

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang modern pada tahun 2023 ini, internet mudah digunakan dan juga diakses oleh masyarakat di Indonesia, salah satu yang tersedia di internet adalah sosial media. 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, frame, 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 selama penelitian ini berlangsung mulai dari Oktober 2022 hingga Juli 2023. Menurut Monks (2001:20) remaja pada fase akhir berumur 18 sampai 21 tahun. Paul Webster, *Brand Development Lead Instagram APAC*, mengumumkan bahwa aplikasi Instagram memiliki lebih dari 400 juta pengguna aktif dari seluruh dunia sejak diluncurkan pada 2010. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna Instagram terbanyak, 89% Instagrammer berusia 18-34 mengunjungi instagram setidaknya seminggu sekali. 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, kelemahan Instagram juga tercermin. Dampak negatifnya adalah bullying dan serangan verbal pada pengguna Instagram yang lebih dikenal dengan istilah *Cyberbullying* (Kompas, 29/03/2021). Menurut Think Before Text, *Cyberbullying* adalah perilaku agresif, berorientasi pada tujuan yang berulang kali dilakukan oleh kelompok atau individu, terkadang menggunakan media elektronik. Terjadi ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. Dengan banyaknya remaja Indonesia yang menggunakan Instagram, terdapat pula resiko menyebarkan konten negatif, pesan yang kurang baik, dan saling membenci. Remaja berusia antara 18 hingga 22 tahun sangat rentan dalam hal pemrosesan informasi yang dapat memengaruhi cara mereka berpikir. Pola pikir dari remaja maupun masyarakat di kalangan usia manapun bisa saja menyebabkan permasalahan secara sadar maupun tidak sadar saat bermain sosial media, salah satu contoh masalah yang dapat ditimbulkan yaitu seperti *Cyberbullying*. 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. Menurut Andrew Selby (2013:07), penyajian media audio-visual yang menarik dan mudah beradaptasi, animasi merupakan kombinasi yang sangat efektif antara video dan audio yang dapat bercerita dan menyampaikan ide. 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 apa untuk dianimasikan, mendengarkan niat dan waktu sutradara, dan mengembangkan gerakan dan tindakan yang tepat. Menurut Tony White (2006), tugas dan pekerjaan dari seorang *animator* di suatu proyek animasi 2D adalah sebagai orang yang menjadi eksekutor, *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.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapula identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada fenomena ini adalah :

1. Terjadinya *Cyberbullying* di sosial media Instagram terhadap remaja di Indonesia.
2. Belum adanya animasi pendek 2D di platform Youtube mengenai *Cyberbullying* di sosial media Instagram.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang didapat dalam fenomena ini adalah :

1. Bagaimana menghimbau tentang *Cyberbullying* di sosial media Instagram kepada remaja di Indonesia ?
2. Bagaimana merancang animasi 2D mengenai *Cyberbullying* pada sosial media Instagram dan mempublikasikannya pada platform Youtube ?

1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Target perancangan karya animasi pendek ini ditujukan kepada remaja di Indonesia berusia 18-22 tahun yang adalah pengguna Instagram.
2. Proses perancangan ini dilaksanakan di kota Bandung.
3. Seluruh proses perancangan dilakukan pada bulan Februari 2023 hingga Juli 2023
4. Membuat animasi 2D pendek sebagai media yang dapat memberikan informasi dan himbauan mengenai *Cyberbullying*.
5. Platform Youtube menjadi media penyampaian animasi 2D yang dirancang oleh penulis sebagai *animator*.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan dari perancangan adalah :

