumpulan data untuk perancangan desain karakter ini dimulai dari bulan Januari 2022 hingga April 2022.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah untuk memberi wawasan kepada masyarakat khususnya orang tua tentang bahaya terlalu sering bermain tiktok untuk anak-anak remaja.

1.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Mengetahui gambaran dampak adiksi tiktok kepada remaja yang berusia 12 sampai 17 tahun.
2. Melakukan perancangan desain karakter dalam animasi 2D iklan masyarakat tentang dampak adiksi tiktok bagi remaja usia 12 sampai 17 tahun.

1.5.2 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Pembuatan perancangan desain karakter ini diharapkan bisa berguna sebagai bahan referensi dan juga bahan informasi tambahan untuk topik terkait.

2. Manfaat Praktis

Memberikan wawasan tentang efek penggunaan tiktok secara berlebihan terhadap anak-anak remaja dan juga memberi gambaran terhadap sikap yang harus dilakukan oleh para orang tua dalam mengatasi efek negatif terhadap anak-anak remaja.

3. Manfaat bagi Penulis

Melatih penulis untuk menganalisis sebuah fenomena dan melatih skill yang telah didapat dari perkuliahan dari semester satu hingga delapan.

1.6 Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Sugiono mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian dimana peneliti adalah sebagai instrument utama yang meneliti objek yang alamiah. Teknik pengumpulan data dilakukan secara kombinasi, analisis datanya bersifat induktif, dan hasil penelitiannya lebih mengutamakan makna daripada generalisasi (dalam Taufik Afif R, 2021). Menurut (Maleong dalam Taufik Afif R, 2021) juga mengatakan jika metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen. Berikut adalah beberapa metode yang penulis gunakan, yaitu :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data, informasi dari buku-buku yang berhubungan dengan topik penelitian yaitu desain karakter, media sosial, dan perilaku anak remaja.

b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada orang-orang yang memiliki keluarga, saudara, ataupun kenalan anak-anak remaja yang berusia 12-17 tahun dan juga kepada anak remaja usia 12-17 tahun itu sendiri. Hasil

wawancaranya akan meliputi pandangan mereka terhadap tingkah laku anak-anak remaja yang muncul ketika menggunakan aplikasi tiktok dan pandangan mereka tentang respon orang tua sang anak.

c. Observasi

Observasi akan dilakukan secara tidak langsung dengan cara mengamati foto yang diberikan oleh narasumber yang dipilih. Kemudian membedah pengamatan tersebut untuk menjadi bahan informasi untuk pembuatan karakternya.

