BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dikutip dari laman Unicef.org (2020), *cyberbullying* merupakan bentuk perundungan yang terjadi di dunia maya. Perundungan ini dilakukan dengan cara mempermalukan, memprofokasi, dan mengintimidasi target perundungan lewat teknologi digital seperti SMS, media sosial, platform *game* dan aplikasi atau web yang dapat mengirimkan pesan elektronik lainnya. *Cyberbullying* dapat dilakukan kapan saja, oleh siapa saja terhadap siapa saja, dan dari mana saja sehingga dianggap lebih berbahaya dari *bullying* biasa.

Pemerhati kesehatan jiwa anak dari organisasi PBB yang bergerak di bidang kesejahteraan anak UNICEF, Ali Aulia Ramly, mengatakan, risiko perundungan daring atau *cyberbullying* meningkat di masa pandemi Covid-19. Menurutnya, hal itu terjadi karena di masa pandemi anak menggunakan gawai atau *gadget* untuk pembelajaran jarak jauh. Risiko *bullying* pun rentan terjadi di ranah digital. "Risikonya menjadi semakin besar (*cyberbullying* di masa pandemi). Walaupun kita juga bisa melihat ada kesempatan-kesempatan yang bisa kita raih dan kita capai, termasuk untuk melindungi anak dari perundungan *online*," kata Ali dalam diskusi daring bertajuk "Ancaman *Cyberbullying*", Sabtu (Kompas.com, 2020).

Salah satu bentuk dari *cyberbullying* adalah *harassment* (gangguan). Willard (2007) menjelaskan bahwa *harassment* merupakan bentuk *cyberbullying* dengan mengirimkan pesan-pesan yang bersifat menyinggung sebanyak berulang kali kepada suatu individu. Beberapa contoh dari *harassment* ini adalah komentar atau pesan yang mengandung kemarahan, ejekan, hinaan, kata-kata vulgar atau bahasa kasar yang bersifat menjatuhkan. Dimedia sosial Tiktok, *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* ini sempat ramai dilakukan pengguna TikTok Indonesia terhadap beberapa pemilik akun Tiktok asal Papua. Salah satu contohnya adalah yang dialami oleh akun Tiktok dengan username @zonggonau_. Pengguna Tiktok asal papua ini banyak membuat konten video tanya jawab dari pertanyaan dikomentar. Namun pertanyaan yang didapatkan tidak hanya yang mengedukasi namun juga pertanyaan-pertanyaan yang terkesan merendahkan dan menyepelekan, seperti menanyakan apakah lingkungan tempat tinggalnya memiliki mobil, *handbody*, *shampoo*, oksigen, hingga yang menyinggung warna kulit.

Videonya yg memiliki *views* tertinggi meraih 1,6 juta penonton, yg berisi tanya jawab pertanyaan "apakah di Papua ada manusia" atau tidak. Ironisnya, beberapa pertanyaan menyepelekan ini dilontarkan oleh beberapa akun yang mendukung #BlackLivesMatter, yaitu tagar gerakan Anti-Racist yang sedang memanas di Amerika Serikat diwaktu yang sama dengan populernya Konten Tanya Jawab akun Tiktok ini. Hal serupa juga dialami oleh beberapa akun Tiktok asal papua lainnya seperti @napygeorge91, @sritirsa, dan @wanna19imbir.

Fenomena diatas membuktikan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia khususnya pengguna Tiktok, yang kurang bijaksana dalam berkomentar di sosial media. Selain merupakan bentuk perundungan *online*, komentar-komentar seperti fenomena tersebut dapat menyinggung ras dan membuat dikhawatirkan dapat menciptakan kerenggangan antara sesama masyarakat Indonesia. Akan sangat disayangkan apabila Indonesia yang seharusnya negara penuh toleransi karena memiliki banyak perbedaan suku, ras agama dan kebudayaan menjadi terpecah belah karena komentar sederhana berunsur *rasisme* di media sosial akibat ketidaktahuan mereka dan keminiman empati.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan adanya media yang memberikan informasi kepada pengguna Tiktok bahwa komentar sederhana yang mereka lakukan terhadap pengguna tiktok Papua itu merupakan kejahatan *cyberbullying* berupa tindakan *harassment*. Karenanya penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perancangan Animasi 2D tentang *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna tiktok Papua untuk pengguna utama tiktok, yakni pengguna berusia 14-24 tahun (Intan pada Sindonews.com, 2020). Demi membuat animasi yang akurat, penelitian ini akan dilakukan dengan metode kualitatif yakni pengumpulan data dengan observasi, studi pustaka, dan wawancara. Animasi 2D tersebut akan menggunakan desain karakter dari penelitian sebelumnya yang juga memiliki tema hampir serupa, karya Wiza Mellisa Hastin (2021) yang berjudul "Perancangan Desain Karakter pada Animasi Pendek 2D Terhadap Diskriminasi Rasial Mahasiswa Papua di Surabaya". Selain itu, animasi 2D akan dibuat dalam bentuk *portrait*, menyesuaikan format video Tiktok agar lebih mudah ditonton nantinya.

