

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bullying adalah salah satu permasalahan sosial yang kerap kali terjadi kepada siswa/siswi di masa remaja. *Bullying* merupakan aktivitas sadar yang tujuannya untuk melukai dan menyakiti seseorang dan dilakukan secara berulang-ulang. *Bullying* secara keliru dianggap sebagai bagian dari perkembangan anak dan sebagai sesuatu yang selalu ada di sekolah di seluruh dunia, bagaimanapun, fenomena ini berisiko dinaturalisasi.

Menurut (Kartika et al., 2019) dalam Schott (2014) terpetakan 3 poin dalam definisi tersebut. Mereka menyebut intimidasi sebagai tindakan agresif individu, intimidasi sebagai kekerasan sosial, dan intimidasi sebagai dinamika kelompok disfungsional. *Bullying* adalah tindakan agresif yang dilakukan oleh seseorang, baik secara fisik maupun verbal. Tindakan ini diulangi dan ada perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini berkaitan dengan persepsi kemampuan fisik dan mental (Schott, 2014). Hal ini bisa terjadi di banyak tempat, seperti lingkungan kerja, penjara, tempat tinggal dan ruang-ruang interpersonal lainnya. Namun, kejadian *bullying* di lingkungan sekolah merupakan fenomena yang paling banyak dikaji dan disoroti.

Anak usia sekolah sangat rentan terhadap *bullying*, sehingga penelitian difokuskan pada anak muda yang masih bersekolah. Target demografi animasi 2D Jepang, atau biasa disebut anime, adalah remaja. Oleh karena itu, film pendek animasi 2D adalah salah satu media yang paling cocok untuk menyampaikan pesan tentang fenomena sosial intimidasi. Anime sendiri memiliki genre yang berbeda seperti film dan serial aksi kehidupan. Bergantung pada topiknya, kategori pemirsa juga dibagi berdasarkan usia. Oleh karena itu, film pendek animasi 2D ini harus semenarik mungkin, baik secara visual maupun kualitas cerita yang diceritakan, sehingga penyampaian pesan tentang akibat mengerikan dari *bullying* benar-benar dapat diterima oleh penonton.

Target Audience karya ini adalah anak berusia remaja jenjang SMA. Sehingga karya ini harus banyak memuat referensi dari karya-karya serial anime yang sudah ada. Namun, menggunakan cerita yang lebih berfokus pada satu kehidupan sehari-hari yang dialami oleh karakter pelaku bullying. Karya ini berbeda dari banyak karya yang berbicara tentang bullying dari sudut pandang korban, melainkan berfokus pada pelaku bullying, seperti kehidupan pribadinya, alasan dan konsekuensi dari tindakannya. Sehingga diharapkan masyarakat dapat memahami *bullying* dan hal ini akan mengurangi terjadinya *bullying* di masa yang akan datang

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bisa ditarik rumusan masalahnya adalah bagaimana cara mengedukasi dan menyampaikan pesan tentang dampak buruk bullying bagi siswa SMA/setara melalui karya media audio visual bergaya animasi 2D.

1.3 Tujuan

Perancangan karya animasi ini bertujuan untuk menjadi media penyampai pesan berbasis audio visual yang menarik bagi kalangan anak jenjang SMA atau setara. Agar mereka dapat menerima dan memahami bahwa tindak laku *bullying* berdampak buruk dan merugikan orang lain.

1.4 Manfaat

Bagi penonton atau *audience* :

1. Mendapat pesan bahwa perundungan bukan merupakan bentuk pelampiasan yang dapat dilakukan kepada sesama.
2. Dapat turut ikut serta bangga dan mendukung karya animasi anak bangsa agar lebih maju kedepannya.

Bagi Peneliti :

1. Dapat menyampaikan pesan dan menuntaskan tujuan dari pembuatan karya ini melalui film pendek tersebut.
2. Mempertontonkan hasil karya yang dirancang dan telah dipersiapkan sejak lama, sehingga dapat portofolio untuk bekal terjun dalam industri perfilman dan animasi.

1.5 Batasan Masalah

1. Perancangan dan penelitian hanya fokus kepada pembuatan narasi tentang *bullying*.
2. Genre animasi “BROKEN” adalah drama.
3. Rating Batasan umur untuk animasi “BROKEN” adalah PG-13 (diatas umur 13 tahun)
4. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi 2D, namun penggunaan *software* animasi 3D masih tetap berperan dalam pembuatan *background* di *scene* tertentu.
5. Pengumpulan data berdasarkan jurnal penelitian ilmiah yang sudah ada dan wawancara terhadap ahli.
6. Teknik pembuatan animasi 2D sesuai dengan *Pipeline* pembuatan animasi didasarkan pada buku berjudul “THE CREATION PROCESS 2D ANIMATED MOVIE” yang ditulis oleh (Moreno, 2014)..
7. Jenis *bullying* yang diangkat adalah *bullying* verbal, nonverbal, dan kontak fisik
8. Penelitian dan pembuatan karya bertujuan menyampaikan pesan.
9. Target usia penelitian dan *audience* adalah anak dalam jenjang SMA atau setara

