

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Instagram sendiri aplikasi yang berfungsi sebagai media berbagi foto dan video kepada dunia. Instagram juga memiliki banyak manfaat dan tujuan, diantaranya seperti sebagai media hiburan, tempat mencari ide dan inspirasi, bahkan dapat dijadikan tempat untuk berbisnis. Fitur yang ada dalam instagram pun dapat terbilang cukup bagus karena instagram memiliki fitur kamera, *editor*, *tag* dan *hashtag*, hingga *caption*.

Namun di sisi lain instagram yang memiliki banyak manfaat dan tujuan, terdapat beberapa dampak negatif terhadap pemakainya, terutama remaja. Contohnya adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* sendiri juga dapat dikatakan tindakan tidak terpuji yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang yang dilakukan baik secara *text* atau verbal, gambar, bahkan video. Dampak dari *cyberbullying* itu sendiri dapat terbagi menjadi dua, terhadap pelaku dan korban. Dampak yang akan terjadi kepada pelaku *cyberbullying* seperti yang dilansir oleh UNICEF ialah akan semakin agresif, berwatak keras, impulsif, mudah marah, merasa lebih ingin mendominasi orang lain, kurangnya empati, serta dapat dijauhi oleh orang lain. Sementara dampak yang terjadi pada korban adalah dapat terjadinya gangguan mental, bahkan fisik. Contoh dampak yang terjadi pada korban dapat terlihat dari gejala fisik seperti sakit kepala dan perut, berkurangnya rasa percaya diri, kesulitan untuk tidur atau beristirahat, waspada dan curiga yang berlebihan, gangguan kecemasan, hilangnya motivasi, bahkan dapat memunculkan keinginan untuk bunuh diri. Pada penulisan ini, akan terfokus pada tiga jenis *cyberbullying* yang terjadi, yakni *Harrassment*, *Flaming*, *Outing and Trickery*.

Karena itu, penulis mengamati remaja berusia 18-22 tahun di Indonesia untuk perancangan animasi pendek 2D dan juga akan mengumpulkan data dengan cara Observasi, wawancara, dan studi pustaka yang juga akan diperkuat dengan data kuesioner untuk membantu perancangan. Sementara animasi itu sendiri adalah gambar yang terdiri dari banyak *shot* gambar sehingga dapat menghasilkan gerakan (Robert, 2007). Di dalam perancangan ini, penulis bertugas untuk merancang

karakter desain untuk disajikan ke dalam animasi. Karakter sendiri adalah salah satu hal penting dalam sebuah cerita, termasuk dalam pembuatan animasi. Karakter juga yang akan membawa penonton mendalami animasi dengan berbagai karakteristik dan sifat karakter.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Remaja di Indonesia yang melakukan *cyberbullying* hingga memiliki dampak adanya korban yang mengalami gangguan mental hingga fisik.
2. Dibutuhkannya perancangan karakter untuk animasi pendek sebagai sarana edukasi yang akan dibuat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang didapat dalam laporan ini adalah:

1. Bagaimana penyampaian visual untuk memberi informasi karakteristik karakter yang sesuai pada animasi pendek?
2. Bagaimana perancangan karakter desain untuk penyajian animasi pendek mengenai *cyberbullying* di Instagram?

1.4 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini dapat tefokus kepada tujuan penulisan dengan baik, maka penulis membuat batasan masalah, yakni;

1. Perancangan karakter desain ini dibuat untuk menampilkan karakter secara visual dalam animasi pendek 2D yang ditujukan pada remaja yang menggunakan instagram.
2. Target perancangan ini ditujukan pada remaja Indonesia berusia 18-22 tahun.
3. Seluruh proses perancangan dilaksanakan di Bandung dan dilakukan pada Februari 2023 sampai dengan Juli 2023.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasar rumusan masalah di atas, penulis memiliki tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Untuk memberi gambaran visual karakter pada animasi pendek 2D.
2. Dapat merancang karakter yang akan digunakan dalam animasi pendek yang akan dibuat.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Pengkaryaan ini diharapkan dapat memperlihatkan secara visual tentang perancangan karakter desain sesuai dengan kebutuhan animasi.
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang karakter desain.