Perancangan animasi singkat 2D ini diharapkan dapat mempermudah pengguna tiktok khususnya pengguna usia remaja unuk mengenal fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna tiktok Papua. Selain

itu, penulis berharap bahwa perancangan animasi singkat 2D ini dapat membuat pengguna sosial media khususnya pengguna tiktok untuk lebih berhatihati dalam berkomentar serta meningkatkan toleransi dalam bersosialisasi di media sosial maupun kehidupan nyata.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasikan permasalahan pokok pada penelitian ini adalah:

1. *Cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna asal Papua di Tiktok masih sering ditemukan.
2. Kurangnya kesadaran pengguna Tiktok mengenai *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok asal Papua.
3. Belum adanya animasi durasi singkat yang mengangkat kewaspadaan mengenai fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok asal papua di dalam platform Tiktok.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* yang dialami oleh pengguna Tiktok asal Papua?
2. Bagaimana perancangan animasi singkat tentang fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok Papua untuk remaja?

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perancangan adalah:

1. Untuk mengetahui fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna asal Papua di Tiktok.
2. Untuk mengetahui prosedur pembuatan animasi pendek tentang *cyberbullyin*g berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok asal Papua yang menarik dan dapat ditonton dalam waktu singkat namun mudah dipahami oleh remaja pengguna Tiktok.

1.5 Ruang Lingkup

Batasan yang akan dibahas dalam perancangan sebagai ruang lingkup penelitian ini adalah:

A. Apa

Perancangan animasi pendek 2D mengenai fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok asal Papua yang ditargetkan untuk remaja.

B. Siapa

Sasaran dari animasi ini adalah remaja pengguna Tiktok rentang usia 14-24 tahun.

C. Bagaimana

Penulis sebagai animator yang berperan dalam seluruh tahapan pembuatan animasi.

D. Kapan

Penelitian ini dilakukan dari November 2021 hingga Juli 2022.

E. Mengapa

Perancangan animasi ini dilakukan demi memberikan informasi terhadap pengguna media sosial khususnya pengguna Tiktok mengenai fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok asal Papua untuk meningkatkan kewaspadaan dalam berkomentar di media sosial dan menumbuhkan rasa toleransi terhadap sesama rakyat Indonesia.

F. Dimana

Hasil karya animasi akan disebarkan di Youtube dan Tiktok.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian perancangan karya animasi ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam topik yang sama, yang menambah wawasan dan pengetahuan mengenai fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok asal Papua dan proses pembuatan animasi dari teori-teori yang digunakan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang proses pembuatan animasi.

b. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapar menginspirasi dan membantu remaja pengguna aplikasi Tiktok untuk memahami fenomena *cyberbullying* berupa tindakan *harassment* terhadap pengguna Tiktok asal Papua.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah jenis penelitian di mana peneliti melakukan observasi, studi pustaka, dan wawancara untuk mendapatkan data yang mendalam dan lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018). Karena sifatnya yang tidak berpola dan hasil penelitiannya lebih berkenaan terhadap interpretasi penulis terhadap data yang ditemukan, penulis merasa metode ini merupakan metode yang cocok untuk mendapakan pemaknaan dari hasil analisis data yang bersifat naratif untuk menghasilkan animasi yang lebih artistik.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, studi literatur, dan wawancara.

1. Observasi

   Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak hanya melibatkan orang-orang (seperti wawancara dan kuesioner) tetapi juga objek-objek alam lainnya. Observasi untuk penelitian ini dilakukan dengan *surfing* media TikTok, khususnya pada Akun pengguna Tiktok asal Papua. Observasi ini dilakukan untuk mencari tahu apa-apa saja bentuk *harassment* yang dialami pengguna Tiktok asal Papua tersebut dikolom komentar mereka.

