

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D DAMPAK KEKERASAN DI SEKOLAH (BULLYING) TERHADAP KORBAN DALAM TUGAS PERKEMBANGAN REMAJA

Oleh :

¹Muh. Fikhri, ²Zaini Ramdhan

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹fikhri@student.telkomuniversity.ac.id, ²zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bullying atau dalam bahasa Indonesia disebut penindasan merupakan perilaku yang merugikan bagi pelaku dan korban. Dalam topik yang dipilih, penulis lebih memusatkan kepada dampak kekerasan di sekolah (bullying) terhadap korban pada tugas perkembangan remaja. Dampaknya, mereka mungkin akan mengembangkan perilaku yang menyimpang, melakukan kriminalitas, ataupun menutup diri dari masyarakat. Oleh karena itu, perkembangan remaja perlu dijaga dan juga diperhatikan oleh tiap individu. Maka dari itu, perancangan animasi ini dibuat untuk memvisualisasikan fenomena yang terjadi dengan menggunakan genre slice of life, serta menggunakan karakter pelajar SMP yang bersekolah di wilayah Makassar, Sulawesi Selatan. Metode yang akan digunakan oleh penulis adalah metode Kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Mengumpulkan data studi pustaka, wawancara, serta observasi di wilayah Makassar. Pada observasi yang dilakukan, dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa yang menjadi korban bullying akan mengganggu proses penyelesaian tugas-tugas perkembangan yang akan menimbulkan penolakan masyarakat serta ketidakbahagiaan. Oleh karena itu, solusi dari permasalahan fenomena ialah perlunya perancangan desain karakter 2D untuk kebutuhan animasi sebagai media dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

Kata kunci : Animasi, Animasi 2D, Desain Karakter, Bullying, Dampak Bullying, Tugas Perkembangan.

Abstract

Bullying or in Indonesian language is called oppression is a behavior that is detrimental to the perpetrators and victims. In the chosen topic, the author focuses more on the impact of violence in school (bullying) on victims in the task of adolescent development. The impact, they might struggle to develop deviant behavior, commit criminality, or shut down from society. Therefore, adolescent development needs to be maintained and also considered by each individual. Therefore, the design of this animation is made to visualize the phenomena that occur using the genre of slice of life, as well as using character from junior high school students that studying in Makassar area,

South Sulawesi. The method that will be used by the author is a qualitative method with a phenomenology approach. Collecting library study data, interviews, and observations in the Makassar area. In the observations made, it can be concluded that students who are victims of bullying will disrupt the process of completing developmental tasks which will lead to community rejection and unhappiness. Therefore, the solution of the phenomenon problem is the need for designing 2D character designs for animation needs as a medium to convey messages to the audience.

Keywords: Animation, 2D Animation, Character Design, Bullying, Impact of Bullying, Developmental Tasks.

1. Pendahuluan

Kemajuan bangsa dapat diamati kualitas sumber daya manusianya, didasarkan pada perilaku, dan sikap dalam bersosialisasi. Namun, tidak semua individu mempunyai perilaku, dan sikap yang benar, salah satu perilaku kurang benar contohnya yaitu perilaku bullying yang sering terjadi di lingkungan sekolah maupun sekitar. *Bullying* atau dalam bahasa Indonesia disebut penindasan merupakan perilaku yang merugikan bagi pelaku dan korban. Menurut Katyana Wardhana (2015:09) *Bullying* (“penindasan/risak” dalam bahasa Indonesia) adalah segala bentuk kekerasan atau penindasan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja oleh satu atau kelompok orang yang lebih berkuasa dan bertujuan menyakiti dan sering dilakukan terus-menerus kepada korban. Perilaku *bullying* juga dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu bullying secara verbal, *bullying* relasional, *bullying* fisik, dan *ciber bullying*. Faktor yang menyebabkan terjadinya *bullying* yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, faktor kelompok, kondisi lingkungan sosial, serta media cetak dan tayangan televisi.