1.7 Metode Perancangan

Penulis mengumpulkan dan mencari data dengan metode kualitatif yang mana lebih bersifat seni, dan data hasilnya lebih kepada interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2013). Cara pengumpulan data dari metode kualitatif yang akan dipakai penulis diantara lain ialah observasi, studi pustaka dan wawancara.

1.7.1 Pengumpulan Data

A. Data Primer

Data primer adalah data utama yang akan digunakan dalam perancangan penulis. Berikut data-data utama yang akan digunakan:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data atau informasi langsung terhadap objek penelitian. Penulis akan melakukan observasi dengan platform instagram dengan memantau akun atau postingan yang sedang naik atau kontroversial dikarenakan akun seperti itu dapat mengundang terjadinya *cyberbullying*.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Penulis akan mencari data melalui buku digital, jurnal, maupun website yang berhubungan dengan fenomena serta jobdesk penulis.

3. Wawancara

Wawancara merupakan metode untuk memperoleh data dan informasi melalui narasumber remaja yang ada di Indonesia dengan melaksanakan sesi tanya-jawab yang berhubungan dengan *cyberbullying* dan terkait perancangan karakter. Data akan diperkuat oleh kuesioner yang dibuat oleh penulis.

B. Data Sekunder

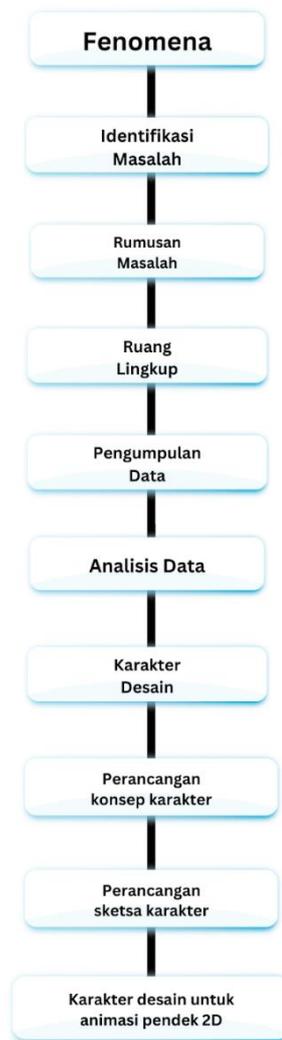
Data sekunder adalah data pendukung dari data utama yang telah dikumpulkan, dalam perancangan ini, penulis menggunakan kuesioner sebagai data sekunder.

Penulis membuat kuesioner via *google form* yang dibagi 2 sesi, yakni pertanyaan mengenai *cyberbullying* pada sesi 1 dan mengenai karakter. Data dari kuesioner yang terkumpul nantinya akan penulis olah dan analisis guna memperkuat data primer yang telah didapat.

1.7.2 Analisis Data

Analisis data yang sudah didapat melalui hasil observasi, studi pustaka dan wawancara ini kemudian akan diolah menjadi informasi dan data factual yang akan membantu penulis dalam merancangan desain karakter yang akan dibuat.

1.8 Kerangka Perancangan



Kerangka Perancangan
(Sumber: dokumen pribadi)

1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang yang membahas fenomena bagaimana *cyberbullying* di instagram. Berdasarkan latar belakang tersebut, akan menghasilkan identifikasi masalah, rumusan masalah dan ruang lingkup yang nanti akan menjadi sebuah permasalahan yang akan menjadi tujuan yang menghasilkan manfaat perancangan, yaitu perancangan karakter desain untuk animasi pendek 2D dengan data yang akan dikumpulkan dan dianalisa. Bab ini

ditutup dengan pembabakan yang menjelaskan secara singkat apa saja isi dari masing-masing bab.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori bagaimana pemecahan masalah pada Bab I. Dalam bab ini tercantum teori mengenai sosial media secara singkat, instagram, cyberbullying, hingga jobdesk yaitu desain karakter.

BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini berisi data yang telah dikumpulkan melalui observasi dan studi pustaka yang nantinya akan memasuki tahap analisis data observasi dan studi pustaka, diakhiri dengan kesimpulan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi tentang bagaimana konsep perancangan dan hasil karya yang akan dibuat, dimulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh bab yang telah diuraikan dan diteliti dan berisi saran dari penelitian yang dibuat.