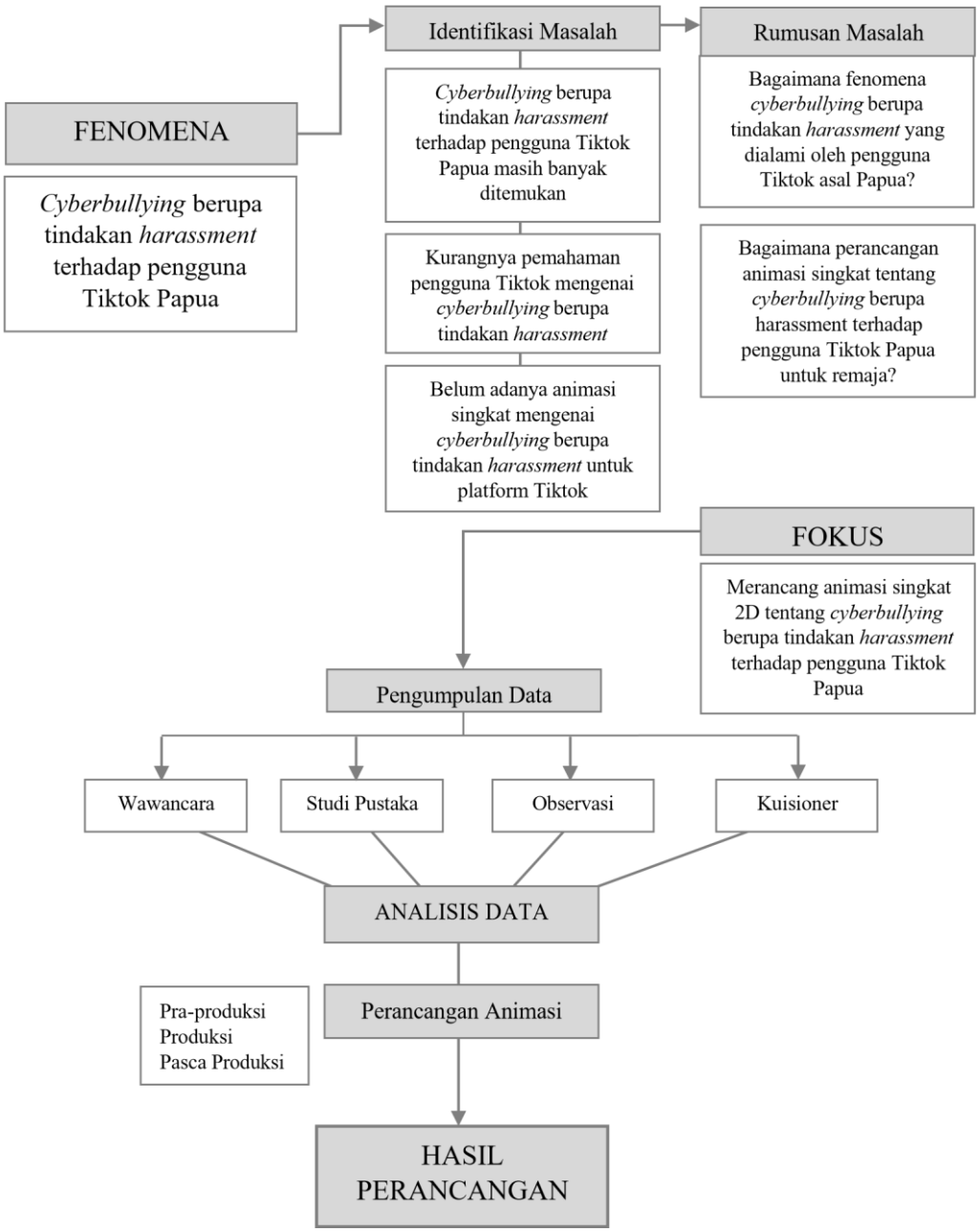
2. Wawancara

   Wawancara digunakan ketika peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari topik yang akan diteliti kepada sedikit responden (Sugiyono, 2018). Wawancara dilakukan dengan mewawancari dua pengguna Tiktok sekaligus content creator asal Papua yang pernah menjadi korban *cyberbullying* dalam bentuk *harassment* oleh netizen. Kedua narasumber juga menjadi *content creator* yang membuat konten bertemakan rasisme terhadap kaum Papua, termasuk fenomena yang saat ini diteliti penulis.

3. Studi Pustaka dan Literatur

   Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari buku atau sumber literatur yang berhubungan dengan topik penelitian. Yakni studi pustaka dan literatur mengenai *cyberbullying* berupa tindakan *harassment*, animasi, studi visual penelitian sebelumnya, hubungan animasi dan remaja, serta *target audience*.

