

## PERANCANGAN ANIMASI 2D "SOCIAL FIGHTER" SEBAGAI ANIMATOR

### 2D ANIMATION DESIGN "SOCIAL FIGHTER" AS ANIMATOR

Luthfi Putra Herlambang<sup>1</sup>, Rully Sumarlin<sup>2</sup>, Angelia Lionardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

luthfiputra@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlint@telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Instagram saat ini adalah salah satu platform media sosial yang paling banyak dimainkan oleh para masyarakat Indonesia. Gaya hidup remaja saat ini memang tidak bisa dipisahkan dari kemajuan teknologi yang ada pada zaman modern ini, khususnya para remaja pengguna Instagram yang mengikuti banyak trend yang viral. Tetapi dengan banyaknya hal baru di Instagram malah berdampak negatif bagi pola pikir remaja yang dapat menyebabkan *Cyberbullying*. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang bertujuan untuk membantu dan menghimbau para remaja di Indonesia saat bermain Instagram agar tidak merugikan pengguna Instagram lainnya yakni berupa penayangan animasi 2D. Dalam suatu animasi 2D, *animator* berperan penting dalam dalam membuat suatu gambar menjadi hidup dan bergerak, animator juga yang berperan untuk menggambarkan secara utuh dari suatu shot atau scene untuk dijadikan animasi full. Animasi yang dibuat oleh *animator* menggunakan 12 prinsip animasi dan *acting character* yang dibantu dengan referensi dari karya sejenis yang dirancang berdasarkan data yang sudah terkumpul dari penelitian kualitatif, dengan metode pengumpulan data primer seperti studi pustaka, observasi dan wawancara dan dibantu dengan data sekunder seperti kuesioner. Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa animasi 2 dimensi pendek berdurasi 4-5 menit yang bisa ditonton di platform Youtube.

**Kata kunci:** *Animator*, *Cyberbullying*, Instagram.

**Abstract:** Instagram is currently one of the social media platforms most played by Indonesians. The lifestyle of today's teenagers cannot be separated from technological advances that exist in this modern era, especially young Instagram users who follow many viral trends. But with so many new things on Instagram, it actually has a negative impact on the mindset of teenagers which can lead to cyberbullying. Therefore, we need a media that aims to help and encourage teenagers in Indonesia when playing Instagram so as not to harm other Instagram users in the form of showing 2D animation. In a 2D animation, the animator plays an important role in making an image come alive and moving, the animator also plays a role in fully describing a shot or scene to make it into a full animation. Animations created by animators use 12 principles of animation and acting characters assisted by references from similar works designed based on data collected from qualitative research, using primary data collection methods such as literature, observation and interviews and assisted by secondary data such as questionnaires. The end result of this design is a short 2-dimensional animation with a duration of 4-5 minutes which can be watched on the Youtube platform.

**Keywords:** *Animator*, *Cyberbullying*, Instagram.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Sosial media bisa dipahami menjadi suatu platform digital yang menyediakan fasilitas buat melakukan kegiatan sosial. Menurut Kotler dan Keller, pengertian sosial media merupakan cara konsumen memberikan fakta misalnya gambar, 2rame, dan teks pada orang lain ataupun sebaliknya. Salah satu platform media sosial yang ingin dijadikan bahan penelitian oleh penulis adalah Instagram. Instagram memungkinkan transmisi foto dan video secara instan dan cepat melalui jaringan internet, dan dapat diakses dari perangkat smartphone seperti Android dan iOS. Salah satu yang mendapat kemudahan mengakses Instagram adalah para remaja. Remaja yang akan dibahas di penelitian ini adalah remaja pada tingkat akhir khususnya remaja laki-laki dan perempuan yang berada di Indonesia. Penulis memilih Instagram karena berdasarkan data yang sudah penulis dapatkan, Instagram di Indonesia adalah aplikasi media sosial yang paling banyak dimainkan oleh remaja berumur 18-24 tahun di Indonesia, kasus *Cyberbullying* seperti *Hate Comment* dan diskriminasi juga banyaknya terjadi di Instagram, lalu dengan data pengguna Kebanyakan Instagrammer yang masih muda, berpendidikan, dan mapan. Di lansir dari techno okezone, rata-rata mereka berusia 18-22 tahun sebanyak 59 persen, yang dimana disini menunjukkan bahwa instagram dari setengah pengguna instagram adalah remaja akhir laki-laki dan juga Wanita. Disini penulis juga memilih Instagram karena menurut data diatas, sosial media Instagram adalah yang paling banyak dimainkan oleh para remaja di Indonesia, yang dimana jika sosial media tersebut memiliki banyak pengguna aktif, maka dengan adanya penulisan dan animasi ini dapat lebih banyak juga masyarakat di Indonesia khususnya remaja yang mendapatkan manfaat dan himbauannya.

Namun di balik semua keserbagunaan yang ada di Instagram seperti dapat berkomunikasi lewat teks dan juga foto kepada pengguna Instagram lainnya, dampak negatifnya adalah bullying dan serangan verbal pada pengguna Instagram yang lebih dikenal dengan istilah *Cyberbullying*. Menurut Think Before Text, *Cyberbullying* adalah perilaku agresif, berorientasi pada tujuan yang berulang kali dilakukan oleh kelompok atau individu, terkadang menggunakan media elektronik. Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), tiap tahunnya kasus negatif yang ada di media sosial terus meningkat dari tahun 2011 hingga tahun 2020, dan salah satu kasus negatif yang terus meningkat yaitu *Cyberbullying*.