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu studio animasi Malang yaitu Mocca studio. Penelitian dilakukan dengan menganalisis setiap proyek animasi 2D yang peneliti kerjakan di Mocca Studio. Untuk dapat diterapkan dalam karya *film* pendek animasi 2D berjudul “BROKEN”. Penelitian juga dilakukan dengan menganalisis karya ilmiah yang mengangkat tema *bullying*.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan adalah jurnal dan artikel yang membahas tentang *bullying*. Artikel–artikel tersebut nantinya akan menjadi dasar untuk pengembangan narasi cerita yang akan dibuat. Adapun perangkat yang digunakan untuk proses pembuatan animasi 2D yaitu :

- a. Perangkat Keras
 - Komputer dengan Spesifikasi AMD RYZEN 5 5500, RAM 16GB, VGA Card RADEON RX 6500 XT, penyimpanan internal SSD 512GB.
 - Mouse
 - Keyboard
 - Headset
 - Pen Tablet Wacom
- b. Perangkat Lunak
 - Toon Boom Harmony 20
 - Adobe After Effect CC 2021
 - Adobe Photoshop CC 2021
 - Davinci Resolve

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

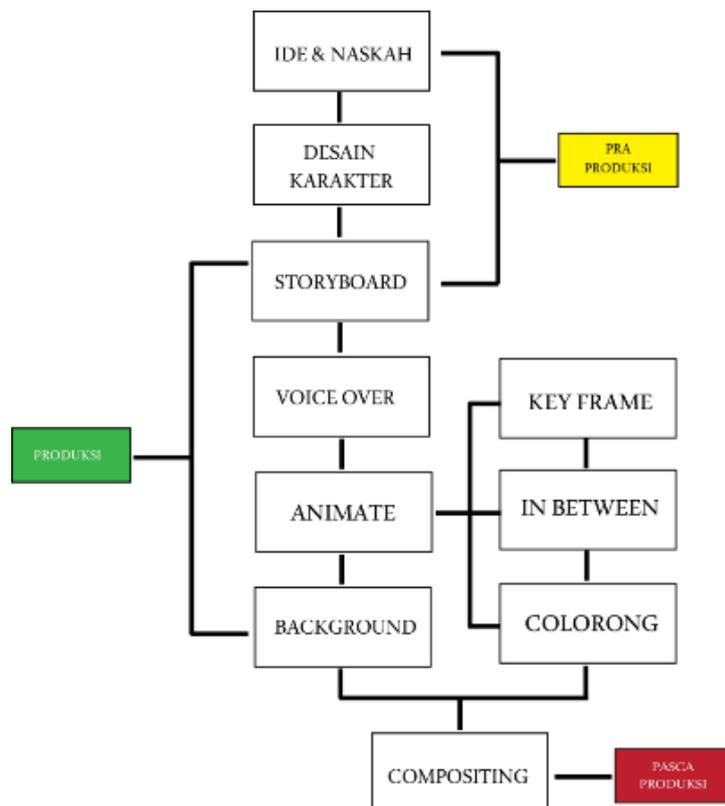
Pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif. Dimulai dengan meninjau berbagai macam artikel dan jurnal yang membahas tentang *bullying*. Setelah beberapa karya ilmiah terkumpul, penulis juga mengkonsultasikan informasi yang didapat dengan wawancara pribadi bersama seorang ahli khususnya di bidang psikologi. Agar mendapat keterangan yang lebih valid tentang mental pelaku *bullying*. Dengan data yang diperoleh dari wawancara, penulis mengembakan sumber informasi yang didapat sebagai landasan pembuatan skenario *film* pendek animasi 2D. Skenario tersebut yang akan menjadi landasan narasi cerita *film* pendek animasi 2D berjudul “Broken”

1.6.4 Analisis Data

Metode analisa yang akan digunakan adalah analisa konten sesuai dengan jurnal (Desain & Kusumasari, n.d.). Dengan metode analisa konten, peneliti dapat menyimpulkan konten atau isi dari semua bahan observasi. Hasil analisa konten tersebut berupa data kualitatif maupun kuantitatif yang akan menjadi dasar pembuatan narasi tentang *bullying*.

1.6.5 Prosedur

Dalam perancangannya, penulis menggunakan metode perancangan buku berjudul “THE CREATION PROCESS 2D ANIMATED MOVIE” yang ditulis oleh (Moreno, 2014)



Gambar 1.1 Animation Pipeline

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan pada penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada BAB I ini berisikan tentang Latar Belakang dilakukannya penelitian, Perumusan Masalah yang sedang terjadi, Tujuan dan Manfaat dari penelitian dijabarkan dalam Bab ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II berisikan Survey Literatur mengenai Jurnal terdahulu yang serupa dengan karya penulis. Serta membahas Tinjauan Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan rancang penelitian penulis.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB III membahas tentang Analisis Masalah beserta Pemecahan Masalah. Konsep Perancangan dan Proses Perancangan Animasi 2D berdasarkan metode perancangan yang digunakan

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada BAB IV penulis membahas implementasi karya baik melalui media utama maupun media pendukung. Serta hasil uji coba dipaparkan pada bab ini.

BAB V : PENUTUP

Pada BAB V penulis menarik kesimpulan dari hasil uji coba dan karya serta memberikan saran kepada pembaca yang tertarik mengangkat tema yang sama.