1.9 Sistematika Penelitian



Gambar 1.1 Sistematika Penelitian

Sumber : Data Pribadi

1.10 Kerangka Perancangan

Perancangan dilakukan melalui 3 tahapan pembuatan animasi yaitu Praproduksi, Produksi, dan tahap Pasca produksi. Menurut Prasetyadi (2015) dalam memproduksi multimedia komersial seperti film, animasi, dan *game*, perlu melewati 3 (tiga) tahapan pembuatan yaitu Pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra-produksi

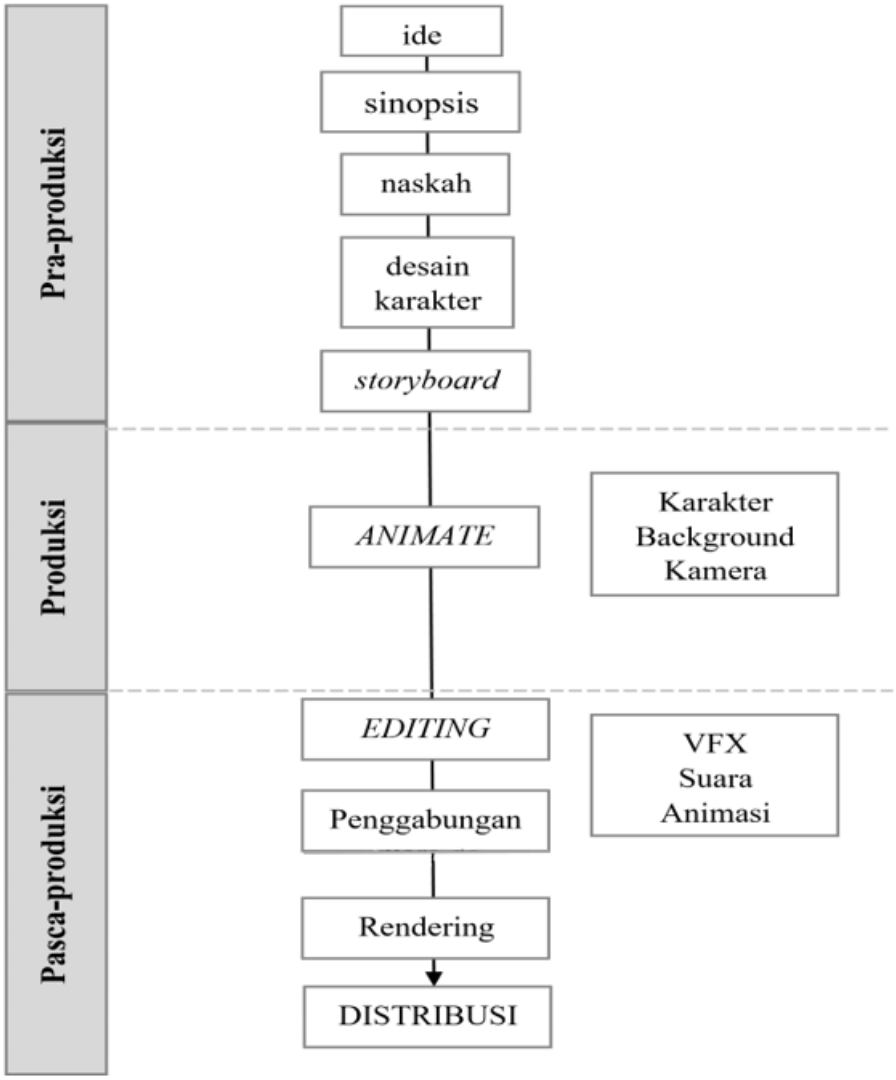
   Tahapan ini meliputi ide, sinopsis, desain karakter, naskah, lalu *storyboard*.

2. Produksi

   Setelah pra-produksi dilanjutkan dengan *animate* gerakan, pembuatan *background*, penggabungan karakter dan *background*, dan penataan kamera.

3. Pasca produksi

   Tahapan *editing*, penambahan VFX, perekaman suara, penggabungan suara dan animasi, *rendering*, dan distribusi.



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan

Sumber : Data Pribadi

1.11 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir dilakukan berdasarkan sistematika penulisan yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, dan pembabakan penyusunan bab dan sub-bab dari Tugas Akhir.

Bab II Landasan Teori

Berisi landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan objek penelitian. Teori-teori yang digunakan adalah pengertian *cyberbullying*, *harassment,* dampak *harassment,* prinsip-prinsip animasi, proses produksi animasi, animasi sebagai media informasi, dan teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

Bab III Data & Analisis

Berisikan hasil pengumpulan data dilapangan mengenai objek penelitian, yakni hasil observasi dan wawancara. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan landasan teori untuk mendapatkan hasil simpulan berupa konsep yang dapat menyempurnakan perancangan.

Bab IV Konsep & Hasil Perancangan

Berisikan penjabaran dan penjelasan konsep serta unsur-unsur perancangan dengan mengaplikasikan hasil analisis data dari sketsa karakter hingga animasi final.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dari penelitian, saran dan masukan atas hasil karya, dan rekomendasi dari penulis yang dapat diterapkan untuk penelitian perancangan berikutnya.