

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perundungan atau *bullying* merupakan hal yang bisa terjadi di mana saja, mulai dari sekolah, kuliah, dan juga bisa terjadi di tempat kerja, di tambah lagi dengan adanya kemajuan teknologi dan media sosial, perundungan semakin meluas dan semakin mengerikan. Dengan adanya media sosial ini membuat para pelaku perundungan akan dengan mudah membuat perundungan pada orang yang menurutnya lemah atau benci dengan orang tersebut. Perundungan atau *bullying* adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang berada dalam keadaan tidak nyaman dan terjadi berulang ulang karena adanya ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban (Olweus, 1997). Perundungan biasanya dilakukan oleh pelaku karena dengan berbagai alasan, ada yang karena iri, ada juga karena ingin merasakan kepuasan tersendiri, dan ada pula yang mempunyai niat yang buruk seperti pembunuhan, dan juga memungkinkan karena pelaku kurang mendapatkan kasih sayang dari orang tua, orang yang kurang mendapatkan kasih sayang dari orang tuanya cenderung mencari cara untuk mendapatkan perhatian dari orang tuanya, karena hal itu orang ini biasanya akan cenderung menyakiti dan menindas orang lain. Faktor lainnya juga bisa disebabkan karena orang tersebut pernah mengalami kekerasan sebelumnya. Mereka yang pernah disakiti atau melihat orang lain disakiti, biasanya akan melakukan perilaku yang sama.

Penulis menggunakan tema *bullying* karena dari pengalaman pribadi. Penulis pernah merasakan menjadi korban perundungan pada saat masih duduk di bangku SD, dan hal tersebut cukup membekas di dalam hati penulis. Sejak kelas 2 SD penulis sudah merasakan perundungan, walaupun hanya sebatas dimintai uang jajan namun perundungan tersebut semakin membesar dan menjadi kekerasan fisik. Kejadian ini terus berlanjut hingga kelas 5 SD, dan di sinilah penulis mulai merasakan hal yang membuatnya sangat depresi, sehingga penulis ingin merasakan ada keinginan untuk tidak ingin bertemu dengan teman sekelasnya yang melakukan perundungan tersebut, dengan cara membuat semua nilainya menjadi sangat turun, sehingga mengakibatkan penulis tidak naik kelas pada saat itu. Setelah tidak naik kelas penulis menjadi memiliki teman yang baru, pada awalnya penulis mengira teman yang baru akan memperlakukan dirinya sama seperti dengan teman yang dulu melakukan perundungan, tapi ternyata teman yang baru sekarang jauh lebih tenang dan penulis pun merasakan adanya kenyamanan dengan teman-teman barunya itu. Dan akhirnya penulis ingin berjuang lagi dengan menaikkan nilainya lagi sehingga akhirnya menjadi naik kelas dan seterusnya bersama teman yang baru ini sampai jenjang SMA. Dari kisah nyata yang dialami penulis ini, penulis ingin mengangkat kisah tersebut ke dalam Tugas Akhir ini, dalam bentuk karya animasi 2D. karena dengan menggunakan animasi 2D ini penulis dapat membuat karya sendiri tanpa bantuan orang lain dan juga dapat mempersingkat waktu dalam pembuatan karya di Tugas Akhir ini.

Di zaman yang serba digital dan penuh dengan kecanggihan teknologi ini, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang hampir keseluruhannya menggunakan teknologi, seperti mencari informasi yang selalu baru, mempelajari hal baru dibidang yang ingin dipelajari, sampai pembuatan sebuah karya seni pun dibuat oleh teknologi. Tentu saja dengan adanya teknologi kegiatan-kegiatan tersebut akan terasa sangat dimudahkan dan dibantu oleh kecanggihan-kecanggihan teknologi yang semakin maju. Begitu pula berpengaruh dengan pembuatan sebuah film, yang di mana dapat memudahkan para pembuat film dalam menciptakan sebuah efek buatan dengan bantuan teknologi yang canggih, seperti efek api, tanah bergerak, banjir, dan banyak jenis efek lainnya yang dipakai. Efek-efek tersebut biasanya merupakan animasi buatan yang seakan akan bisa berhubungan dengan film yang melibatkan orang beneran atau aktor. Beberapa film ada yang menggunakan animasi di keseluruhan filmnya walaupun filmnya melibatkan aktor juga, walaupun aktor tersebut hanya memberikan suaranya saja atau yang disebut sebagai *voice actor*. Inilah animasi 3D atau 2D yang di mana proses pembuatan filmnya hanya menggunakan teknologi digital saja. Hal tersebut biasanya dilakukan agar para pembuat film dapat lebih mudah dalam menangani ekspresi ataupun pergerakan dari beberapa karakter yang jika dilakukan dengan film tanpa animasi atau *live action movie* lebih sulit dilakukan karena membutuhkan pelatihan kepada para aktor yang memakan waktu yang cukup banyak untuk mengekspresikan karakternya di dalam film tersebut, dan juga tentunya untuk memangkas biaya produksi film. Dengan menggunakan

animasi para pembuat film akan lebih menghemat biaya dan waktu sehingga dapat dijadikan opsi sebagai pembuatan sebuah film.