Dengan adanya fenomena *Cyberbullying* yang terjadi pada remaja di Indonesia ini, maka dibuatnya perancangan animasi 2D dengan topik pengaruh *Cyberbullying* di Instagram terhadap

remaja. Dengan menggunakan animasi sebagai media pada fenomena ini maka, informasi yang akan tersampaikan kepada audiens akan lebih mudah dipahami dan dimengerti. Animasi yang dirancang oleh penulis sebagai *animator* nantinya akan berada di platform Youtube, karena di Youtube menurut penulis sangat cocok jika ingin menginformasikan dan memberitahukan sesuatu dalam format mp4 atau video dengan format landscape. Dalam animasi terdapat elemen pendukung penting yaitu *jobdesc* seorang *animator*, yang menurut Tony White (2006), *animator* adalah orang yang bekerja untuk sepenuhnya menentukan karakteristik, kepribadian, dan kemampuan untuk meng-animasikan. *animator* mempunyai banyak tugas seperti menjadi *Character Animator*, *Special Effect Animator*, dan juga pekerjaan lainnya seperti *Inbetweener Artist* dan *Clean Up Artist*.

Berdasarkan penulisan diatas, maka penulis mengamati remaja laki-laki maupun perempuan di Indonesia dengan umur 18-22 tahun, dan melakukan pemahaman dengan analisis data primer seperti observasi, wawancara dan studi pustaka, dan juga data sekunder seperti kuesioner yang dikumpulkan untuk membantu perancangan animasi 2D. Melalui perancangan animasi sebagai *animator*, dan berdasarkan fenomena serta uraian diatas, maka informasi mengenai *Cyberbullying* di Instagram dapat tersampaikan dengan baik pada platform Youtube karena memiliki gambaran atau visualisasi.

## LANDASAN TEORI

### Instagram

Adapun pengertian dari Instagram yaitu berasal dari kata "*insta*" yang berasal dari kata "*instan*". Nama itu berasal dari kamera polaroid, kamera instan. Kata "*gram*" berasal dari kata "*telegram*", yang memungkinkan untuk mengirim informasi dengan cepat. Menurut Handika dan Darma (2018:89), Instagram adalah aplikasi yang berfokus pada foto dan video. Foto atau video diposting ke Instagram atas pilihan pemilik akun. Berdasarkan teori yang sudah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa Instagram adalah aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto dan video untuk mempostingnya ke publik.

### *Cyberbullying*

Media sosial didefinisikan sebagai suatu media daring yang memfasilitasi penggunanya untuk saling berkomunikasi dan berbagi melalui dunia virtual (Putri, Nurwati, & S.). Melalui media sosial, kebutuhan manusia untuk bersosialisasi dan mencari hiburan di dunia nyata dapat diwujudkan ke dalam dunia maya sehingga manusia dapat memenuhi kebutuhannya tanpa harus

memikirkan jarak, waktu, serta biaya yang harus dikeluarkan (Soliha, 2015). Menurut Nurjannah (2014), *Cyberbullying* adalah perilaku agresif, intens dan berulang yang dilakukan oleh individu atau individu yang menggunakan teknologi atau perangkat elektronik sebagai sarana untuk menargetkan individu tertentu.

Menurut Willard (2005), ada beberapa bentuk dari *Cyberbullying*, tapi ada 3 yang penulis ingin sampaikan, antara lain adalah :

1. *Flaming*, yaitu perilaku pesan teks dengan kata-kata kasar dan lobus frontal. Proses ini biasanya dilakukan di grup obrolan media sosial.
2. *Outing and Trickery*, *Outing* adalah perilaku yang menyebarkan rahasia seseorang atau foto pribadi orang lain. *Trickery* adalah perilaku di mana seseorang tertipu.
3. *Harassment*, adalah hasil dari *flaming* yang berkepanjangan. *Harassment* terjadi melalui pertukaran pesan atau bisa disebut perang teks yang sudah mengandung unsur-unsur seperti rasis dan SARA.

Menurut Kowalski (2008), *Cyberbullying* memiliki beberapa elemen, yaitu:

1. Pelaku (*Cyberbullies*), ciri-ciri anak yang melakukan *Cyberbullying* termasuk kepribadian dominan yang mudah melakukan kekerasan.
2. Korban (*Victims*), remaja yang biasanya menjadi sasaran *Cyberbullying* cenderung berbeda pendidikan, ras, berat badan, disabilitas, atau agama, serta dianggap sensitif, pasif, dan rentan, dan biasanya jarang bergaul atau meninggalkan rumah.
- 3 Saksi (*Bystander*), saksi peristiwa adalah seseorang yang menyaksikan serangan bullying terhadap korban. *Bystander* terbagi menjadi dua, yaitu *Harmful Bystander* yang berarti pengamat yang terus mendukung atau memantau insiden intimidasi dan tidak menawarkan bantuan kepada korban. Dan juga *Helpful Bystander* yang berarti seorang pengamat yang membantu, seorang pengamat yang mencoba menghentikan intimidasi dengan mendukung korban atau memberi tahu seseorang yang lebih berwenang.

## Remaja

Teori menurut Irwanto (1994) yang menyatakan bahwa masa remaja adalah peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa Remaja juga dipandang sebagai titik penting dalam kehidupan seseorang, terutama dalam pembentukan kepribadian seorang individu. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa masa remaja ialah masa transisi antara anak-anak hingga dewasa, remaja memiliki makna “ pertumbuhan “ atau “ tumbuh “ menjadi dewasa, yang dimana

itu terjadi pada usia sekitar 12 hingga 21 tahun.

### **Animasi**

Menurut Andrew Selby (2013:06), animasi adalah bentuk ekspresi audio visual yang menarik yang dapat dengan mudah dan efektif diadaptasi, menggabungkan video dan audio untuk menceritakan kisah dan menyampaikan ide. Adapun teori lain yang mendukung, yaitu dari Lionardi (2021) yang menyatakan bahwa sifat animasi, mampu menjelaskan berbagai peristiwa dan topik dengan cara yang menarik, sering menjadikannya media pendidikan dan digunakan untuk berbagai tujuan. Berdasarkan uraian tersebut terdapat definisi dari animasi yang berarti video yang mengekspresikan audio-visual yang bersifat menjelaskan peristiwa maupun informasi dengan cara yang menarik, seperti media hiburan maupun pendidikan.