1. Membuat animasi pendek 2D sebagai media penyampaian informasi dan himbauan tentang *Cyberbullying* di Instagram terhadap remaja berusia 18-22 tahun.
2. Mendapatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai *Cyberbullying* dan perancangan animator yang digunakan pada animasi pendek 2D.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari penulis untuk perancangan animasi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menjadi informasi dan juga himbauan kepada para remaja di Indonesia agar tidak melakukan *Cyberbullying* di platform media sosial Instagram.
2. Perancangan cerita animasi pendek 2D sebagai *animator* dapat memberikan manfaat bagi penulis sebagai mahasiswa jurusan Multimedia dan dari fakultas Desain Komunikasi Visual sebagai bagian dari akademik.
3. Menambah informasi dan pengetahuan mengenai *Cyberbullying* yang terjadi di Instagram, dan menambah pengalaman dan ilmu dalam perancangan animasi 2D sebagai *animator*.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan ini yang akan digunakan untuk mencari data-data yang nantinya akan diolah dan diaplikasikan pada perancangan karya animasi 2D pendek. Proses pengumpulan data ini terbagi menjadi 2 jenis data, yaitu data Primer yang berisi observasi, wawancara dan studi pustaka, dan juga data Sekunder yang berbentuk Kuesioner. Penulis memakai metode Kualitatif pada perancangan karena metode Kualitatif cocok pada perancangan penulis yang butuh banyak sumber dari buku dan juga *website* untuk kasus-kasus *Cyberbullying* di Indonesia, tetapi Penulis juga memakai data Sekunder dari Kuesioner untuk dijadikan data pendukung yang fungsinya menguatkan data utama yang sudah tersedia, seperti data Observasi dari Instagram dan juga orang yang pernah terkena kasus *Cyberbullying*, Wawancara terhadap orang yang pernah terlibat kasus *Cyberbullying*, dan data kasus *Cyberbullying* yang tersedia di buku, *e-book*, maupun *website* di internet.

1.7.1 Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan dan mencari data dengan cara observasi, wawancara dan juga studi pustaka.

A. Data Primer

1. Observasi

Pada observasi ini, penulis melakukan pemantauan dan mengecek akun-akun media sosial Instagram yang sekiranya nanti akan banyak ditemukannya remaja yang berusia 18-22 tahun, contohnya seperti pada akun @infobandungkota, @jakartakeras dan @folkactive. Lalu penulis juga meng-observasi beberapa akun Instagram universitas karena biasanya pengguna yang biasa berinteraksi seperti saling berkomentar adalah mahasiswa yang berumur 18-24 tahun, contohnya seperti pada akun @drama.telyu, @unpad.hereuy dan @itb.receh. Pemilihan akun Instagram seputar Indonesia karena fenomena yang penulis teliti mengharuskan target audiens adalah remaja pengguna Instagram di Indonesia.

Penulis menemukan pada beberapa postingan Instagram dari akun seputar info di Indonesia yang melakukan kegiatan seperti *hate comment*, saling menjelek-jelek an satu sama lain, lalu saling berbalas komentar dengan kata-kata menghina hanya karena hal sepele dan ketidakjelasan konteks yang dibahas di postingan Instagram tersebut. Penulis juga mengunjungi profil akun Instagram tersebut dan melihat bahwa pengguna tersebut adalah remaja yang berusia 18-22 tahun.

2. Wawancara

Pada wawancara ini penulis melakukan sesi tanya-jawab kepada narasumber yang berkompeten dan berkesinambungan dengan fenomena *Cyberbullying* yang ada pada penelitian ini. Sesi wawancara penulis kepada narasumber ini dimulai dengan pertanyaan yang menyangkut dengan fenomena *Cyberbullying* yang terjadi pada remaja, lalu dengan menanyakan seperti apa keadaan kolom komentar di media sosial Instagram, lalu pada masalah pola remaja di Indonesia saat bermain Instagram.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber informasi seperti website, jurnal, dokumen maupun buku yang bersangkutan dengan fenomena yang penulis sedang teliti.

Pada studi pustaka ini penulis mengambil data dari berbagai sumber di teori objek seperti website kajianpustaka.com 7ramedia.com, dan sampoernauniversity.ac.id. Lalu pada teori medium penulis mencari sumber lewat buku, seperti buku dari Tony White “ *Animation From Pencils to Pixels* “, lalu “ *How to See, Interpret & Draw Like a Master* “, kemudian buku dari I Kadek Suartama “ *Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya* “.

