

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK
BAGI REMAJA**

***STORYBOARD DESIGN FOR VERTICAL 2D ANIMATED SERIES PUBLIC
SERVICE ADVERTISEMENT REGARDING IMPACT OF TIKTOK ADDICTION
FOR TEENAGERS***

Shafa Shafira Adinda Putri¹, Yayat Sudaryat² dan Riky Taufik Afif³

^{1,2,3}*S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
shafasap@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Pada tahun 2020, aplikasi media sosial TikTok berkembang pesat. Banyak masyarakat yang menggunakan TikTok, mulai dari anak-anak dibawah umur sampai orang dewasa. Dengan naiknya jumlah pengguna aplikasi TikTok ini, banyak remaja yang ikut menggunakannya. Bagi seorang remaja, tentu saja aplikasi TikTok ini dapat memberikan dampak yang akan berpengaruh pada perilaku sampai kehidupan sehari-harinya. Untuk mengedukasi dan juga memberikan kesadaran, penulis membuat serial animasi 2D tentang dampak dari penggunaan TikTok bagi remaja dengan rentang usia 12-17 tahun. Dalam proses produksinya, penulis memiliki tanggung jawab dalam pembuatan *storyboard* dari naskah cerita yang telah dibuat. Dalam perancangan animasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan juga penyebaran kuisisioner kepada beberapa remaja, observasi serta melakukan analisis pada konten sejenis untuk mengetahui lebih dalam bagaimana dampak dari penggunaan TikTok bagi remaja.

Kata Kunci: Animasi 2D, Dampak, Remaja, Storyboard, TikTok.

Abstract: In 2020, the social media application TikTok is growing very fast. Many people use TikTok, ranging from underage children to adults. With the increasing number of users of this TikTok application, many teenagers are also using it. For a teenager, of course, this TikTok application can have an impact that will greatly affect his behavior to his daily life.

To educate and also provide awareness, the author makes a 2D animated series about the impact of using TikTok for teenagers with an age range of 12-17 years. In the production process, the author has the responsibility in making storyboards from the story that have been made. In designing this animation, the author uses data collection methods by conducting interviews and also distributing questionnaires to several teenager, observation as well as analyzing similar content to find out more about the impact of using TikTok for teenagers.

Keywords: 2D Animation, Impact, Storyboard, Teenagers, TikTok.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Media sosial merupakan sebuah sarana yang digunakan masyarakat untuk berkreatifitas dan juga penghibur bagi masyarakat. TikTok merupakan sebuah platform social media yang menyajikan video-video pendek dengan berbagai konten yang menarik. Pada tahun 2020, TikTok berkembang dengan sangat pesat di Indonesia, Banyak dari masyarakat yang mulai menggunakan dan mengetahui TikTok pada tahun ini. TikTok menjadi sebuah tren baru dikalangan masyarakat. Perkembangan TikTok yang pesat ini membuat banyak kalangan masyarakat dari anak-anak dibawah umur sampai orang dewasa mulai bermain dan beberapa diantaranya mulai kecanduan dengan TikTok. Penggunaan aplikasi TikTok ini dapat memberikan dampak bagi setiap masyarakat, baik itu dampak positif ataupun dampak negatif. Untuk remaja, TikTok lebih banyak memiliki dampak negatif daripada dampak positif. Beberapa orang tua masih lalai dalam pengawasannya dengan membiarkan anak-anak mereka yang masih dibawah umur untuk memainkan aplikasi tiktok ini dengan bebas.

Usia remaja disini menurut Marwoko (2019), yang menyatakan bahwa umur remaja itu dibagi menjadi tiga bagian. Yang pertama adalah masa pubertas (12 – 14 tahun), masa remaja awal (14 - 16 tahun) dan masa akhir pubertas (17 – 18 tahun). Remaja dengan umur tersebut masih sulit untuk memilih apa yang seharusnya dan tidak

seharusnya mereka lihat dan tiru karena mereka memiliki rasa ke ingin tahun yang sangat tinggi. Bertambahnya usia dan pengetahuan setiap individu, dimulai dari masa kanak-kanak dan akan terus bertumbuh (Afif, 2021). Hal tersebut membuat remaja yang memainkan TikTok dapat menerima banyak dampak negatif kepada dirinya sendiri dan juga lingkungan sekitarnya. Dampak tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja karena dapat mempengaruhi sifat dan perilaku kedepannya.