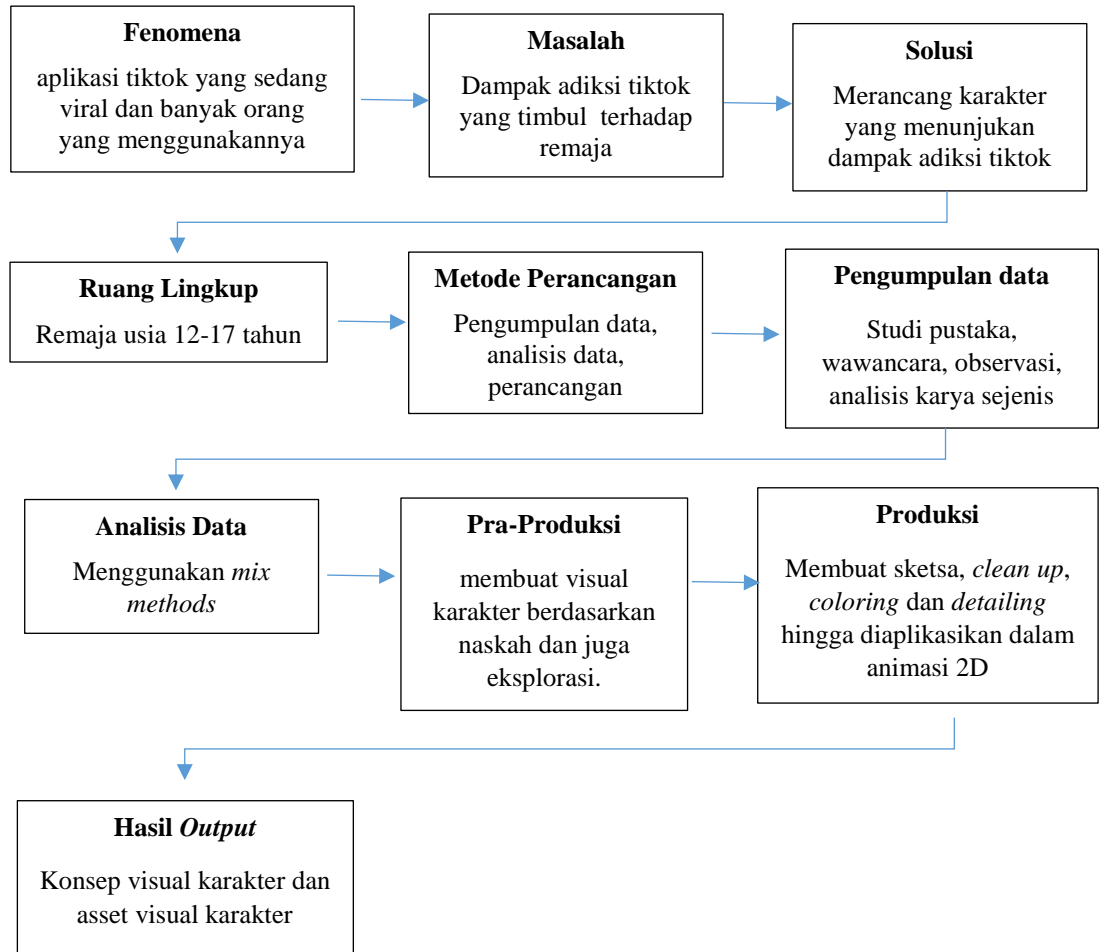
d. Analisis Karya Sejenis

Analisis karya sejenis akan dilakukan untuk menyesuaikan *artstyle* yang akan digunakan nantinya dan menyesuaikannya dengan animasi yang akan dibuat.

1.6.2 Metode Analisis Data

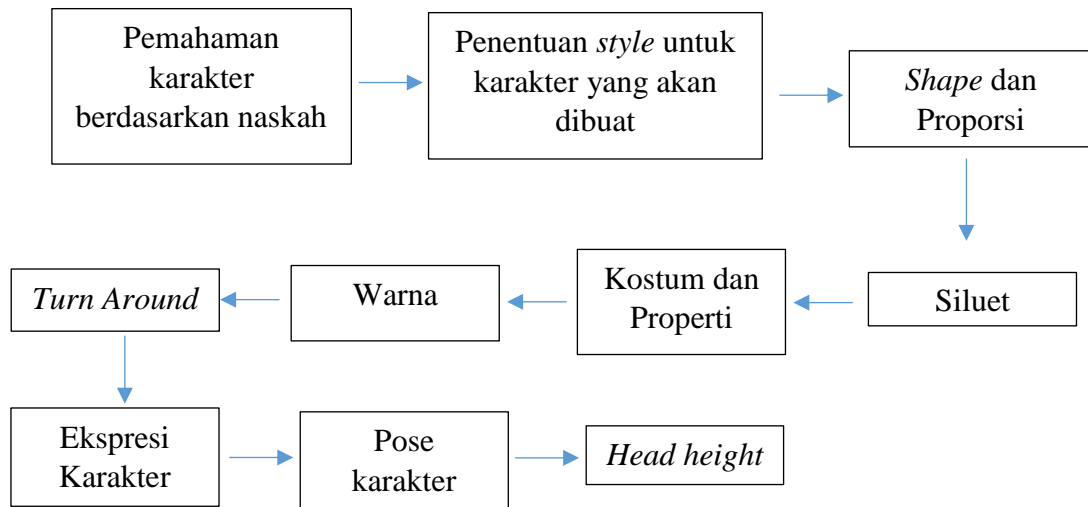
Metode analisis data yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran atau *mix methods*. Di mana *mix methods* ini adalah penggabungan 2 metode yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan bersamaan dalam kegiatan penelitian agar memperoleh data yang lebih luas, sah, dapat dipercaya, dan objektif (Sugiyono dalam Taufit Afif R, 2021).

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber : Pribadi, 2022

1.8 Pipeline Desain Karakter 2D



Gambar 1. 2 *Pipeline* Desain Karakter
Sumber : Pribadi, 2022

1.9 Pembabakan

Laporan perancangan ini terbagi menjadi lima pembabakan, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, tujuan dan manfaat dari penelitian, ruang lingkup, dan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencari data yang berkaitan dengan dampak penggunaan tiktok untuk anak-anak dan remaja.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Di BAB II ini berisi landasan teori yang relevan dengan perancangan yang nantinya digunakan sebagai acuan. Isinya berupa data-data objek penelitian, data *job description*, dan metode perancangan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Dalam BAB III berisi tentang data-data yang telah didapatkan dan dikumpulkan, kemudian hasil dari analisis data yang diperoleh. Data-data yang diperoleh adalah data objek, data khalayak sasaran, dan data karya sejenis.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam BAB IV ini berisi tentang penjelasan konsep perancangan desain karakter untuk animasi 2D yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat.

5. BAB V PENUTUP

BAB V berisi tentang kesimpulan dan juga saran dari penulis tentang perancangan yang telah dibuat.