B. Data Sekunder

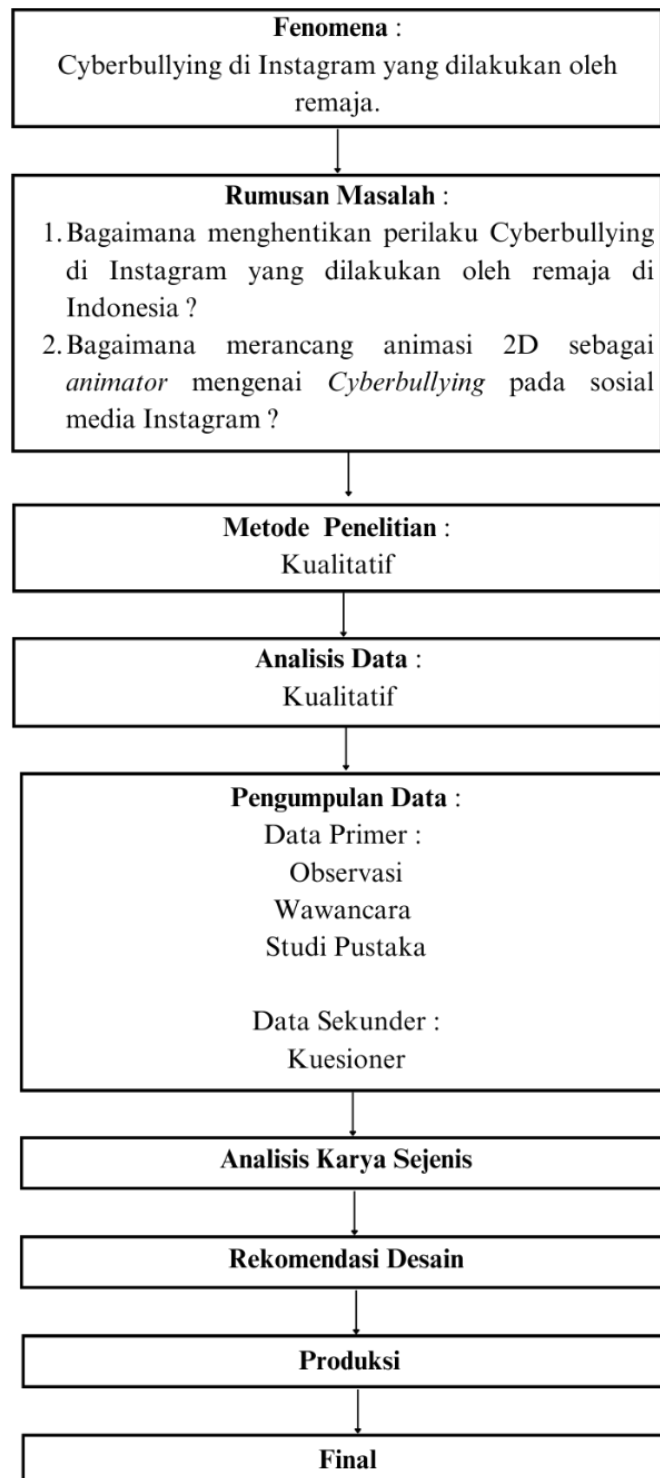
1. Kuesioner

Pada Kuesioner ini, penulis membuat google form dengan 2 kategorisasi pertanyaan, yaitu pada section 1 adalah pertanyaan tentang *Cyberbullying* dan pada section 2 yaitu pertanyaan seputar animasi 2D. Kuesioner ini nantinya hasilnya akan dianalisis untuk memperkuat data primer yang sudah penulis dapatkan.

1.7.2 Analisis Data

Data-data yang sudah di teliti dan sudah diapat lewat Obersvarsi, Wawancara dan juga Studi Pustaka kemudian diolah dan dijabarkan sebagai informasi dan data factual, lalu diaplikasikan sebagai acuan dalam perancangan *animator* untuk produksi animasi pendek 2D.