Berdasarkan pengalaman pribadi penulis ini, akhirnya penulis menjadikan pengalamannya sebagai inspirasi dalam penciptaan karya pada Tugas Akhir ini. Karya yang akan dibuat penulis ini memiliki makna yang mungkin sulit diungkapkan secara verbal, namun dapat memungkinkan dibuat dengan cara visual dalam bentuk animasi. Secara pembuatan lebih mudah membuat animasi dikarenakan tidak membutuhkan banyak orang dalam pembuatannya dan juga dapat menghemat biaya pembuatan. Dengan ini penulis memilih judul karya ini yaitu *Inevitable*, yang artinya tidak bisa dihindari. Maksud dari tidak bisa dihindari disini adalah penggambaran dari emosi atau perasaan penulis ketika sedang mengalami perundungan, karena jika seseorang sedang dalam perundungan mereka secara mental dan fisik akan merasakan tekanan yang cukup kuat sehingga mengalami depresi, stres, sedih dan juga trauma. Hal itulah yang membuat penulis memilih judul karya ini *Inevitable*, perasaan negatif yang tidak bisa dihindari di saat sedang dalam tekanan.

Inevitable jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang berarti tidak bisa dihindari. *Inevitable* bisa disebut juga sebagai sesuatu hal yang pasti akan terjadi, seperti kematian. Kematian akan terjadi pada siapa pun dan apa pun yang merupakan makhluk hidup, dan bisa datang kapan saja. Selain kematian ada juga bentuk lain yang tidak bisa dihindari seperti emosi seseorang, lalu akibat dari gas emisi yang ditimbulkan oleh mesin bermotor, tanggung jawab yang semakin besar dan berat dengan seiring berjalannya

usia, dan masih banyak lagi hal yang tidak bisa dihindari dan pasti akan terjadi. Namun yang penulis angkat dalam karya ini berupa emosi seseorang yang tidak bisa dihindari, emosi seseorang akan muncul ketika dirinya merasakan tekanan secara batin dan hal ini tidak bisa dihindari secara langsung, walaupun seseorang tersebut berusaha sebaik mungkin untuk menyembunyikan perasaan emosi tersebut kepada orang lain agar orang tersebut tidak merasa curiga dengan apa yang sedang terjadi pada orang yang merasakan tekanan tersebut. Terutama pada anak kecil yang di mana sedang dalam perkembangan secara mental dan juga fisik. Anak kecil akan lebih merasakan jika sedang ada pada kondisi di mana ia sedang dikucilkan atau dijauhi oleh temannya, hal tersebut membuat anak tersebut merasa dirinya seperti tidak diinginkan oleh temannya, sehingga anak tersebut memberikan efek *mental down*.

Pada karya ini penulis menggambarkan bagaimana seorang anak kecil yang sedang menjalankan kehidupannya di sekolah, dan mengalami *bullying* secara terus menerus sehingga membuat anak tersebut mengalami penurunan mental secara emosi yang ditimbulkan. Penulis ingin menggunakan makna *inevitable* ini bukan sebagai hal yang tidak bisa dihindari dalam bentuk kematian, melainkan emosi pada seorang anak saat dalam *bullying* tersebut. Alasannya karena emosi seseorang akan selalu dirasakan oleh orang tersebut, dan hal ini tidak mungkin bisa kita lupakan selamanya, pasti akan terus teringat bahkan sampai sudah tua. Walaupun beberapa orang ada yang bisa sepenuhnya melupakan emosi tersebut yang membuatnya menjadi tidak *inevitable*, tapi jika ada hal yang membuat

dirinya teringat akan hal tersebut, emosi tersebut akan balik lagi menciptakan sebuah kilas balik seseorang dan merasakan emosi itu kembali sama seperti saat ia merasakannya pertama kali. Dan inilah mengapa penulis ingin memperlihatkan bahwa hal yang tidak bisa dihindari tidak hanya saja pada kematian melainkan pada pengalaman seseorang yang bisa diulang kembali secara emosional.

Bullying memberikan dampak yang cukup ekstrem yang dialami penulis, yaitu penulis mengalami depresi dan trauma yang berat, karena beratnya tekanan yang dialami penulis sampai penulis pun mencari cara agar tidak bertemu dengan teman yang melakukan *bullying* tersebut, bahkan penulis pun sempat merasakan tidak ingin mempunyai teman yang baru, dikarenakan trauma yang membekas. Tetapi penulis dapat melawan rasa traumanya dengan mencari teman yang memiliki pemikiran dan hobi yang sama dengannya. Walaupun kini penulis bisa melawan rasa traumanya namun trauma tersebut tidak sepenuhnya hilang dan selalu diingat, dan juga dari trauma tersebut penulis jadi memiliki rasa yang menjadinya lebih berhati-hati dalam memilih temannya. Penggunaan media karya animasi 2D dianggap tepat untuk memvisualisasikan karya *Inevitable*, karena animasi 2D dapat membantu penulis dalam menuangkan kreativitasnya dalam berkarya dan lebih unggul dalam mengeksplorasi teknik-teknik penggambaran animasi 2D dibandingkan animasi 3D yang di mana dapat membuat penulis terhambat dalam menuangkan kreativitasnya. Karya ini juga diharapkan dapat menjadi dorongan bagi siswa yang menghadapi *bullying* sehingga terdorong untuk tidak melakukan hal yang buruk di saat