Di masa pandemi, proses pembelajaran dilakukan secara daring dan hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Afif, 2021). Karena proses pembelajaran yang membuat jenuh, banyak siswa siswi yang masih remaja mulai bermain aplikasi TikTok sebagai sumber hiburannya. Aplikasi TikTok menyediakan video-video pendek dari berbagai macam konten. Baik itu konten yang bagus untuk dilihat atau tidak. Menurut Damayanti (2019), Bentuk konten-konten yang negatif adalah seperti konten menari dengan gerakan yang tidak pantas untuk ditiru dan konten-konten lainnya yang menjurus kearah dewasa yang tidak untuk dilihat oleh anak-anak dibawah umur. Hal ini yang bisa memberikan dampak negatif kepada remaja yang melihatnya, karena dengan rasa keingintahuan yang tinggi, remaja ingin mencoba hal-hal baru tanpa sadar bahwa konten tersebut layak untuk di lihat dan di tiru atau tidak.

Peran orang tua juga penting dalam dampak dari penggunaan TikTok bagi remaja. Beberapa orang tua melepaskan anaknya yang masih dibawah umur begitu saja dengan *handphone* pribadi milik anaknya dengan tidak mengawasi dengan baik apa saja yang anaknya bisa akses dalam *handphone* tersebut.

Penyampaian komunikasi untuk penyaluran ide kreatif menggunakan media visual berupa animasi masih dianggap baru, tetapi animasi dapat digunakan untuk menyampaikan ide-ide kreatif dengan lebih hidup dan nyata (Afif, 2021). Animasi merupakan media yang menarik dan efektif untuk digunakan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Media animasi 2D dipilih karena animasi 2D lebih mudah

diterima oleh masyarakat dengan bentuknya yang lebih mudah untuk dicerna. Baik dalam penyampaian gambarnya ataupun penyampaian cerita dan informasi kepada masyarakat.

Dalam proses produksi animasi, perancangan *storyboard* merupakan salah satu tahapan penting. Menurut Selby (2013), *storyboard* adalah ilustrasi dari poin-poin penting sebuah cerita sesuai dengan adegan yang sudah dibuat dalam *script*. Didalam *storyboard* terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, diantaranya *camera movement, type of shot, view point*, komposisi, sudut pengambilan gambar, frame dan lain sebagainya. Dalam proses produksinya, *storyboard* dikerjakan setelah *script* dari cerita selesai dan selanjutnya akan diserahkan kepada animator.

LANDASAN TEORI

Media Sosial

Media sosial merupakan kumpulan dari beberapa aplikasi yang berbasis internet (Kaplan & Haenlein, 2010). Media sosial merupakan media yang paling berkembang pesat dimasa sekarang. Hampir seluruh masyarakat yang ada di dunia aktif menggunakan media sosial. Contoh dari media sosial adalah facebook, Instagram, twitter, youtube dan TikTok. Pengguna media sosial yang aktif berasal dari berbagai umur dari anak-anak dibawah umur, remaja sampai orang dewasa. Dampak yang diberikan dari penggunaan sosial media juga bermacam-macam. Dari dampak yang positif dan negatif. Dampak ini dapat mempengaruhi kehidupan seseorang (Anwar, 2017).

TikTok

TikTok merupakan salah satu aplikasi media sosial yang sedang menjadi tren di tahun 2020 ini. Munculnya pandemi pada tahun 2020 membuat pengguna TikTok berkembang pesat. Banyak masyarakat yang menggunakan TikTok sebagai media untuk hiburan dan media untuk berkreatifitas. Menurut Damayanti (2019), banyak konten-

konten yang ada di TikTok dapat memberikan dampak negatif kepada penggunanya terutama pengguna yang masih dibawah umur. Masih banyak konten-konten TikTok yang menampilkan konten dewasa. Tiktok merupakan aplikasi yang berbasis video dengan durasi dari 15 detik sampai 3 menit dengan berbagai macam filter yang sedang digemari oleh masyarakat.

Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat merupakan bentuk strategi dari kegiatan pemasaran sosial. Pemasaran sosial adalah bentuk pemasaran untuk menangani isu-isu yang ada di lingkungan masyarakat. Iklan layanan masyarakat dan pemasaran sosial merupakan bentuk dari komunikasi persuasif yang dilakukan secara tidak langsung dan tidak untuk mengambil keuntungan finansial dengan tujuan untuk merubah perilaku suatu kelompok atau individu (Nisa, 2015).

Animasi 2D

Animasi merupakan perpaduan dari audio dan visual yang berupa gambar yang bergerak untuk menyampaikan pesan, ide dan cerita. Animasi dapat berupa film, series, game, iklan, website dan juga aplikasi (Selby, 2013). Animasi adalah sebuah kemampuan otak manusia yang menyatukan beberapa gambar menjadi gambar yang bergerak. Animasi menjadi penggerak dari dunia virtual. Animasi bisa dibuat dari berbagai jenis Teknik, seperti lukisan, *action figure*, tanah liat, siluet, *video time lapse* dan lain sebagainya. (Mushburger, 2018:2).