Dari berbagai kasus *bullying* yang terjadi tentunya terdapat dampak negatif, salah satunya dampak sosial seperti tidak dapat berkomunikasi dengan baik, tidak mudah bergaul, kurang percaya diri, hingga membahayakan nyawa. *Bullying* juga dapat mengakibatkan dampak buruk kepada tugas-tugas perkembangan mulai dari masa sekolah pada umur enam hingga dua belas tahun hingga remaja yang berumur tiga belas tahun keatas. Menurut Syamsu Yusuf (2012:65) Tugas perkembangan adalah suatu tugas yang muncul pada saat periode tertentu dengan rentang kehidupan setiap individu, jika tugas tersebut berhasil dituntaskan akan menghasilkan kesuksesan dalam menentukan tugas berikutnya serta memperoleh kebahagiaan; dan apabila tugas tersebut gagal dilaksanakan, akan menghasilkan ketidak bahagiaan, timbulnya rasa penolakan masyarakat, serta kesulitan menuntaskan tugas berikutnya.

Dalam topik yang dipilih, penulis lebih memusatkan kepada dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) terhadap korban pada tugas perkembangan remaja. Menurut Syamsu

Yusuf (2012:71) jika remaja merasa gagal mengembangkan identitasnya, maka pihak terkait akan merasa kehilangan arah, layaknya kapal yang tidak mempunyai kompas. Kemudian remaja yang terkait akan memberi dampak pada perkembangan perilaku yang menyimpang, menjauhi masyarakat, atau melakukan kriminalitas. Maka dari itu, perkembangan remaja harus dijaga dan diperhatikan oleh tiap individu.

Dalam perancangan desain karakter terhadap dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) ini, penulis akan mengkontruksi kembali, menggambarkan karakter berdasarkan data yang dikumpulkan. Penulis akan membuat karakter pada lingkungan sekolah, serta peran dalam *bullying* seperti pelaku, korban, *bully victim*, dan *neutral*.

Berdasarkan penjelasan di atas maka animasi pendek dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) memerlukan perancangan yang sesuai dengan cerita sehingga dapat diterima oleh *target audience* di Makassar, Sulawesi Selatan.

2. Landasan Pemikiran

2.1. Teori Objek

2.1.1. Pengertian *Bullying*

Bullying (dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai “penindasan/risak”) merupakan segala bentuk kekerasan atau penindasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, bertujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus (Katyana Wardhana, 2015:09). Berbagai macam jenis *bullying* yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* relasional, serta *cyberbullying*. *Bullying* ini terjadi di berbagai tempat seperti sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar, tentunya *bullying* ini mempunyai dampak bagi korban, seperti dampak sosial, fisik, emosi, maupun akademik.

2.1.2. Pengertian tugas-tugas perkembangan

Menurut Syamsu Yusuf tugas perkembangan adalah suatu tugas yang harus dilaksanakan dan muncul pada periode tertentu pada rentang tiap kehidupan individu, apabila tugas perkembangan dapat dituntaskan maka akan membawa kesuksesan dalam menyelesaikan tugas selanjutnya serta mendapat kebahagiaan. Namun, apabila gagal dituntaskan, maka akan timbul rasa ketidakbahagiaan pada diri individu, menimbulkan penolakan masyarakat, serta kesulitan dalam menyelesaikan tugas berikutnya (Syamsu Yusuf 2012:65).

2.2. Teori Media

2.2.1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin “*anima*” yang berarti hidup, jiwa. Menurut Munir kata animasi berasal dari kata *animation* dengan kata dasar *to anime* dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum,

animasi adalah suatu kegiatan untuk menghidupkan, memberi gerakan pada benda mati. Objek gambar bias berbentuk tulisan, berbentuk benda, bentuk warna dan spesial efek (Munir 2012:381).

2.2.2. Prinsip Animasi

Teknik menggambar karakter dalam animasi terdapat 12 prinsip, tiap proses mempunyai nama sendiri, dan prinsip ini menjadi patokan untuk animasi (Frank Thomas dan Ollie Johnston, 1981:47) . 12 Prinsip yang disebutkan adalah *staging, follow through and overlapping action, secondary action, exaggeration, solid drawing*, serta *appeal*.

2.3. Desain Karakter

Pada pengerjaan desain karakter, penulis menggunakan metode Tony White, diantaranya yaitu *style, personality, attitude, proportion, head heights, silhouette*, dan *detail*.

2.4. Teori Warna

2.4.1. Properti Warna

Menurut Rose Gonnella (Notes on Color,2014:5) , ada 3 properti warna. Properti warna terdapat berbagai macam nama, yaitu *hue, saturation*, serta *brightness*.