### **Animator**

Teori menurut Firdiansyah (2022), *Animator* adalah orang yang membuat gambar. Namun, mereka tidak hanya mengambil gambar. Mereka menangkap serangkaian gambar dan kemudian menggabungkannya menjadi satu gambar yang bergerak dan hidup. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa seorang *animator* ialah seorang yang memberikan kinerja yang baik saat produksi, *animator* juga bertanggung jawab untuk membuat serangkaian gambar dan membuatnya menjadi hidup dan bergerak.

### **Pekerjaan Animator**

Berikut adalah beberapa pekerjaan dari seorang *animator*, yaitu :

1. *Inbetwener 2D*, Menurut White (2006), dalam kebanyakan produksi animasi saat ini ada peran *Inbetweener* atau judul digunakan secara bergantian dengan *asisten animator*. *Inbetweener* melakukan pekerjaan berat.
2. *Clean Up Artist 2D*, Menurut White (2006), Orang yang mempunyai tugas untuk membersihkan suatu garis dalam gambar di animasi entah itu karakter atau objek lain, itu adalah tugas dari *Clean Up Artist*.
3. *Background Artist 2D*, Menurut White (2006), *background artist* adalah salah satu anggota paling penting dari tim animasi. Intinya adalah, dapatkan background artist menambahkan sesuatu ke gambar yang mendukung dan menyempurnakan animasi.

### **Tugas Animator**

Menurut Tony White (2006), seorang *animator* atau tim *animator* akan bertanggung jawab atas semua tanggung jawab terkait produksi, dengan tingkat keterlibatan masing-masing *animator* tergantung pada kebutuhan proyek.

1. *Model Animator*, yaitu menurut White (2006), yang melakukan hal-hal seperti Character, Special Effect, dan Graphic Animator, menggunakan boneka, model, atau karakter berbasis tanah liat untuk mencapai efek yang diperlukan.
2. *Graphic Animator*, yaitu menurut White (2006), Yang lebih berspesialisasi dalam pergerakan grafik dan judul dalam suatu produksi.
3. *Special Effect Animator*, yaitu menurut White (2006), menganimasikan hal-hal yang bukan animasi karakter, seperti efek api, tanah, udara dan air.
4. *Character Animator*, yaitu menurut White (2006), Ini memberi kekuatan dan kepribadian pada karakter dalam karya.

### **Teknik Pembuatan Animasi**

Ada beberapa teknik yang dipakai dalam proses produksi animasi, yaitu :

1. Teknik Animasi Frame, Di era komputerisasi animasi, teknik animasi frame mungkin merupakan teknik animasi yang paling sederhana. Umumnya animator menggunakan rentang fps 12-24 *fps* saat membuat film animasi 2D. Animasi frame pada komputer biasanya dibantu dengan definisi keyframes untuk memudahkan *animator* menentukan gerakan utama.
2. Animasi Komputer, yang dimana menurut Dafi (2020), animasi komputer ini sepenuhnya dibuat oleh komputer. Mulai dari membuat karakter, mengontrol pergerakan objek dan kamera, hingga memberikan suara dan efek khusus, semuanya dilakukan di komputer.

### **Akting pada Animasi**

Ada beberapa jenis acting karakter dalam animasi, yaitu adalah :

1. *Attitude Pose*, adalah pose atau postur tubuh karakter animasi yang menunjukkan ekspresi atau emosi tertentu, seperti percaya diri, marah, sedih, bahagia.
2. *Attitude Walk*, gerakan karakter dalam animasi yang menunjukkan postur dan kepribadian karakter. *Attitude Walk* sering digunakan untuk menguatkan dan menghidupkan karakter.
3. *Expressing Attitude*, adalah cara karakter animasi mengkomunikasikan sikap atau reaksi terhadap situasi atau peristiwa. Ini termasuk cara karakter berbicara, bergerak, dan bereaksi terhadap situasi di sekitar mereka.
4. *Weight – Recoil Effect*, adalah teknik animasi yang digunakan untuk memberikan tampilan berat pada objek saat bergerak atau melakukan tindakan tertentu. Contoh

efek *Weight – Recoil Effects* adalah bola yang dilempar ke atas kemudian jatuh kembali ke tanah dengan kecepatan yang bertambah.

### Prinsip Animasi

Ada 12 prinsip dalam pembuatan animasi, yaitu :

1. *Squash and Stretch*, terjadi ketika objek dari sesuatu yang fleksibel dalam animasi mengalami benturan atau ingin bergerak akibat percepatan yang dihasilkan.
2. *Staging*, adalah penempatan bidikan dan bingkai untuk menyampaikan aksi maksimal.
3. *Follow Through and Overlapping Action*, *Follow Through* adalah bagian tubuh tertentu yang akan terus bergerak bahkan setelah orang tersebut berhenti. Misalnya rambut yang terus bergerak sesaat setelah berlari. *Overlapping Action* dapat dengan mudah dilihat sebagai gerakan silang. Artinya, rangkaian gerakan yang saling mendahului (bersinggungan). Gerakan tangan dan kaki saat berjalan dapat menjadi contohnya.
4. *Solid Drawing*, semua atribut seperti mata, pakaian, aksesoris dan apapun. karakter tetap konsisten dalam posisi dan bentuk.
5. *Anticipation*, Antisipasi biasanya digunakan saat bertransisi di antara dua tindakan besar, seperti berdiri dan berlari.
6. *Straight Ahead and Pose to Pose*, *Straight Ahead Action*, yang bertujuan untuk membuat animasi sendiri dengan animator satu per satu, bingkai demi bingkai, dari awal hingga akhir. Lainnya adalah *Pose to Pose*, animasi yang dibuat oleh seorang animator yang hanya menggambar keyframe tertentu, dan kemudian asisten/animator lain menggambar/melanjutkan keyframe atau ruang di antara mereka.
7. *Slow In and Slow Out*, *Slow In* terjadi ketika gerakan dimulai dengan lambat dan cepat. *Slow Out* terjadi ketika gerakan relatif cepat ke lambat.
8. *Arcs*, *Arcs* ini membuat gerakan animasi kita lebih alami, terutama untuk gerakan manusia.
9. *Secondary Action*, adalah prinsip di mana ada gerakan sekunder yang terjadi sebagai akibat dari gerakan utama. Gerakan utamanya adalah orang berjalan, sedangkan gerakan sekundernya adalah rambut yang bergerak karna guncangan atau gerak dari jalannya karakter tersebut.
10. *Timing and Spacing*, *Timing* menentukan berapa banyak bidikan yang harus kita ambil di antara dua pose atau apa yang biasanya kita katakan *In-between*. *Timing* mengacu pada penentuan kapan suatu gerakan harus dilakukan, sementara *Spacing* menentukan

pelambatan dari jenis gerakan.