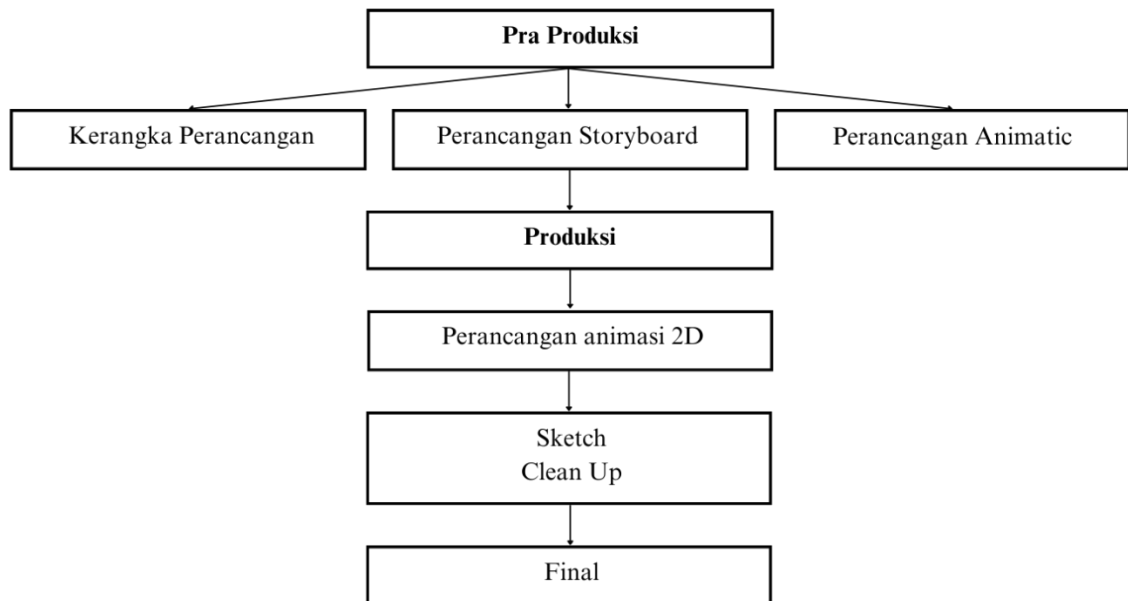
1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.10 Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Bab ini memberikan latar belakang informasi tentang isu-isu yang muncul dari fenomena *Cyberbullying* terhadap remaja pada sosial media Instagram. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat menghasilkan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup yang nantinya akan dijadikan sebuah tujuan dan manfaat perancangan yaitu Animasi 2D dengan data-data yang dikumpulkan lalu dianalisis, lalu menjelaskan tentang pekerjaan dan *jobdesc* dari seorang *Animator* pada perancangan Animasi 2D, kemudian kerangka perancangan dan diakhiri oleh pembabakan yang menjelaskan secara singkat tentang isi bab masing-masing.

- BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori untuk memecahkan masalah yang dijelaskan dalam Bab 1. Beberapa teori yang tercantum dalam bab ini terkait dengan Media Sosial,

Pengaruh media sosial, dan Animasi 2D, serta mengacu pada jobdesc seorang *Animator* pada perancangan Animasi 2D. Bab ini kemudian diakhiri dengan kerangka asumsi teoritis.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Bab ini berisikan data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka dan juga kuesioner. Pada bab 3 ini juga akan ada analisis dari cerita animasi 2D yang akan diteliti dan juga karya sejenis yang akan diteliti. Data tersebut akan memasuki tahap analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuesioner, analisis fenomena observasi, analisis data kuesioner lalu diakhiri dengan kesimpulan.

- **BAB IV Hasil Perancangan**

Dalam bab ini, menjelaskan bagaimana konsep desain dibuat, menunjukkan konsep karya, visual, dan pesan yang ingin disampaikan. Setelah itu, Penulis masuk ke pra-produksi dan produksi dan menyelesaikan dengan hasil karya akhir.

- **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisikan kesimpulan dari seluruh Bab yang telah di uraikan pada penelitian ini dan juga menyantumkan saran dari penelitian dan karya yang dibuat.