2.4.2. Karakter Warna

Menurut Josh Corbett, semua warna dapat mempengaruhi perasaan dan emosi. Melalui warna kreator dapat menyampaikan kesan serta pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens.

2.5. Teori Pendukung

2.5.1. Metode Penelitian Kualitatif

Menurut John W. Creswell (2014:4) Penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari sejumlah individu atau sekelompok orang serta ditanggapi berasal dari masalah kemanusiaan atau sosial. Upaya mengajukan prosedur dan pertanyaan merupakan bagian dari proses penelitian, dalam proses mengumpulkan data harus spesifik dari berbagai partisipan, data dianalisis secara induktif mulai dari tema khusus ke tema yang umum, kemudian data ditafsirkan. Laporan akhir dari penelitian memiliki kerangka atau struktur yang fleksibel.

2.5.2. Fenomenologi

Menurut Given (2008: 614) “Phenomenology is the reflective study of pre-reflective or lived experience. Phenomenology may explore the unique meanings of human experience or phenomenon”. Jadi, tujuan dari fenomenologi adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana fenomena yang dialami dalam pikiran, kesadaran, dan dalam tindakan, hingga fenomena menjadi bernilai atau diterima secara etis. (Siti Kholifah & I Wayan Suyadnya, 2018).

3. Data dan Analisis

3.1. Data Objek

3.1.1. Kekerasan di Sekolah (*bullying*)

Bullying sering kali terjadi di lingkungan sekolah, pelaku dan korban biasanya merupakan siswa dari sekolah yang kemudian *Bullying* sering dikaitkan dengan kekerasan yang berada di sekolah sehingga terbentuk sebuah bahasa serapan dan *bullying* sering disebut sebagai kekerasan di sekolah. Menurut Muzaki Saifurrohman (2016) menuturkan bahwa *bullying* seringkali terjadi pada tingkat anak-anak terlebih pada remaja. Disebabkan pada masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dimana tahap ini perkembangan remaja yang dihadapkan dengan permasalahan identitas serta keraguan terhadap peran setiap individu (Margaretha & Nidya, 2012).

3.1.2. Jenis *Bullying*

Dari berbagai sumber yang telah ditelaah, jenis *bullying* dibagi 4, diantaranya yaitu *bullying verbal*, *bullying fisik*, *bullying relasional*, *cyber bullying*.

3.1.3. Peran dalam *Bullying*

Menurut Zakiah, Humaedi, dan Santoso, (dalam jurnal Faktor yang mempengaruhi remaja dalam melakukan *bullying*, 2017:326) pihak yang terlibat pada pelaku *bullying* yaitu korban, pelaku, *bully victim*, serta *neutral*.

3.1.4. Dampak Kekerasan di Sekolah (*bullying*)

Ada berbagai macam dampak dari kekerasan di sekolah, meliputi dampak social, dampak fisik, dampak emosi, serta dampak akademik.

3.1.5. Data Wawancara

Menurut Rr. Sinta Agusfimala sebagai psikolog dalam wawancara secara langsung dengan penulis, menuturkan bahwa *bullying* jarang terdapat dampak positifnya, kebanyakan dampak negatif. Dampak positifnya mungkin dapat melatih diri, namun untuk yang lemah akan memberikan dampak negatifnya

banyak dalam segi apapun. *Bullying* akan mendampak keranah pribadi, dan akan mencakup semuanya tanpa disadari. *Bullying* tidak ada dampak positifnya, melainkan negatif saja dan akan mempengaruhi semuanya kalau tidak diatasi, jika diatasi maka korban akan merasa lebih kuat. Kemudian menurut Syarvia Lukman M. Psi sebagai psikolog menuturkan bahwa dampak *bullying* pada tugas perkembangan remaja yaitu mempengaruhi aspek psikologis yang secara kognitif tidak akan berpengaruh melainkan cara berfikir. Emosi sudah sangat jelas berpengaruh jika korban tidak dapat melakukang *self feeling* dengan baik, menjadi penyendiri, sulit mengekspresikan diri, serta gangguan psikologis. Potensi dari korban akan menjadi terhambat, secara relasi yang menyebabkan korban menonjol, tidak berani melakukan aktifitas sosial, serta kehilangan identitas.