11. *Appeal*, mengacu pada keseluruhan tampilan atau gaya visual animasi. *Appeal* adalah melihat bagaimana kita membuat karakter kita menarik
12. *Exaggeration*, merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk pengolahan ekspresi, . Dibuat untuk menunjukkan ekspresi tertentu dan biasanya bersifat komedi.

### **Audiens**

Menurut Accurate (2022), Audiens adalah seseorang yang berkomunikasi dengan Anda melalui media apa pun, baik itu blog dan media sosial. Secara harfiah dapat diartikan oleh sekelompok orang yang menjadi pembaca, pendengar, dan penonton dari alur dan bagian-bagiannya. Penulis memilih audiens remaja pada penelitian ini yang merupakan masyarakat Indonesia, baik perempuan maupun laki-laki yang berusia 18-24 tahun.

### **Metode Pengumpulan Data**

Poulus dan Rusdin (2018), menunjukkan bahwa data adalah informasi yang terperinci, dalam bentuk tertentu, tentang sesuatu atau peristiwa yang menjadi fokus suatu analisis atau proses penelitian. pada laporan ini penulis menggunakan 3 metode pengumpulan data primer dan 1 metode pengumpulan data sekunder dalam proses perancangan sebagai *animator*, yaitu sebagai berikut :

1. Data Primer, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka.
2. Data Sekunder, yaitu kuesioner yang tujuannya untuk menguatkan data primer.

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Data Hasil Observasi**

Hasil dari data analisis pada observasi diatas ialah jenis *Cyberbullying* jenis *flaming* biasanya berisi kata-kata melemparkan omongan kasar dan tidak senonoh dengan maksud untuk menghina orang lain, *flaming* biasanya terjadi di kolom komentar instagram. Lalu jika *flaming* sudah berkepanjangan maka munculah jenis *harassment* yang adalah tindakan lanjutan dari *flaming*, yang sudah bermaksud mengganggu korban dengan pesan yang menghina dan menjatuhkan, biasanya dalam *harassment* ada kegiatan membawa diskriminasi SARA dan rasis

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan terhadap tingkah laku atau *acting* dari orang-orang yang terlibat dengan kasus *Cyberbullying*, penulis mencari orang-orang tersebut untuk diambil sebagai referensi sebagai perancangan animasi 2D yang penulis buat. Sifat seorang korban ( *Victims* ) biasanya memiliki sifat yang lebih suka sendiri, tidak terbuka terhadap orang-

orang, tidak percaya diri, saat berjalan contohnya ketika saat berjalan biasanya seorang victims lebih suka berjalan menghadap ke tanah, dan menghindari kontak mata dengan orang lain dan sering bermain handphone saat di keramaian.

Sedangkan seorang pelaku ( *Cyberbullies* ) mempunyai sifat yang bersemangat, suka menjadi pusat keramaian dan relatif suka menjadi penguasa, pelaku juga suka untuk berbicara secara terus terang kepada orang lain tanpa menyaring kata-katanya terlebih dahulu.

### **Data Hasil Wawancara**

Berdasarkan data wawancara yang telah diperoleh penulis dari korban *cyberbullying* adalah bahwa kejadian *cyberbullying* di Instagram terjadi karena adanya rasa iri dan tidak suka dari pelaku ke korban, sehingga menyebabkan pelaku menjatuhkan dan menghina korban dengan beragam cara, misalnya seperti komen yang berkata jahat. Narasumber yang penulis wawancarai juga berkata bahwa bahwa kesalahan kecil yang narasumber lakukan dengan tidak sengaja selalu dibesar-besarkan seperti salah ketik atau *typo*, hingga menyebabkan pada akhirnya para pelaku menghina dan memaki menggunakan kata kasar kepada narasumber.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan terhadap orang-orang mengenai animasi 2D, penulis dapat menyimpulkan dari data yang sudah didapat bahwa dari kalangan remaja, banyak penikmat animasi 2D dengan style semi-realis atau kartun, karena lebih dapat dilihat ekspresi dan gesture badan dari karakter-karakter di dalam animasi tersebut. Narasumber juga menyukai animasi dengan jalan cerita yang unik seperti animasi dengan genre *action* dan *isekai* atau dunia lain (alternatif).

### **Data Hasil Studi Pustaka**

Data yang penulis dapatkan dari studi kasus ini adalah pemahaman tentang sosial media yang berfungsi sebagai wadah bagi berbagai aplikasi yang dimainkan oleh para masyarakat di Indonesia, khususnya para remaja. Salah satu contoh aplikasi yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia Instagram. Dari banyaknya pengguna instagram tersebut membuka kemungkinan bahwa *cyberbullying* bisa saja terjadi, dan benar adanya jika banyak remaja yang terlibat dalam kasus *cyberbullying* yang terjadi di Instagram. *Cyberbullying* sendiri masih terbagi menjadi 3 jenis, yaitu *flaming* yang biasanya ada di kolom komentar postingan seseorang, yang berisikan kata-kata kasar, lalu ada *outing and trickery* yang biasanya ada pada postingan suatu akun instagram dengan maksud dan tujuan untuk menggiring opini pengguna lainnya, dan menyebarkan kabar hoax, lalu *harassment* yaitu melontarkan kata-kata kasar yang mengandung SARA dan juga rasisme,