1. Prinsip Animasi dalam Storyboard

Dalam proses pembuatan animasi, terdapat beberapa prinsip yang harus digunakan untuk membuat animasi bergerak dengan natural, dinamis dan terlihat seperti nyata. Menurut Selby (2013) Dari 12 prinsip animasi yang ada, dalam pembuatan *storyboard* hanya menggunakan 2 prinsip animasi saja, yaitu *staging* dan *solid drawing*.

Staging adalah komposisi dari frame yang nantinya akan mengatur bagaimana penonton melihat. *Staging* mengatur penempatan dari karakter, posisi kamera, pencahayaan, *environment* dengan sebaik mungkin agar pesan dan cerita yang ingin disampaikan sampai ke penonton. **Solid drawing** adalah penggambaran dari bentuk suatu karakter agar terlihat bervolume. *Solid drawing* nantinya akan membangun kepercayaan penonton.

Storyboard

Storyboard merupakan gambaran konsep dari sebuah naskah yang dirancang berurutan secara frame by frame dan shot by shot sebelum masuk ke proses produksi. Storyboard menjadi bagian penting untuk dijadikan acuan dalam proses produksi dengan menggambarkan sudut kamera yang tepat dan juga pencahayaan pada gambar yang akan ditampilkan (Hart, 2008). Dalam *storyboard*, akan disajikan bagaimana pengaturan *shot* kamera dan *angle* yang baik dan pengaturan adegan yang cocok untuk menggambarkan karakter atau suasana yang ingin ditampilkan. Dalam *storyboard* juga akan ditentukan *sound effect* yang akan digunakan dan juga durasi setiap adegannya. *Storyboard* ini nantinya akan dijadikan acuan dalam penerapannya ke proses produksi.

Animatic Storyboard

Animatic storyboard adalah sebuah storyboard yang diberikan gerakan visual sehingga terlihat seperti *preview* dari film yang akan dibuat (Hart, 2008). *Animatic* dibuat dari *storyboard* asli yang sudah dibuat, kemudian semua gambar yang ada pada *storyboard* diatur waktu atau durasinya sesuai dengan yang sudah ditentukan sebelumnya. Dalam pembuatan *animatic* bisa ditambahkan dengan penggunaan transisi pada setiap gambarnya, seperti *fade to black*, *fade to white*, *cut to* dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan.

DATA DAN ANALISIS DATA

TikTok

Pada minggu terakhir tahun 2021 ada 1,2 miliar pengguna aktif TikTok dan kemungkinan akan naik menjadi 1,5 miliar pada akhir tahun 2022. Pada minggu terakhir tahun 2021 juga tercatat sudah 3 miliar orang yang mendownload aplikasi TikTok baik pada App Store atau pada Google play store. Pengguna aplikasi TikTok jika dilihat dari hasil presentasinya, pengguna dengan jenis kelamin perempuan lebih mendominasi daripada pengguna dengan jenis kelamin laki-laki. TikTok mempunyai kepopuleran yang paling tinggi pada negara Amerika, Indonesia dan Brazil (Iqbal, 2022).

Data Hasil Wawancara

Hasil data yang didapatkan setelah melakukan wawancara kepada seorang Psikolog Anak dan remaja ini adalah Adiksi TikTok merupakan sebuah adiksi yang dinamakan sebagai narkolepsi. Narkolepsi membuat seseorang menjadi gelisah, mood tidak stabil dan agiatif. Tanda-tanda dari seseorang yang mengalami adiksi pada TikTok ini memiliki beberapa tingkatan. Tingkat pertama, adiksi diawali dengan perilaku impulsive mereka, seperti tidak bisa menahan diri untuk tidak memainkan TikTok. Tingkat kedua, mulai masuk ke adiksi. Contohnya seperti tidak sadar dengan waktu yang sudah dilalui saat bermain TikTok. Pada tingkat kedua ini beberapa orang mulai menyadari ada yang salah dalam hidup dia dan mulai mencari bantuan. Tingkat ketiga, mulai *lost interact* atau mulai tidak menyadari lingkungan sekitar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungannya. Tingkat keempat, mulai mengubah fisik dengan pola makan yang tidak teratur, Pendidikan yang terganggu, relasi dengan teman dan tugas juga mulai terganggu. Tingkat kelima, mulai sampai kepada depresi, menganggap bahwa dirinya tidak bisa lepas dari TikTok tersebut dan tidak tahu cara berhenti. Dalam kasus adiksi, terdapat orang yang menyadari bahwa ada yang salah dalam hidupnya dan juga ada yang tidak menyadari itu

semua. Orang yang menyadari ada yang salah dalam hidupnya akan mencari bantuan ke orang sekitar atau ke psikolog. Sedangkan untuk orang yang tidak menyadarinya, harus diperingati oleh orang lain. Perilaku adiksi ini membuat mereka seperti memasuki dunia lain yang bisa membuat mereka bahagia. Kita harus memperhatikan lingkungan sekitar untuk melihat adakah orang yang mempunyai adiksi ini.