3.2. Data Observasi

Observasi terhadap fisik dan bentuk muka karakter dalam animasi terhadap remaja usia 13-16 tahun yang berada di Sekolah Menengah Pertama 1 Makassar (SMPN 1 Makassar) di wilayah kota Makassar, Sulawesi Selatan. Bertujuan untuk mengetahui bentuk wajah, tubuh, serta model yang umumnya bisa ditemui pada kalangan taret audiens. Hasil data observasi nantinya akan berguna untuk memvisualisasikan karakter kedalam bentuk desain karakter animasi 2D serta memadukan art style yang dipilih.

3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis

Penelitian menggunakan tiga karya sejenis sebagai referensi dalam pembuatan desain karakter animasi 2d. Pemilihan dilakukan dengan cara menyesuaikan tema animasi dan juga karakter yang berada dalam animasi.

3.3.1. Analisis Animasi *Koe Silent* (2016)

Hal yang menarik pada anime ini adalah kepribadian dan proporsi tubuh yang beragam, karakter memiliki kepribaidan berbeda seperti pada Shoya yang awalnya jahil yang kemudian mendapat *bullying* oleh teman yang lain membuat dia menjadi pemurung dan sering menyendiri. Proporsi tubuh tiap karakter juga dibua berbeda pada tiap karakter, seperti karakter gendut dan pendek, karakter dengan badan ideal, karakter dengan tubuh kurus tinggi, serta yang lain. Animasi juga bernuansa kota serta mengambil latar masa modern.

3.3.2. Analisis Animasi *Sakamoto Desuga* ? (2016)

Hal yang menarik pada anime ini adalah warna, gestur, serta ekspresi yang sering berlebihan serta menimbulkan kesan yang lebih mendalam. Dari berbagai hal menarik tersebut, penulis menjadikan unsur tersebut menjadi referensi,

3.3.3. Analisis Animasi *Gravity Falls* (2012)

Hal yang menarik pada kartun ini adalah *style* penggambaran, serta *head heights* pada animasi yang terkesan berbeda dan terlihat simpel namun menarik. Karakter dikemas dengan sesimpel mungkin serta menunjukkan karakteristik animasi.

3.4. Analisis Data

3.4.1. Deskripsi

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, kuesioner, serta analisa karya sejenis yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa *bullying* banyak ditemukan di lingkungan sekolah pada kalangan remaja dan menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan remaja. Bullying juga dapat diberdakan menjadi empat jenis, yaitu *bullying* verbal, fisik, relasional, serta *cyberbullying*.

Dampak terburuk terhadap korban bullying adalah menjadi tempramen, frustasi, depresi, dan bunuh diri karena takut akan dibully lagi kemudian tidak dapat diungkapkan.

Pemahaman masyarakat akan dampak *bullying* di sekolah masih sangat kurang, karena banyak yang menanggapi *bullying* adalah hal yang menjadi kejadian biasa dan tidak dianggap serius.

Oleh karena itu, media penyampaian indormasi terkait dengan dampak *bullying* di sekolah menjadi sangat penting, dengan memahami dampaknya. Penulis akan membuat media penyampaian informasi terkait dengan dampak *bullying* di sekolah dalam tugas perkembangan remaja, yang akan disajikan melalui media animasi 2D untuk mengedukasi masyarakat khususnya remaja usia 13-16 tahun di daerah Makassar, Sulawesi Selatan.

3.4.2. Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil pengolahan berbagai data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta kuesioner, maka penulis yang bertugas sebagai desain karakter akan merancang karakter animasi dengan penggayaan karakter yang mempunyai artsyle kartunis. Konsep menggunakan konsep kehidupan sehari-hari seorang anak SMP yang akan tumbuh menjadi siswa SMA. Animasi diceritakan tentang seorang anak sebagai siswa SMP yang berada di Makassar, Sulawesi Selatan menjadi korban bullying disekolahnya hingga menjadi kurang

bahagia kemudian perasaan itu dibawa hingga tingkat SMA hingga menjadi depresi. Oleh karena itu, karakter dibuat dan disesuaikan dengan lingkungan zaman sekarang, serta menunjukkan dampak dari *bullying*.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1. Konsep