sedang merasakan emosi yang tidak beraturan, karya ini juga ditargetkan kepada audiens dengan rentan SD hingga SMP karena pada umur serupa penulis menghadapi permasalahan emosi hingga depresi, sehingga karya ini dirasa cocok untuk audiens dengan rentan umur tersebut.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana visualisasi dampak *bullying* pada karya *inevitable* melalui media film animasi 2D ?

C. BATASAN MASALAH

1. Karya akan dibuat dalam bentuk animasi 2D digital menggunakan aplikasi ClipStudioPaint, dan hanya akan berada di resolusi 1080p.
2. Karya berdurasi sekitar 2-4 menit.
3. *Inevitable* yang dimaksud di karya ini dalam bentuk emosi, bukan kematian.

D. TUJUAN

Tujuan dari pembuatan karya *Inevitable* memberikan contoh jika seseorang sedang dalam masa-masa sulit dan berat secara emosi dan fisik, akan selalu ada jalan keluarnya jika orang tersebut terus berusaha melawan masa-masa sulit tersebut dengan membuat dorongan dan selalu ingat dengan tujuan hidupnya. Animasi memudahkan penulis dalam menuangkan imajinasinya dan juga dapat dikerjakan secara individual

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang karya yang akan diproduksi. Sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. BAB I. (PENDAHULUAN)

Dalam BAB ini berisi tentang pembahasan awal meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, dan sistematika penulisan dari judul laporan ini yaitu *Inevitable*

2. BAB II. (REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR)

Pada BAB ini berisi landasan teori dan referensi yang berkaitan dengan tema yang dibahas dan mendukung proses berkarya pada Tugas Akhir ini.

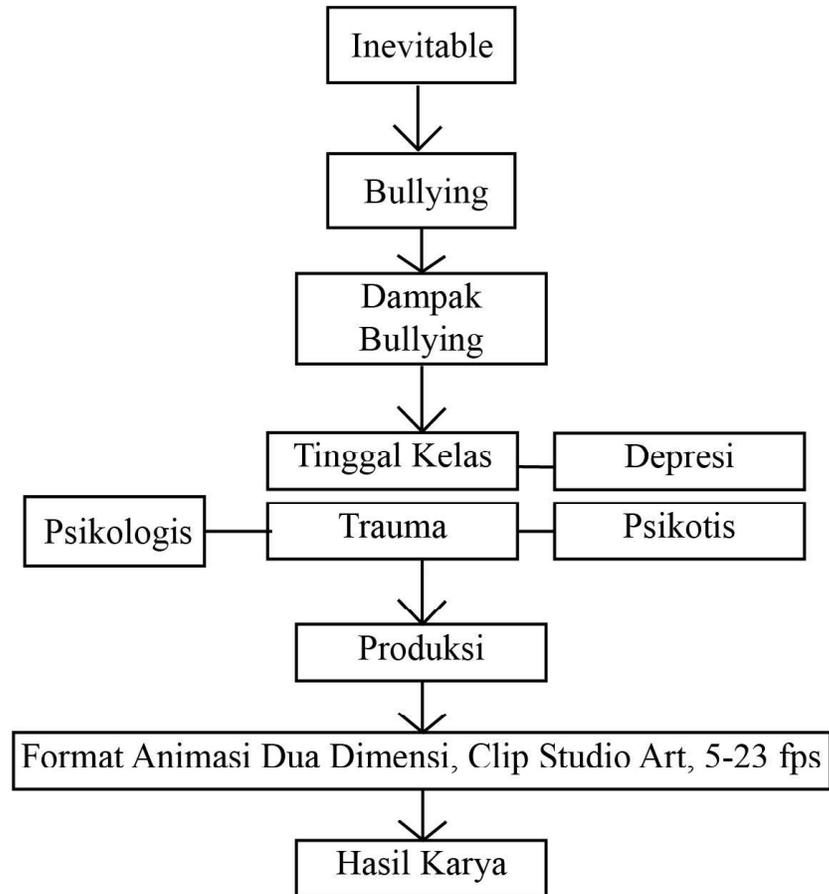
3. BAB III. (PENGKARYAAN)

Pada BAB ini membahas proses produksi karya pada Tugas Akhir ini.

4. BAB IV. (PENUTUP)

Pada BAB ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari pengkaryaan mengenai laporan Tugas Akhir ini.

F. KERANGKA BERPIKIR



Tabel 1.1 *Kerangka Berpikir*