BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bystander effect merupakan fenomena psikologi sosial ketika pada situasi dimana terdapat sejumlah orang yang melihat seseorang memerlukan bantuan, namun tidak menolong karena hambatan adanya kehadiran orang lain. Setiap individu yang melihat atau mengamati kondisi darurat dan tidak berbuat apa-apa disebut dengan *bystander*. Seorang *bystander* atau dikenal dengan istilah pengamat dalam ilmu psikologi memiliki peran penting ketika dihadapkan pada situasi melihat orang yang kesulitan dan membutuhkan bantuan (Sarwono, 2009). Namun pada kondisi tertentu, tidak selalu seorang pengamat dalam kondisi darurat turun tangan untuk memberikan bantuan. Semakin banyak intensitas *bystander*, maka semakin tinggi kemungkinan terjadinya fenomena *bystander effect*. Terbentuknya fenomena ini dikarenakan sebuah tanggung jawab terbagi ketika melihat orang lain berada diposisi sebagai pengamat ketika dihadapkan pada keadaan yang darurat. Sebagai contoh, dikutip dari BBC Indonesia (16/02/2018) pada kasus kecelakaan Tanjakan Emen yang terjadi pada 10 Februari 2018 (Tribun News, 2018), salah satu korban kecelakaan, Karmila, menuturkan pengalamannya ketika mengalami kecelakaan tersebut. Ia menyatakan bahwa warga yang ada disekitar datang untuk melihat kejadian kecelakaan itu, namun tidak ada yang menolongnya. Bahkan ada yang merekam kejadian tersebut. Seorang ahli psikolog Universitas Indonesia, Hamdi Muluk, menjelaskan fenomena ini dikaitkan dengan fenomena *bystander effect* dimana banyak kehadiran orang lain dalam satu tempat namun tak ada yang turut membantu dan memberikan pertolongan.

Seseorang yang berperan sebagai *bystander t*idak selalu memiliki alasan seperti halnya harus memiliki jawaban seperti ketidak pedulian antar sesama ataupun merasa tidak bertanggung jawab atas apa yang terjadi di hadapannya. Ada beberapa faktor yang

membuat seorang bystander memilih untuk bersikap apatis. Hal ini berkaitan dengan adanya kehadiran orang lain sehingga membentuk fenomena *bystander effect*. Latane dan Darley, seorang peneliti psikologi sosial yang meneliti studi tentang gagasan *bystander effect* menjelaskan bahwa kondisi atau situasi darurat secara menguntungkan merupakan hal yang jarang terjadi (Latane & Darley, 1968). Secara tidak disadari, pada konteks sosial tertentu bisa saja seseorang mengalami *bystander effect* dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak disadari atau kurang memahami kejadian tersebut.

Melalui informasi yang didapatkan mengenai fenomena *bystander effect* penulis ingin membuat media informasi yang akan divisualisasikan melalui karya *motion graphic*. Berdasarkan artikel BPP TIK Kominfo, sebuah animasi memiliki manfaat dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang pendidikan, hal ini dapat digunakan dalam menyampaikan informasi secara visual. Pada sebuah penelitian menyatakan bahwa adanya penambahan fokus seorang pelajar ketika diberikan pembelajaran melalui animasi. Manfaat animasi dapat berbeda-beda menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran ataupun kemampuan seorang pelajar untuk belajar, sehingga perancangan yang dibuat diharapkan dapat menambah wawasan melalui media ini. Perancangan animasi *motion graphic* memuat data-data yang sudah didapatkan penulis tentang *bystander effect* dalam bentuk video infografis untuk menjadi media informasi mengenai fenomena *bystander effect*.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Hambatan peranan seseorang bertindak menolong pada fenomena bystander effect.
2. Faktor-faktor yang menyebabkan fenomena bystander effect.
3. Proses terjadinya fenomena bystander effect.
4. Kurangnya informasi mengenai bystander effect pada masyarakat umum.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, Beberapa pertanyaan yang menjadi fokus utama pada penlitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konteks dan faktor terjadinya fenomena bystander effect?
2. Bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media informasi tentang fenomena bystander effect?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Bystander effect adalah fenomena ketika orang-orang yang berada di sekitar tempat kejadian dan mempunyai peran sangat besar dalam mempengaruhi seseorang saat memutuskan antara menolong atau tidak ketika dihadapkan pada keadaan darurat.

1.3.2 Siapa

Penulis merancang media *motion graphic* sebagai informasi umum yang ditujukan kepada dari rentang usia anak-anak hingga dewasa yang disamakan dengan generasi Z, yaitu usia 8 hingga 23 tahun.

1.3.3 Kapan

Pencarian data dan penelitian akan dilaksanakan pada bulan November 2020 sampai dengan bulan April 2021.

1.3.4 Mengapa

Untuk mendapatkan informasi dan data untuk merancang *motion graphic* kepada target audience yang dituju mengenai fenomena *bystander effect*.

1.3.5 Dimana

Penelitian akan dilakukan di kota DKI Jakarta dan melalui media digital yang dilakukan secara online.

1.3.6 Bagian Mana

Motion graphic berupa animasi dua dimensi tentang informasi mengenai fenomena *bystander effect.*

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan informasi mengenai fenomena *bystander effect*.
2. Memberikan wawasan tentang *bystander effect* melalui karya animasi *motion graphic.*

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Hasil perancangan dapat menjadi media visual yang berguna untuk mengedukasi tentang *bystander effect.*

2. Manfaat Teoritis

Perancangan yang dilakukan penulis diharapkan dapat menambah wawasan tentang *bystander* pada fenomena *bystander effect* khususnya pada kehidupan masyarakat dalam lingkungan sosial.

1.5 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, untuk mendapatkan data penulis menggunakan metode campuran. Data yang akan diambil berupa penggabungan antara data kualitatif dan kuantitatif yang akan dianalisis secara bersamaan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data pada perancangan ini akan menggunakan metode campuran dan melakukan beberapa teknik pengumpulan data yaitu, studi literatur, observasi tidak langsung, wawancara, dan membagikan kuesioner atau survei secara virtual.

1. Studi Pustaka

Untuk melakukan pengumpulan data, penulis akan mengadakan studi literatur dan pencarian informasi melalui buku-buku, jurnal, laporan, dokumentasi, dan *e-book* penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Pencarian melalui studi pustaka ini untuk mendapatkan informasi mengenai objek dan terkait dengan perancangan.

2. Wawancara

Penulis akan melakukan pencarian data dengan melakukan metode wawancara yang akan berkomunikasi secara virtual. Pada informasi lebih detail perihal fenomena. Penulis akan mewawancarai ahli atau pakar dalam bidang psikologi.

3. Observasi Tidak Langsung

Pada masa pandemi di penelitian perancangan ini, penulis melakukan observasi secara virtual dengan cara mengamati dan melihat berita-berita dan artikel fenomena *bystander effect* dan mencari referensi visual di jaringan internet.

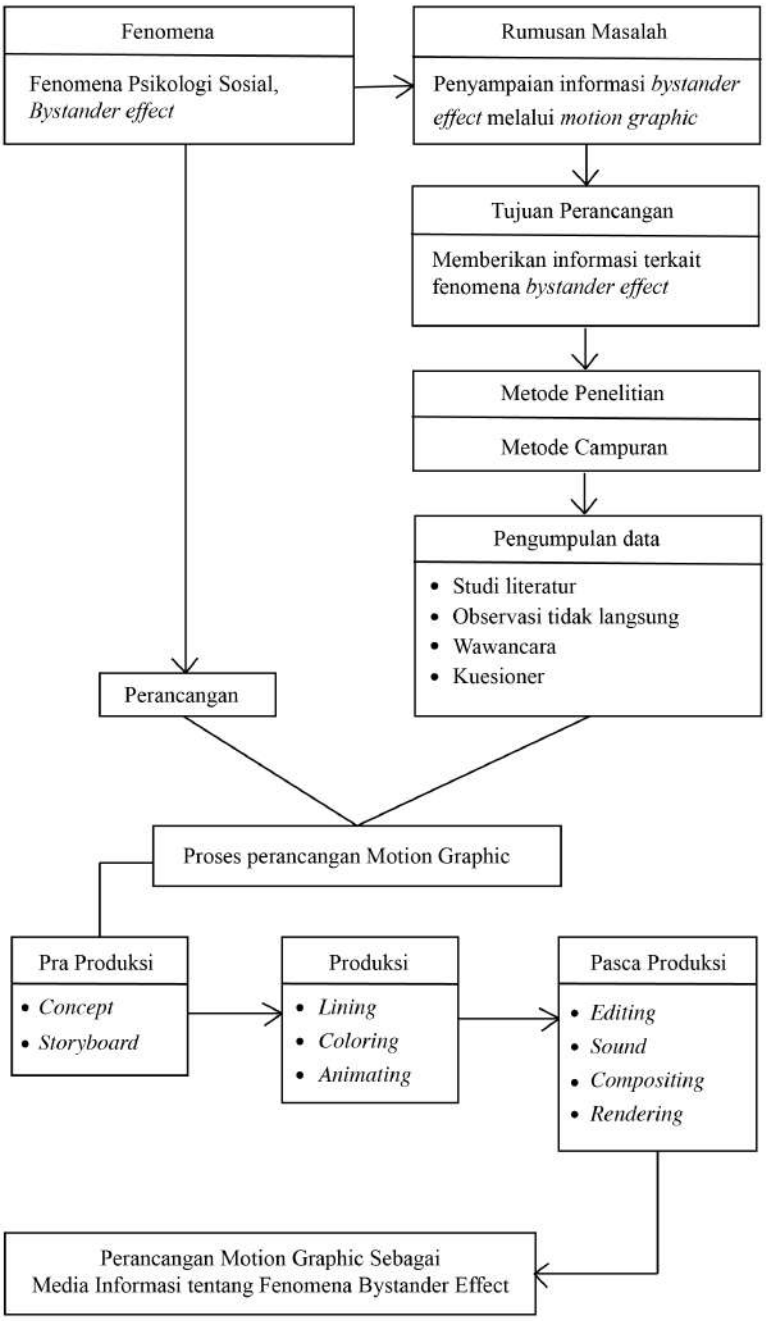
4. Kuesioner/Survei

Kuesioner yang dibuat untuk mengetahui fenomena bystander effect yang terjadi, baik tanggapan para responden yang pernah mengalami fenomena, ataupun sekadar melihat untuk menangkap dan memahami adanya kejadian yang empiris dialami responden masing-masing. Kemudian penulis juga melakukan survei minat visual motion graphic baik dari segi penggayaan dan tone yang diminati para responden.

1.6 Metode Analisis

Metode analisis data yang akan digunakan penulis adalah berupa metode analisis deksriptif. Pada analisis ini, penulis akan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan dan menjadikannya sebuah analisa kedalam bentuk deksripsi sebuah analisis yang telah dikaji.

1.7 Kerangka Penelitian



1.8 Pembabakan

Secara sistematis penelitian ini disusun menjadi lima bab:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

   Bab ini berisi serta membahas tentang latar belakang masalah, permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka penelitian, dan pembabakan penulisan.

2. **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

   Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori terkait permasalahan yang akan digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pembuatan laporan penelitian tentang fenomena *bystander effect,* dan media *motion graphic*.

3. **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

   Bab ini hasil dari data dan informasi yang sudah dikumpulkan melalui hasil wawancara, studi pustaka, akan diuraikan serta di analisis sehingga dapat menjadi penjelasan yang relevan dan menjadi konsep yang dapat diterapkan pada perancangan media visual.

4. **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

   Bab ini membahas tentang konsep dari perancangan media visual yang akan digunakan sesuai dengan hasil analisis dengan proses perancangan dari tahap awal sampai akhir hingga disusun pada media yang sudah ditentukan.

5. **BAB V PENUTUP**

   Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari data-data dan infromasi penelitian yang telah dilakukan dan dikumpulkan.