**Data Hasil Kuesioner**

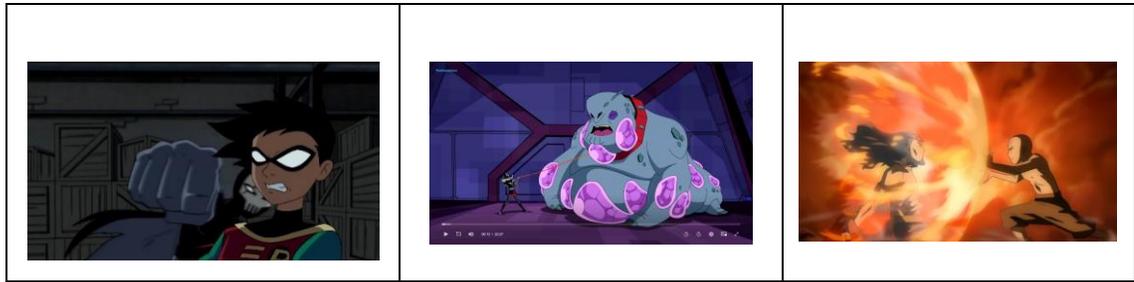
Berdasarkan data kuesioner sebagai data pendukung ( sekunder ) yang telah penulis kumpulkan, didapati bahwa pada *flaming* terjadi cukup banyak yang mengalami cacian hanya karna berbeda pendapat dengan mayoritas. Lalu pada *Outing and Trickery* terdapat beberapa korban yang mengalami kasus hoax dan penipuan. Lalu pada *Harassment* juga terdapat beberapa korban yang mengalami tindak diskriminasi karna minoritas.

**Data Hasil Audiens**

Analisis yag penulis dapatkan pada data audiens ini adalah animasi 2D bisa ditonton oleh segala umur, tetapi disini target khalayak sasar yang penulis ingin tuju adalah untuk para remaja di Indonesia yang berumur 18 hingga 22 tahun tentang kasus *cyberbullying* di instagram. Penulis juga merancang animasi 2D sebagai animator yang membuat asset gambaran yang sesuai untuk target audiens di umur 18 hingga 22 tahun, dengan penggambaran karakter pada animasi nya adalah seorang remaja laki-laki, dengan kehidupan yang suka bermain aplikasi instagram atau dunia virtual online.

**Analisis Karya Sejenis**

Teen Titans	Ben 10 : Omniverse	Avatar : The Last Airbender
		
		



Dari segi perancangan animasi, secara garis besar atau keseluruhan akan menggunakan style kartun. Tujuan utama dalam penggunaan style kartun adalah untuk menunjukkan sisi simple dari segi visual karakter, visual background, dan asset. Tetapi disini style kartun digunakan untuk mempermudah penulis sebagai *animator* agar nantinya dapat mengekspresikan ekspresi karakter, membuat *gesture* karakter tidak kaku, dan juga gerakan dari karakter terlihat lebih dinamis.

Dari ketiga karya sejenis, dapat disimpulkan dari beberapa hal yang diteliti yaitu seperti 12 prinsip animasi, *in-between* dan juga *background*. Untuk 12 prinsip animasi sendiri nantinya akan menonjolkan *appeal* dalam pembuatan karakter-karakter di dalam ceritanya, lalu menunjukkan *exaggeration* pada ekspresi karakter,

Karena genre cerita yang penulis buat adalah action dan juga fantasy, nantinya akan dibuat sebuah dunia virtual yg bertemakan 'cybercity', karena menceritakan kehidupan tentang remaja yang masuk kedalam dunia virtual instagram. Nantinya background-background yang dirancang akan menggunakan prinsip animasi *staging* dan juga *solid drawing* untuk membuat bentuknya tetap baik dan terjaga, lalu *staging* yang membuat komposisi dari karakter dan background yang baik dan tidak bertabrakan.

## Konsep Perancangan

### Konsep Visual

Sebagai *animator*, dalam pembuatan 2D ini, penulis menggunakan penggambaran dengan style *cartoon* dan semi realis yaitu penggambaran yang memiliki struktur yang tidak mirip dengan struktur normal, contohnya pada penggambaran karakter nantinya struktur anatomi badan karakter dibuat semenarik mungkin dengan proporsi mata yang besar, rambut yang menutupi mata, dan lainnya, tetapi ada tetap penggambaran semi realis dalam beberapa bagiannya seperti bangunan pada background yang akan digerakan, contohnya seperti tembok dan bangunan. . Karakter, *background*, aset dan property pada animasi 2D pendek ini digambarkan dengan style gambar, penggambaran visual karakter memiliki outline yang cenderung tipis dan bentuk art-style yang simple dan tidak terlalu kompleks selayaknya penggambaran kartun

## Konsep Pesan

Secara garis besarnya, *Cyberbullying* di Instagram pada remaja merupakan salah satu aspek visual dalam bentuk animasi 2D pendek yang dijadikan sebagai media penghimbau yang menarik dan efektif mengenai *Cyberbullying* di Instagram terhadap remaja fase akhir yang berusia 18-22 tahun. Makna dan pesan yang ingin disampaikan pada animasi 2D pendek ini ialah himbauan dan pengingat agar para remaja yang aktif bermain di media sosial Instagram tidak melakukan *bullying* secara digital atau dinamakan *Cyberbullying* dan melakukan hal-hal yang merugikan pengguna lainnya seperti menghujat di kolom komentar, memberikan kabar *hoax* dan mengetik kata kasar dan vulgar untuk menyerang pengguna lain tanpa konteks yang jelas.