Sedangkan hasil dari wawancara kepada seorang remaja yang aktif bermain TikTok adalah TikTok digunakan sebagai media untuk hiburan disaat jenuh dengan kegiatan di sekolah. Untuk konten yang disukai adalah konten TikTok mengenai video-video K-POP, video menari lagu-lagu yang sedang tren, make up, video lucu dan lain sebagainya. Narasumber sendiri aktif untuk membuat video-video TikTok seperti menari menggunakan lagu-lagu yang sedang tren. Setiap harinya lebih dari 2 jam dihabiskan hanya untuk bermain aplikasi TikTok. Biasanya waktu-waktu yang tepat untuk bermain TikTok adalah siang hari dan bermain TikTok lebih sering dilakukan di kamar. Narasumber sendiri pernah merasakan dampak-dampak yang ditimbulkan dari bermain aplikasi TikTok yang berlebihan, seperti malas untuk melakukan kegiatan sehari-hari dan lain sebagainya. TikTok sendiri menjadi sumber bagi narasumber di saat bosan, jenuh dengan kegiatan sekolah dan membuka atau memainkan aplikasi TikTok hanya untuk menaikkan mood dengan melihat-lihat video lucu, K-POP dan lain sebagainya.




Data dan Analisis Kuisisioner

Berdasarkan kuisisioner yang disebarakan kepada remaja dengan rentang usia 12-17 tahun, didapatkan data bahwa sebagian besar responden menggunakan dan bermain TikTok 1 – 3 jam perharinya. Dari 28 responden kuisisioner, lebih banyak responden yang merasakan dampak dari penggunaan TikTok yang berlebihan dari pada yang tidak merasakan dampaknya. Dalam hasil kuisisioner juga menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang melupakan jam dan lingkungan sekitarnya saat bermain TikTok.

Hasil dari kuisioner menunjukkan bahwa responden remaja dengan rentang usia 12 – 17 tahun lebih banyak yang sudah terkena dampak dan adiksi terhadap TikTok. Sebagian besar dari responden tersebut sudah mulai merasakan adiksi dari TikTok itu sendiri, seperti lupa waktu, pekerjaan yang tertunda, malas, suka mengulur waktu, kesehatan mata yang memburuk dan badan yang reflek menarikan tarian yang ada di Tiktok.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Pada perancangan storyboard ini, penulis melakukan analisis karya sejenis dan juga menggunakan karya sejenis ini sebagai referensi dalam pembuatan storyboard. karya sejenis yang oenulis teliti, yaitu :

Afternoon Class	Kaeru	Oldman and Cat
		

Hasil Analisis

Karya sejenis yang di analisis, digunakan sebagai referensi dalam pembuatan animasi yang akan dibuat. Pada Animasi Afternoon Class *Type of Shot* dan sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam animasi ini sangat beragam. mulai dari *Long shot* hingga *Extreme close up*, hal ini membuat penyampaian adegan dan pesan setiap shotnya tergambar dengan baik dan jelas sehingga membuat penonton menjadi terbawa suasana, mengerti dan juga dapat merasakan apa yang terjadi dalam animasi tersebut. selain itu penggunaan *camera movement* dalam adegannya membuat setiap shot yang ditampilkan enak untuk dilihat dan juga tidak monoton.

Pada animasi Kaeru, Camera movement, *type of shot* dan sudut pengambilan gambar digunakan dengan baik dan dapat menjelaskan dengan jelas setiap adegannya walupun tidak terdapat dialog. Dengan menggunakan Close Up untuk memperlihatkan ekspresi yang ditampilkan, menggunakan high angle untuk memberi tahu kegiatan yang dilakukan tokoh utama, menggunakan pov dari kamera untuk memperlihatkan bahwa tokoh utama sedang menggunakan kamera dan lainnya cukup menjelaskan adegan dan cerita yang ingin disampaikan.