4.1.1. Konsep Pesan (Ide Besar)

Perancangan karakter animasi 2D ini dibuat berdasarkan fenomena kekerasan di sekolah (*bullying*) yang sering terjadi dan banyak ditemukan, terutama remaja yang berusia 13-16 tahun dimana masa tersebut adalah masa perkembangan remaja menuju dewasa yang seharusnya dapat memenuhi tugas-tugas perkembangan. Jika tugas perkembangan terganggu akibat adanya perilaku *bullying* terhadap korban, maka akan timbul dampak buruk. Oleh karena itu, dibuatlah media informasi yang berupa animasi pendek 2D yang bertujuan untuk memperlihatkan dampak akibat *bullying* terhadap korban serta meminimalisir terjadinya *bullying* di sekolah terutama di sekolah menengah pertama (SMP). Perancangan karakter 2D melalui ciri psikis, fisik, properti, kostum serta budaya masa kini.

4.1.2. Konsep Kreatif

4.1.2.1. Penggayaan Karakter

Penggayaan gambar pada karakter animasi 2D ini adalah kartunis yang sederhana serta menarik. Dikarenakan juga dengan *style* penggambaran kartunis bisa lebih mudah dianimasikan, serta tidak terlalu detail. Contoh animasi yang menggunakan *style* penggambaran kartunis adalah *Gravity Falls*.

4.1.3. Konsep Media

4.1.3.1. Media Utama

Hasil utama dari perancangan ini adalah pembuatan desain karakter yang akan digunakan pada animasi pendek 2D mengenai dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) terhadap korban dalam tugas perkembangan remaja. Animasi pendek 2D ini memiliki tujuan untuk menginformasikan serta mengedukasikan masyarakat khususnya remaja umur 13-16 tahun yang berada di wilayah Sulawesi Selatan.

4.1.4. Konsep Perancangan

4.1.4.1. Ide

Perancangan animasi pendek 2D yang diberi judul Impact (dampak) ini dilakukan secara perorangan dengan tugas utama mendesain karakter.

Dengan adanya karakter pada animasi dapat menjadi perantara dalam menyampaikan pesan serta alur cerita. Dengan penggambaran *style* kartunis, animasi akan bercerita tentang kehidupan seorang siswa yang mengalami kekerasan di sekolah (*bullying*) oleh temannya dikarenakan suatu sebab yang kemudian terjadi secara terus-menerus sehingga terdapat dampak buruk bagi korban dalam tugas perkembangan remaja.