## Konsep Media

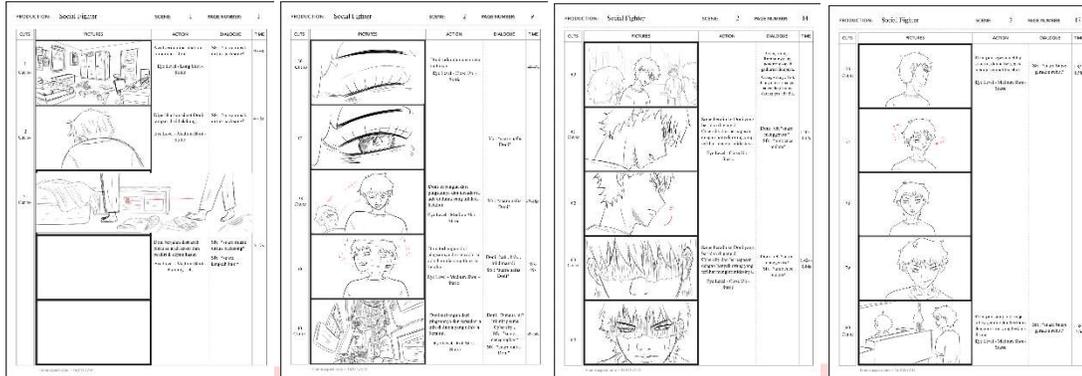
Perancangan sebagai *animator* pada animasi 2D pendek *Cyberbullying* di Instagram terhadap remaja ini nantinya menghasilkan *output* berupa animasi 2 dimensi berdurasi 4 hingga 5 menit dalam format MP4 dan memiliki dimensi 1920x1080 di 1080p (HD), yang dimana itu adalah ideal untuk video animasi berformat horizontal (menyamping/ melebar). Hasil animasi ini nantinya juga akan ditaruh di platform seperti Youtube, karena target audiens penulis adalah remaja Indonesia yang aktif dalam bermain sosial media, dan platform Youtube menurut penulis adalah yang paling cocok dan kompatibel jika ingin menonton suatu video berdurasi cukup lama yaitu rentan 3-10 menit.

## Perancangan Karya

### Ide Besar Cerita

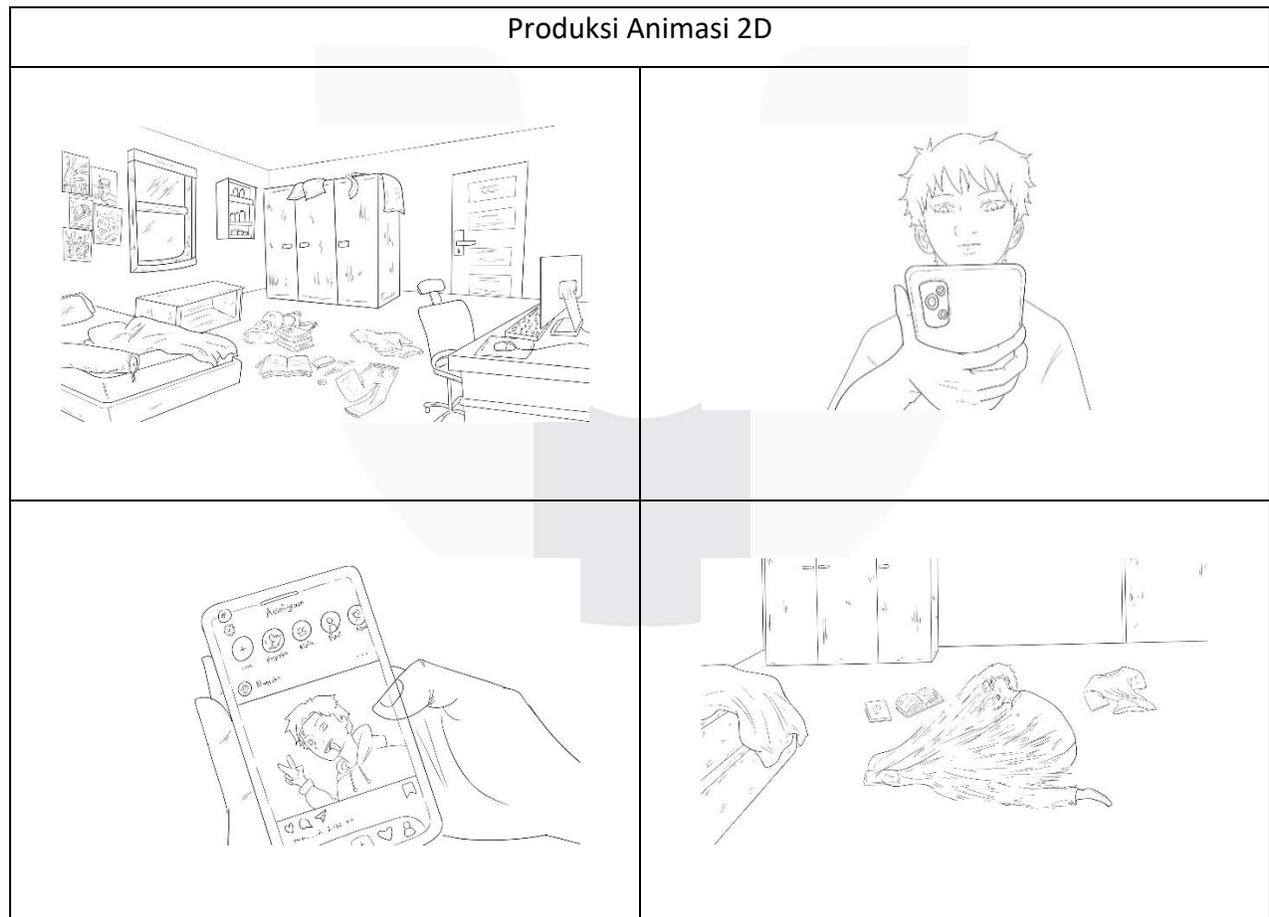
Cerita yang penulis buat ini adalah tentang karakter utama yang terjebak di dunia virtual yang referensinya berasal dari Instagram, karakter utama dalam animasi tersebut yang bernama Doni awalnya berada di dunia normal atau real life, hobby dan hal yang ia suka lakukan tiap harinya adalah bermain hp dan Instagram. Hingga pada suatu saat Doni tiba-tiba masuk ke sebuah dunia digital *cybercity* dan tersesat di dunia tersebut. Akhirnya Doni menemukan portal untuk kembali ke dunia asli tetapi ia harus berhadapan dengan robot setengah manusia bernama Tecco yang menghalangi Doni. Doni yang biasanya bersifat seenaknya akhirnya merasakan rasanya menjadi korban dari Tecco yang membully Doni lewat kata-katanya dan juga secara fisik lewat pertarungan. Singkat cerita Doni dan Tecco sama-sama terluka dan akhirnya Doni menyesali perbuatannya selama ini telah banyak melakukan hal jahat saat bermain Instagram. Ia pun mampu membuka portal tersebut dan bisa kembali ke kamarnya.