Pada animasi terakhir yaitu Oldman and Cat, penulis menganalisis pada bagian bentuk dari animasi ini adalah vertikal yang biasanya film atau video menggunakan bentuk yang horizontal. Hal ini merupakan hal yang baru dan cocok untuk digunakan sebagai referensi karena hasil dari animasi yang akan dibuat akan di upload di platform TikTok yang mempunyai bentuk video vertikal.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Konsep dari perancangan ini pada dasarnya dibuat untuk mengetahui dampak apa saja yang akan muncul dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap remaja usia 12-17 tahun. Dampak dari penggunaan TikTok yang dapat mempengaruhi kehidupan seorang remaja, khususnya dampak negatif dari TikTok. Dampak negatif yang ditimbulkan seperti perubahan emosi, perilaku adiksi dan lain sebagainya. Tentu saja dampak ini harus segera di atasi dengan baik dan benar agar tidak semakin parah dan sulit untuk dihilangkan. Dengan melakukan perancangan *storyboard* dari serial yang menggunakan media animasi 2D, diharapkan hasil rancangan ini dapat mengedukasi remaja dari dampak negatif penggunaan aplikasi TikTok. Hasil rancangan ini juga diharapkan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat khususnya remaja agar lebih paham tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi TikTok.

Konsep Kreatif

Dalam Pembuatan *storyboard* dilakukan mulai dari perancangan *thumbnail*, *rough pass*, *clean up* dan dilanjutkan dengan pembuatan *animatic storyboard*. Pada pembuatan *storyboard*, penulis menggunakan teknik menggambar secara digital sesuai dengan tahapan dari pembuatan *storyboard*. Pada tahapan *Rough Pass*, penulis menggabungkan hasil perancangan karakter dan juga background yang sudah dibuat dan pada tahapan *Clean Up*, penulis memberikan warna gelap dan terang kepada gambar yang sudah dibuat di tahap *Rough Pass* sebelumnya. Warna gelap dan terang ini dibuat untuk mengetahui dimana arah cahaya yang tepat pada gambar tersebut. Selanjutnya, pembuatan *animatic storyboard* dilakukan dengan menggunakan adobe premiere untuk menyatukan hasil dari *clean up storyboard* yang berupa gambar-gambar. Gambar-gambar ini kemudian dibuat menjadi sebuah video dengan durasi yang sudah ditentukan setiap gambarnya.

Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam menyampaikan hasil dari rancangan *storyboard* ini adalah *Animatic Storyboard*. Untuk menyampaikan hasil rancangan secara keseluruhan, media yang dipilih adalah serial animasi 2D yang terbagi menjadi tiga episode, yang setiap episodenya akan memiliki durasi kurang lebih 1 menit untuk menyesuaikan dengan durasi video yang bisa diunggah dalam aplikasi TikTok. Penggunaan aplikasi TikTok untuk menyebarkan hasil dari perancangan diharapkan dapat lebih mengedukasi remaja tentang dampak negatif penggunaan TikTok yang bisa berubah menjadi adiksi dan perubahan-perubahan lainnya.

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan karya serial animasi 2D ini adalah penggunaan aplikasi Adobe Photoshop untuk merancang dan menggambar *storyboard*. Selain itu media yang digunakan dalam perancangan *animatic storyboard* dari serial animasi 2D ini adalah dengan menggunakan aplikasi Adobe Premier. Hasil akhir dari

animatic storyboard berupa video. Aplikasi ini digunakan untuk menyatukan gambar-gambar dari *clean up storyboard* yang sudah dibuat menjadi sebuah video, yang dimana nantinya gambar-gambar tersebut akan bergerak layaknya sebuah animasi dan akan terlihat dengan jelas gambaran dari animasi yang akan dibuat.

Media lainnya digunakan dalam perancangan *storyboard* serial animasi 2D ini adalah dengan penggunaan Pen Tablet. Pen tablet yang digunakan untuk mempermudah pembuatan gambar digital.

Konsep Visual

Pada serial animasi 2D ini, penulis memfokuskan pada pembuatan *storyboard* dan juga *animatic storyboard*. *Storyboard* yang dibuat untuk menggambarkan naskah yang sudah dibuat sebelumnya.. Selain menggambarkan naskah yang sudah dibuat, penulis juga memberikan keterangan dalam setiap adegannya untuk memperjelas gambar yang sudah dibuat agar lebih detail. Seperti menambahkan keterangan bagaimana pergerakan kamera yang akan digunakan, sisi pengambilan gambar, waktu setiap adegannya dan dekripsi setiap adegannya.

Serial animasi 2D ini adalah serial animasi yang tidak menggunakan dialog di dalamnya, sehingga dalam pembuatan *storyboard* nya penulis harus benar-benar merancang dengan baik bagaimana sudut yang cocok untuk menggambarkan mood dalam setiap adegannya, memilih pergerakan kamera setiap adegannya agar mudah dimengerti dan juga sudut pandang yang digunakan dalam setiap shot. Hal ini perlu diperhatikan agar audiens dapat mengerti dengan baik bagaimana alur dari cerita yang ditampilkan dan juga pesan yang ingin disampaikan juga tersampaikan dengan baik kepada audiens.

Untuk penggunaan warna dalam *storyboard*, penulis menggunakan metode greyscale, dimana warna yang dipakai hanya hitam, abu-abu dan putih saja. Warna hitam, abu-abu

dan putih ini digunakan untuk memperlihatkan cahaya, terang dan gelapnya warna, bayangan dan *detail* lainnya. Untuk perancangan *animatic storyboard*, penulis membuat video yang merupakan gabungan dari gambar-gambar hasil *clean up storyboard* yang disatukan menjadi satu dengan durasi pada setiap shot-nya sesuai dengan yang sudah ditentukan di *storyboard*.

Hasil Perancangan

1. Storyline

	SCENE	CERITA
EKSPOSISI	1	Memperlihatkan suasana kamar Tanisha yang hanya ditunjukkan di konten TikTok Tanisha (sisi kamar yang bersih) dan Jam yang sudah menunjukkan pukul 02.00 dini hari, juga Tanisha yang sedang bermain TikTok. Tanisha masih aktif bergerak mengikuti irama music dan juga dengan gerakan yang sudah di pelajari sebelumnya di depan kamera. Dengan ekspresi yang sangat menyesuaikan tema dari konten yang dia buat.
	2	Tanisha berdiri di depan kamera untuk konten TikToknya. Saat Tanisha sedang membuat video TikToknya, Ibu Tanisha masuk ke kamar Tanisha untuk mengambil baju yang harus di cuci. Ibu Tanisha langsung berjalan masuk setelah membuka pintunya dan Ibu Tanisha tidak mengetahui hal apa yang sedang anaknya lakukan.
	3	Ibu Tanisha yang sedang bersantai sedikit sambil menonton acara favoritnya di TV. Saat sedang menonton, suara dering telepon pun terdengar. Melihat bahwa ternyata hpnya yang bunyi, Ibu Tanisha segera mengambil hpnya.

<p>KOMPLIKASI</p>	<p>4</p>	<p>Memperlihatkan Tanisha yang sedang tiduran sambil memainkan hp di kasurnya. Tanisha yang sedang tiduran sambil bermain aplikasi TikTok di hpnya. Ibu Tanisha yang membuka pintu kamar anaknya. Tanisha tetap memainkan hpnya dan tidak beranjak dari posisinya. Ibu Tanisha yang marah kepada Tanisha dengan menatap Tanisha tajam dan menaruh kedua tanganya di pinggang. Tanisha mendengus melihat ibunya yang tiba-tiba marah kepadanya.</p>
	<p>5</p>	<p>Tanisha berada di sebuah stage kecil berbentuk lingkaran yang berada di sebuah ruangan yang sangat gelap. Saat Tanisha kebingungan, muncul layar-layar di sekelilingnya yang muncul satu persatu. layar-layar itu memperlihatkan video-video TikTok dengan berbagai konten. Di ruangan ini hanya cahaya dari layar-layar itu yang meneranginya. Tanisha terperangah melihat itu semua. Mata Tanisha berbinar melihat itu semua dan senyuman yang terus mengembang di wajahnya. Tanisha berputar pelan untuk melihat layar-layar itu.</p>
	<p>6</p>	<p>Dari dalam asap itu muncul sebuah tangan yang terjulur kearah Tanisha. Tanisha yang masih terisak pun menghapus air matanya sambil menatap bingung dan takut pada tangan itu. Tanisha dengan penasaran mendekati tangan itu. Tanisha mencoba menyentuh tangan itu. Saat tangan Tanisha menyentuh tangan itu, tangan itu menggenggam tangan Tanisha dengan erat.</p>
<p>RESOLUSI</p>		<p>Memperlihatkan Tanisha yang terkesiap dengan air mata yang terus mengalir. tiba-tiba Ibu Tanisha memeluknya. Tanisha yang melihat itu ibunya pun menangis kencang</p>

	7	dan balas memeluk ibunya. Tanisha dan Ibu Tanisha berpelukan dengan senyuman yang dikit demi sedikit terpatrit di wajah keduanya. Tiba-tiba hp Tanisha berbunyi. Tanisha pun mengambil hpnya dan menampilkan pop-up chat grup dirinya dengan teman-temannya yang mengajak Tanisha untuk main dan pergi bersama. Melihat itu Tanisha menyadari bahwa selama ini dia hanya terlalu terlena dengan dunia yang dia buat sendiri sehingga mengacuhkan dan menyakiti orang-orang disekitarnya.
--	---	--

2. Perancangan Storyboard

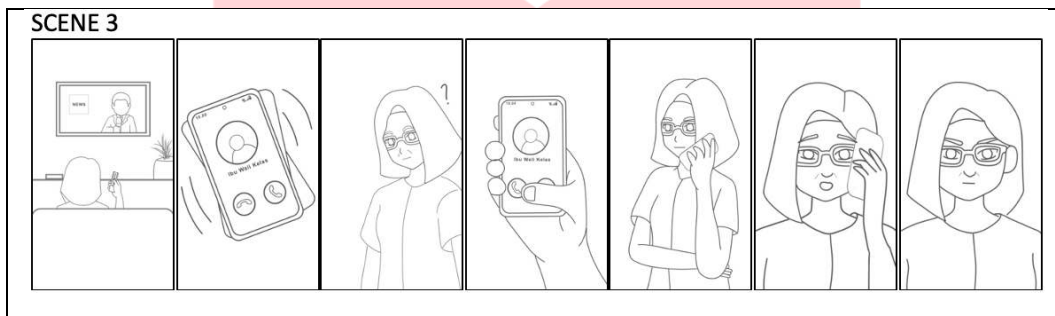
1) Thumbnail Storyboard

Thumbnail storyboard merupakan tahapan pertama dalam pembuatan *storyboard*. *Thumbnail* adalah sketsa awal dari *storyboard*. *Thumbnail* sendiri masih merupakan sketsa yang tidak memakai detail dan digunakan untuk menggambar inti-inti dari *storyboard*. Dalam pembuatan *Thumbnail storyboard*, penulis hanya menggambarkan secara kasar dari naskah cerita yang sudah dibuat sebelumnya dan belum menambahkan detail-detail lainnya.



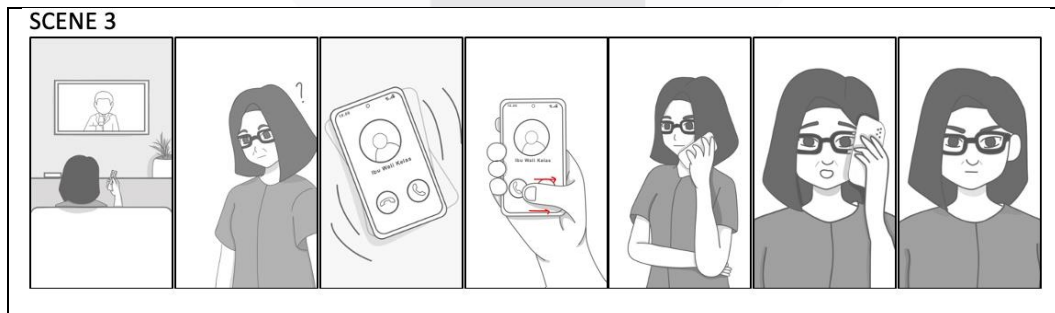
2) Rough Pass Storyboard

Rough pass storyboard adalah tahap kedua setelah perancangan *Thumbnail storyboard*. Dalam tahap ini *storyboard* yang di rancang mulai ditambahkan dengan beberapa detail pelengkap lainnya. Dalam perancangan *Rough Pass storyboard*, penulis menambahkan detail terhadap gambar pada thumbnail. Selain itu penulis juga menambahkan background dari setiap shotnya juga merapikan *lineart* dari gambar tersebut.



3) Clean Up Storyboard

Clean Up merupakan tahapan setelah *rough pass* yang selanjutnya akan dibuat menjadi sebuah *animatic storyboard*. Dalam *clean up, storyboard* yang dibuat harus benar-benar sudah selesai dan siap untuk dijadikan acuan dalam pembuatan animasi. Dalam *clean up storyboard*, penulis menambahkan beberapa detail mengenai arah cahaya, bayangan, warna dan detail lainnya agar gambar lebih jelas dengan hanya menggunakan warna hitam, putih dan abu.



4) Animatic Storyboard

Animatic storyboard merupakan tahap terakhir dalam pemuatan *storyboard*. dalam *animatic storyboard* penulis hanya menggabungkan gambar-gambar yang sudah dibuat dalam *clean up storyboard* menjadi sebuah video dengan menggunakan durasi yang sudah ditentukan setiap shotnya, agar selanjutnya dapat juga digunakan untuk animator sebagai gambaran durasi dan gerak dari objek-objek yang akan di pakai dan ditampilkan dalam animasi.

Setelah menggabungkan gambar-gambar dari *clean up storyboard*, dalam *animatic storyboard* juga bisa menambahkan *sound effect*, *background music* dan juga *ambience* yang akan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan *sound effect*, *background music* dan juga *ambience*. Selain itu, penambahan transisi video seperti *fade to black*, *fade to white*, *cut to* dan lain sebagainya pada *animatic storyboard* juga dapat memudahkan animator untuk mengatur kapan transisi yang tepat pada animasi tersebut.

Demikian hasil perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* yang sudah penulis selesaikan. *Storyboard* dan *animatic storyboard* ini akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan animasi "connexion".



KESIMPULAN

Hasil dari wawancara dan kuisiner menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan aplikasi TikTok pada remaja adalah perubahan sikap, emosional, mulai tidak peduli

kepada lingkungan sekitarnya seperti mengabaikan teman, orang tua dan saudara dan melupakan waktu karena terlalu asik bermain TikTok. Dari dampak-dampak adiksi remaja terhadap TikTok bisa dicegah dan tangani secara bertahap, dengan mulai memperhatikan lingkungan sekitar untuk melihat apakah di lingkungan sekitar terdapat orang yang mempunyai adiksi terhadap TikTok dan juga membantu seseorang yang mempunyai adiksi terhadap TikTok keluar dari adiksinya dengan perlahan.

Pembuatan storyboard untuk serial animasi 2D mengenai dampak dari penggunaan TikTok dibuat untuk memberi gambaran dari cerita yang sudah dibuat. Storyboard dibuat untuk menggambarkan bagaimana sifat dan perilaku seorang remaja yang mempunyai adiksi terhadap TikTok dengan menggunakan teknik pengambilan gambar dan juga camera movement yang tepat.

Saran

Pengumpulan data-data mengenai TikTok dan dampaknya cukup sulit untuk dikumpulkan karena keterbatasan dalam pengumpulan data-data akibat dari pandemi yang masih berlangsung. Selain itu, pencarian referensi seperti jurnal tentang TikTok dan juga dampaknya yang masih belum terlalu banyak. Oleh karena itu, dibutuhkan ketelitian dan juga keahlian dalam pengumpulan data baik dari objek yang menjadi target penelitian dan juga pencarian jurnal-jurnal dan buku tentang topik ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, D. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 135-148.

- Afif, R. T., Prajana, A. M., & Prahara, G. A. (2020, October). Analysis of Character Design and Culture in the Laskar Cima Animation. In *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business* (Vol. 1, pp. 410-414).
- Afif, R. T. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 25-35.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D *Motion Graphic* "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anwar, F. (2017). Perubahan dan Permasalahan Media Sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 137-144.
- Bayti, T. N., Ariani, D., & dkk. (2020). *Gagasan Millenial & Generasi Z Untuk Indonesia Emas 2045*. Atambua: Fianosa Publishing.
- Brown, B. (2012). *Cinematography Theory and Practice*. Oxford: Elsevier.
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media dan Kaum Milenial: Studi Kasus TikTok. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 565-572.
- Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-Anak di Bawah Umur di Indonesia. *Communication*, 1-15.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif : beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hart, J. (2008). *The Art of The Storyboard*. Oxford: Elsevier.
- Iqbal, M. (2022, March 26). *TikTok Revenue and Usage Statistics (2022)*. Retrieved from Business of Apps: <https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/>
- Jaya, I. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: ANAK HEBAT INDONESIA.

- Kaplan, A.M., & Haenlein, M. 2010. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, Vol. 53 No. 1, pp. 59-68
- Kesuma, S., & Tamburian, H. D. (2021). Resepsi Remaja terhadap Konten @BotakTikTok di Media Sosial TikTok. *Koneksi*, 182-186.
- Khattab, M. (2019). Synching and Performing : Body (re)-Presentation in The Short Video App TikTok. *WiderScreen*, 1-2.
- Limano, F. (2018). *The Principle of Asymmetry Aesthetic In Cinematography* (Vol. 9). Jakarta: Bina Nusantara University.
- Lubis, M. Y., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan Sinematografi Pada Film Pilar. *Jurnal FSD Vol 1 No. 1*, 441-442.
- Marwoko, G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Tasyri'*, 60-75.
- Masrizal, (2011). Mix Method Research. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 53-56.
- Mukaromah, Yanuarsari, D. H., & Pratiwi, M. R. (2017). Iklan Layanan Masyarakat dan Respon Khalayak. *Islamic Communication Journal*, 219-235.
- Musburger, R. (2018). *Animation Production*. Boca Raton: Taylor & Francis Group.
- Nisa, N. K. (2015). Strategi Kreatif Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dalam Pemasaran Sosial. *Jurnal Interaksi*, 158-164.
- Oktraini, N. P., Dewi, N. P., Putra, M. R., Ataupah, J. H., & Oktarini, N. L. (2022). Analysis of the Positive and Negative Impacts of using tikTok For Generation Z During Pandemic. *Journal of Digital Law and Policy Vol. 1 No. 2*, 53-58.
- Saputra, H., & Anwar, C. R. (2019). Digital dan Pengantar Sinematografi: Buku Ajar yang Bercerita. *Jurnal komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 232-246.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing Ltd.