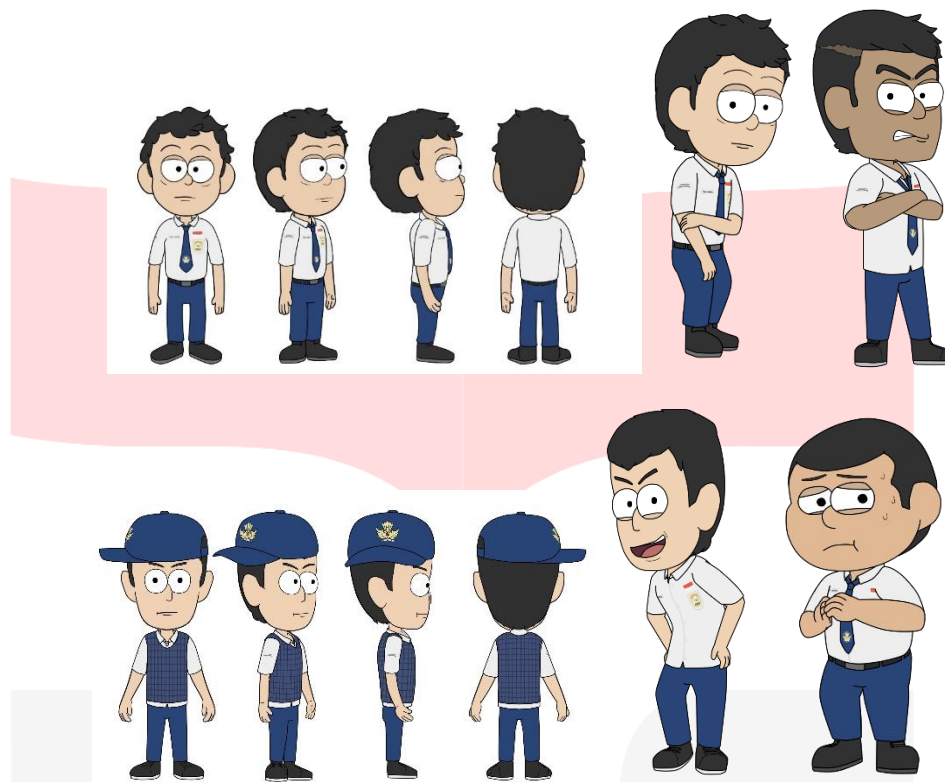
4.1.5. Konsep Visual

4.1.5.1. Desain Karakter



Gambar 4.1.5.1.1 Sketch – Sumber Pribadi

4.2. Hasil Perancangan



Gambar 4.2.1 Hasil Perancangan – Sumber Pribadi

5. Kesimpulan

Bullying merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan secara sengaja oleh satu atau sekelompok orang, dengan tujuan menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. *Bullying* dapat dilakukan dalam berbagai macam cara, seperti *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* relasional, dan *cyber bullying*. Dampak bagi korban *bullying* ini pun dapat mempengaruhi tugas-tugas perkembangan remaja, seperti pada saat mencari jati diri dari anak sehingga menjadi dewasa, serta proses emosi yang tidak stabil kemudian tidak dapat mengungkapkan isi hati kepada teman, guru, serta orang tua, dan emosi menjadi tidak matang, menjadi pendiam, dan bisa jadi pendendam, serta suatu saat nanti korban akan menjadi pelaku juga ketika memiliki kekuatan, kemudian dampak terburuk terhadap korban *bullying* adalah menjadi tempramen, frustrasi, depresi, dan yang paling buruk adalah bunuh diri karena takut serta perasaan yang tidak dapat diungkapkan. Pemahaman masyarakat akan dampak *bullying* di sekolah masih sangat kurang, karena banyak yang menanggapi *bullying* adalah hal yang menjadi kejadian biasa dan tidak harus dianggap serius. Oleh karena itu, dibuatlah media informasi yang berupa animasi pendek 2D yang bertujuan untuk memperlihatkan dampak akibat *bullying* terhadap korban serta meminimalisir terjadinya *bullying* di sekolah terutama di sekolah menengah pertama (SMP).

DAFTAR PUSTAKA

- Etta Mamang Sangadji, Sopiah. 2010. Metodologi Penelitian. Pendekatan Praktis Dalam Penelitian. Yogyakarta : Andi.
- John W. Creswell, 2016. Research Design Edisi 4. Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Siti Kholifah, I Wayan Suyadnya, 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Berbagai Pengalaman Dari Lapangan. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Philip Kotler, 1991. Manajemen Pemasaran Edisi 5. Analisis, Perencanaan dan Pengendalian. Jakarta: Erlangga.
- Katyana Wardhana. 2015. Buku Panduan Melawan Bullying. Jakarta : Layanan Pengaduan KPPPA
- Rose Gonnella. 2014. Design Fundamentals : Notes On Color (Theory). Berkeley : Peachpit Press
- Michael D. Mattesi. 2012. Force Character Design From Life Drawing. New York : Taylor & Francis.
- Tony White. 2009. How to Make Animated Films. New York : Taylor & Francis.
- Tony White. 2013. Animation From Pencils to Pixels. London : Routledge
- Muzaki Saifurrohman. 2016. Bullying dan Remaja.
- Yusuf, L. N. (2012). Syamsu. Psikologi perkembangan anak & remaja.
- Ela Zain Zakiyah, Muhammad Fedryansyah, Arie Surya Gutama. 2018. DAMPAK *BULLYING* PADA TUGAS PERKEMBANGAN REMAJA KORBAN *BULLYING*. 1(3):265-279
- ELA ZAIN ZAKIYAH, SAHADI HUMAEDI, MEILANNY BUDIARTI SANTOSO. 2017. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI REMAJA DALAM MELAKUKAN *BULLYING*. 4(2):129-389
- Fahrezi, I. A., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Karakter Animasi Pendek 2d "lovely Paws". eProceedings of Art & Design, 6(3).
- Syarief, M. G. N., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Background Dalam Film Pendek Animasi 2d "lovely Paws". eProceedings of Art & Design, 6(2).
- Mulki, P. M., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan Animasi Motion Graphics Prosesi Mapag Karuhun Dalam Kesenian Kuda Renggong Sebagai Upacara Inisiasi Khitan Di Sumedang. eProceedings of Art & Design, 5(1).