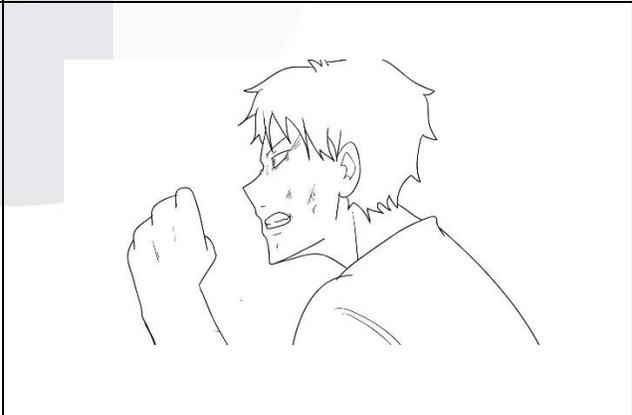
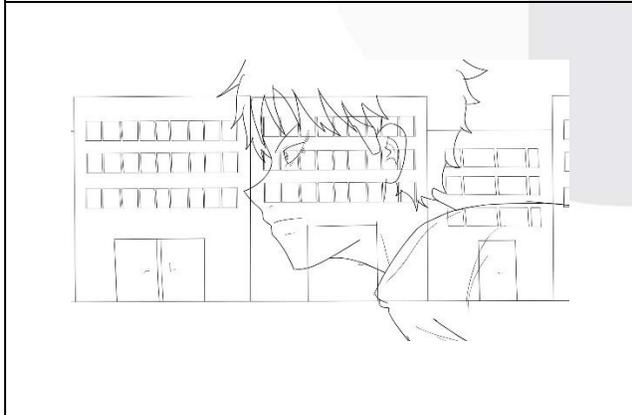
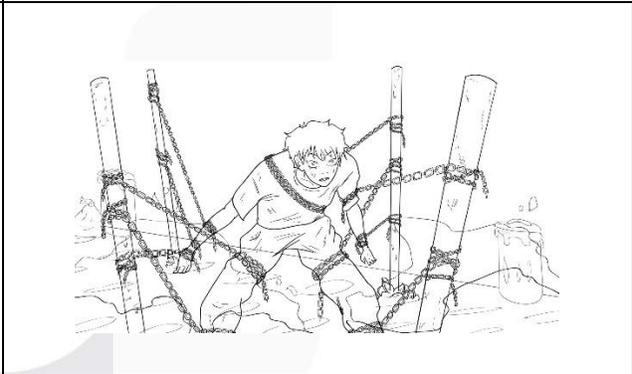
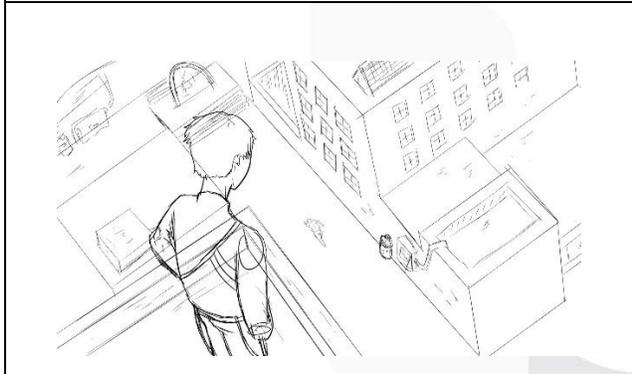
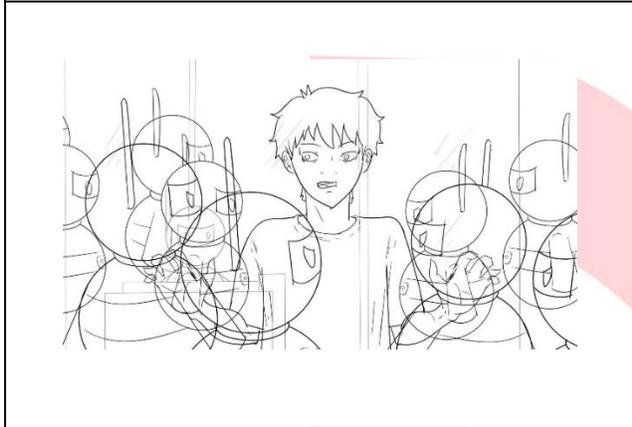
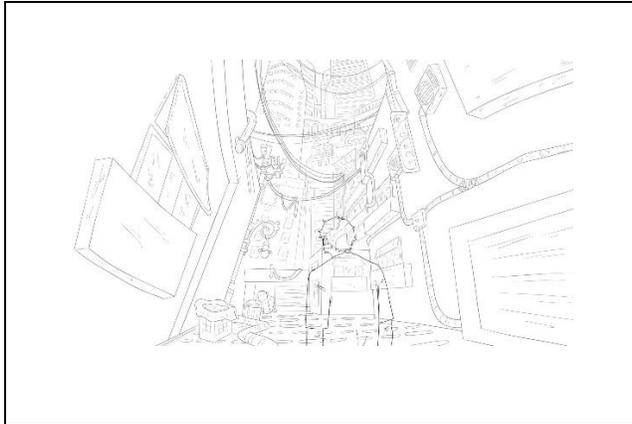
### Storyboard

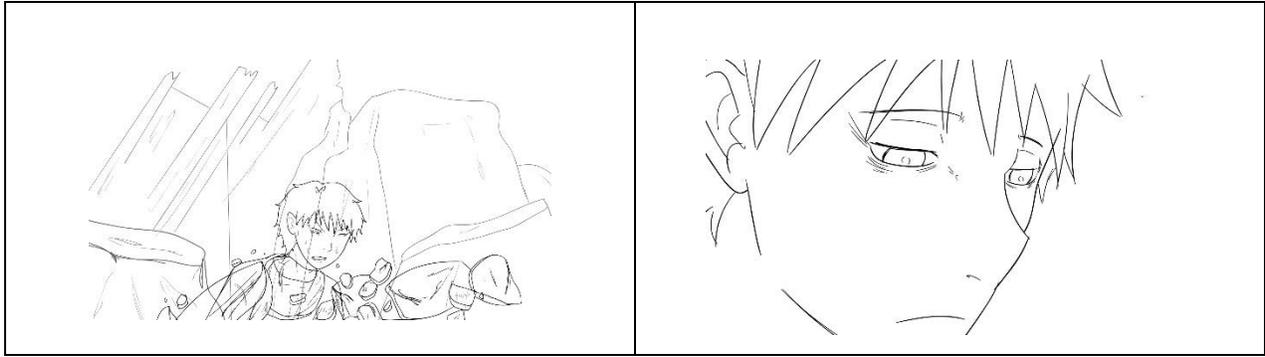


### Animasi 2 Dimensi

Pada proses produksi ini, penulis mengerjakan Animasi 2D, mulai dari inbetween, outline, hingga background artist pada animasi 2D tersebut, Proses tersebut dilakukan sesuai dengan konsep storyboard yang sebelumnya sudah dibuat oleh penulis pada tahap Pra Produksi.







## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Perancangan animasi pendek 2D ini didasari oleh fenomena *Cyberbullying* yang terjadi di media sosial Instagram yang biasanya dilakukan oleh para remaja berusia 18-22 tahun di Indonesia. Dari perancangan animasi pendek 2D ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya animasi 2D ini dapat membantu menghimbau dan menginformasikan bahayanya *Cyberbullying* yang terjadi di media sosial, khususnya pada Instagram.

Untuk merancang animasi 2D pendek “ Social Fighter ” yang pertama-tama dibutuhkan ialah ide cerita lalu mulai ke script tentang animasi tersebut, lalu ke sketsa gambar kasar yaitu Storyboard, lalu bisa langsung mengerjakan animasi 2D nya secara utuh dan full. Jika animasi nya sudah selesai di render dan di *compositing*, hal terakhir ialah mengupload animasi “ Social Fighter ” pada platform Youtube, yang dimana masyarakat bisa menonton animasi tersebut disana, yang diharapkan juga oleh penulis dengan ditayangkannya animasi “ Social Fighter ” di Youtube mampu menjadikan pembelajaran dan media informasi yang menarik bagi para remaja di Indonesia yang suka bermain Instagram.

### Saran

Penulis mengharapkan untuk kedepannya dengan adanya animasi “ Social Fighter ” ini yang mampu ditonton dan diakses di platform Youtube, mampu berhasil sebagai media penyampai informasi dan himbauan kepada para remaja laki-laki dan perempuan berusia 18-22 tahun yang aktif bermain media sosial Instagram. Untuk kedepannya karya animasi bisa lebih baik lagi jika menggunakan software yang lebih mumpuni dan lebih baik, karakter yang ditampilkan dalam animasi lebih baik dalam segi ekspresi dan *acting* karakternya, agar bisa *relate* dengan audiens Penulis, yaitu remaja laki-laki dan perempuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Accurate. (2022). *Audience Adalah: Ini Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Cara Mendapatkannya*.  
[https://accurate.id/marketing-manajemen/audience-adalah/#Apa\\_Itu\\_Audience](https://accurate.id/marketing-manajemen/audience-adalah/#Apa_Itu_Audience)
- Annur. (2021, November 15). *Ada 91 Juta Pengguna Instagram di Indonesia, Mayoritas Usia Berapa ?*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/15/ada-91-juta-pengguna-instagram-di-indonesia-mayoritas-usia-berapa>
- Chyntia. (2023, Juli 11). *Audience Adalah : Ini Pengertian, Fungsi, Jenis dan Cara Mendapatkannya*.  
Diakses dari [https://accurate.id/marketing-manajemen/audience-adalah/#Apa\\_Itu\\_Audience](https://accurate.id/marketing-manajemen/audience-adalah/#Apa_Itu_Audience)
- Dafi Deff Motion Graphics. (2020). *Apa Itu Animasi Komputer: Mengetahui Pengertian, Sejarah, Jenis, Teknik, dan Cara Membuat Computer Animation*.  
<https://www.dafideff.com/2020/09/animasi-komputer.html>
- Databoks. (2021). *Ada 91 Juta Pengguna Instagram di Indonesia, Mayoritas Usia Berapa?*  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/15/ada-91-juta-pengguna-instagram-di-indonesia-mayoritas-usia-berapa>
- Lionardi, Angelia. 2021. *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak*. Bandung: Universitas Telkom.
- Marketz. (2021). *Mengetahui Lebih Detail yang Dimaksud Dengan Definisi Audience*.  
<https://marketz.id/audience-adalah/>
- Profesi. (2021). *Cyberbullying: Racun Social Media di Indonesia*. <https://profesi-unm.com/gaya-hidup/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>
- Sumarlin, Rully. 2019. *Kajian Pengaruh User Experience Terhadap User Interface Pada Aplikasi Berbasis Web Di Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (Studi Kasus Zi. Care)*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia