PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA

BACKGROUND DESIGN FOR A VERTICAL 2D ANIMATION SERIES COMMUNITY SERVICE ADVERTISING ABOUT THE IMPACT OF TIKTOK ADDICTION ON ADOLESCENTS

Chelsy Novelia[1], Yayat Sudaryat[2] dan Riky Taufik Afif[3]
[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
chelsynovelia@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Sejak merebaknya popularitas tiktok, antusiasme massa menjadi kurang terkendali, dan bahkan hal ini pun berdampak kepada banyaknya remaja pada rentang usia 12-17 tahun, yang pada akhirnya dengan minimnya pengawasan dari orang tua, secara aktif mempergunakan tiktok sebagai media pembuatan konten, maupun media untuk menyaksikan konten-konten yang disajikan pada tiktok itu sendiri. Pada dasarnya konten yang beragam pada tiktok, dapat membahayakan dan bahkan memberikan resiko tersendiri bagi para remaja, apabila dari orang tua tidak memberikan arahan dan pengawasan yang cukup. Oleh karena hal tersebut maka dengan mengacu pada fenomena yang ada, penulis pun terdorong untuk membuat background untuk serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun. Background yang akan dibuat ialah memvisualisasikan suasana rumah, dan hal ini ditujukan untuk memperkuat penyampaian informasi mengenai lokasi yang pada umumnya menjadi tempat favorit bagi para remaja untuk menghabiskan waktunya dengan bermain tiktok. Metode yang diterapkan ialah secara bertahap, dimana untuk yang pertama ialah dilakukan pengumpulan data (studi pustaka, wawancara dan observasi) yang lalu setelah itu disusul dengan melakukan data analisa kualitatif. Hasil analisa data yang telah diperoleh ialah mengenai hasil survey lokasi dalam format dokumentasi foto dan mengenai pemaparan dari hasil wawancara dengan narasumbernarasumber yang terkait.

Kata Kunci: animasi 2D vertikal, iklan, remaja, tiktok

Abstract: *Since the spread of the popularity of tiktok, the enthusiasm of the masses has become less controlled,*

and this even has an impact on many teenagers in the age range of 12-17 years, which in the end, by minimizing parental supervision, actively activate tiktok content as a medium of creation, as well as a medium for viewing. the content presented on tiktok itself. Basically, the diverse content on tiktok can be dangerous and even pose a risk for teenagers, if the parents do not provide sufficient direction and supervision. Because of this, by referring to the existing phenomena, the author was compelled to create a vertical 2D animated series background for public service advertisements regarding the impact of tiktok addiction on adolescents aged 12-17 years. The background that will be made includes visualizing the atmosphere of the house, and this is intended to strengthen the delivery of information about the location in general, a favorite place for teenagers to spend time playing tiktok. The method is applied in stages, where for the first time data collection (literature study, interviews and observations) is carried out which is then carried out after analyzing qualitative data. Results Analysis of the data obtained is about the results of the site survey in the format of photo documentation and the presentation of the results of interviews with related sources.

Keywords: *vertical 2D animation, advertisement, teenager, tiktok*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Fenomena covid-19 yang terjadi sejak tahun 2020 hingga sampai saat ini, menghasilkan suatu himbauan keras bagi semua orang untuk membatasi dan bahkan meminimalisir kegiatan-kegiatan yang dilakukan di luar rumah. Sehingga oleh karena situasi itu pula lah maka orang-orang berusaha untuk mencari media hiburan untuk menepis kebosanan mereka selama menghabiskan banyak waktu di rumah, dan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan banyak orang ialah tiktok. Tiktok merupakan salah satu aplikasi media sosial yang sangat digemari beberapa waktu belakangan ini. Jenis konten tiktok yang berbasis video musik sangat efektif dalam menciptakan daya tarik bagi berbagai kalangan dari latar belakang usia yang beragam, terlebih bagi kalangan remaja. Jenis konten tiktok yang sangat bervariasi dengan menyuguhkan konteks materi yang menarik, pada akhirnya menciptakan suatu ketertarikan yang mendalam bagi para penggunanya, dan bahkan pada beberapa kasus yang cukup serius, banyak pengguna

tiktok yang apabila dilihat dari intensitasnya penggunaannya, sudah tergolong kedalam kategori adiksi. Pada dasarnya kategori yang paling rentan mengalami adiksi terhadap tiktok ialah berasal dari kalangan remaja, hal ini dikarenakan kontrol diri yang masih belum terbentuk pada masing-masing individu, yang pada akhirnya menjadikan para remaja tersebut menjadi lebih mudah terlena dan terbawa arus euforia yang ada, dengan tanpa mempertimbangkan mengenai baik buruknya apa yang mereka lakukan dan dampak seperti apa yang akan mereka terima. Mengacu pada pernyataan sebelumnya dan kepada fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, maka para remaja yang secara aktif mempergunakan tiktok pada saat ini, merupakan kategori audiens yang sangat rentan untuk mengalami degradasi karakter dan perilaku, apabila dalam kegiatan tersebut tidak ada arahan, batasan dan pengawasan secara optimal dari orang tua. Oleh karena hal tersebut, dengan mengacu pada uraian yang ada, maka penulis mengangkat judul "Perancangan Background untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja" dengan harapan agar kiranya perancangan background tersebut dapat menciptakan satu kesatuan karya animasi yang menarik, untuk dapat dijadikan sebagai media sosialisasi yang efektif mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja usia 12-17 tahun, yang dalam pesan tersiratnya ialah memberikan himbauan bagi orang tua, agar kiranya dapat secara sigap dan aktif memberikan perhatian dan pengawasan yang optimal bagi para anak remajanya yang memiliki ketertarikan dalam mempergunakan tiktok.

Menurut Fernandes (2002) animasi merupakan suatu proses merekam dan proses memutar kembali serangkaian gambar yang bersifat statis dengan tujuan untuk menciptakan ilusi dari suatu pergerakan. Mengacu pada pernyataan tersebut, maka pada dasarnya iklan layanan masyarakat yang akan dikemas dalam format serial animasi 2D ini ialah terbentuk dari serangkaian gambar yang disusun, sehingga pada akhirnya

menciptakan suatu adegan yang menarik dan menampilkan alur cerita yang tertata dan rapi. Animasi tersebut akan terdiri dari beberapa bagian visual, dan salah satunya ialah background. Background di dalam animasi (Suyanto dan Yuniawan, 2006) merupakan suatu latar belakang tempat dan lokasi dimana animasi itu ditempatkan. Oleh karena hal tersebut dengan landasan yang kuat mengenai pentingnya peranan visual background, maka pada animasi ini akan dibuat perancangan background dengan berfokus kepada penggambaran suasana maupun kondisi suatu rumah dan juga ruang imajiner yang menjadi wujud visualisasi dari khayalan yang terbentuk di dalam pikiran seorang remaja mengenai kesemarakan dunia tiktok.

LANDASAN TEORI

Media Sosial

Nabila et al (2020) mengungkapkan bahwa media sosial merupakan aplikasi yang melibatkan adanya komunikasi maupun interaksi secara luas, antara pengguna media sosial yang satu dengan pengguna sosial media lainnya. Dalam pendapat lainnya, Prajarini (2020) mengutarakan bahwa pada dasarnya, media sosial merupakan suatu media interaksi yang memberikan kebebasan sangat luas bagi para penggunanya, untuk dapat memberikan komentar terhadap segala sesuatu yang diunggah oleh pengguna lainnya pada media sosial tersebut.

Iklan Layanan Masyarakat

Banjaŕnahor et al (2021) berpendapat bahwa iklan layanan masyarakat merupakan iklan yang tidak bersinggungan dengan nilai-nilai yang menjadi identitas dari suatu keyakinan maupun nilai-nilai politis, yang pada dasarnya dapat menjadi suatu sumber informasi atau wawasan baru yang bermanfaat bagi masyarakat yang menjadi target audiens dari iklan itu sendiri.

Animasi 2D

Menurut Asmoro & Pramono (2019) animasi 2 dimensi merupakan susunan gambar yang digerakkan dan hanya dapat dilihat dari satu arah (depan) dengan tujuan untuk memberikan ilusi dari gambar yang seolah hidup. Dalam fungsinya tersendiri, Afif (2021) menyatakan bahwa media kreatif seperti animasi 2D merupakan media yang baik dan efektif, dalam peruntukkannya sebagai media informasi yang mengedukasi.

Prinsip Animasi

Thomas dan Johnston (1981) menyatakan bahwa pada umumnya prinsipprinsip yang diterapkan dalam pembuatan animasi ialah ada dua belas prinsip, yaitu timing, arcs, secondary action, follow through and overlapping action, straight ahead and pose to pose, squash and stretch, exaggeration, appeal, slow in and slow out, staging, anticipation, solid drawing. Dari kedua belas prinsip animasi tersebut, yang diterapkan di dalam perancangan background untuk kebutuhan iklan layanan masyarakat ini ialah solid drawing dan staging.

Background

Background merupakan aspek visual terpenting yang tidak dapat dihilangkan di dalam animasi. White (2006) menyatakan bahwa background merupakan suatu latar suasana atau tempat dimana adegan dari suatu cerita yang diperankan oleh suatu karakter terjadi. Background pada dasarnya bisa berupa warna dasar sepenuhnya, dan bahkan bisa sampai kepada kategori pelukisan yang rumit dengan mempergunakan cat air.

Environment

White (2006) menyatakan bahwasannya environment merupakan cakupan yang

lebih luas dari visualisasi background. Pembuatan environment ditujukan untuk menciptakan penataan elemen visual dari lokasi adegan, dimana sang karakter beraksi. Environment berfokus kepada pembuatan atau penataan interior, dimana segala hal yang berkaitan dengan detail, pemberian bayangan, pencahayaan, dan perancangan desain dari properti yang akan ditampilkan, menjadi suatu pertimbangan penting dalam proses perancangan environment.

Metode Pengumpulan Data

Poulus dan Rusdin (2018) mengungkapkan bahwa data merupakan suatu poin-poin terperinci dari informasi dengan format tertentu mengenai suatu hal atau peristiwa yang menjadi fokus dalam proses analisis atau penelitian. Mengacu pada definisi data, maka pada dasarnya metode pengumpulan data, merupakan suatu metode yang ditujukan untuk menghimpun informasi mengenai suatu peristiwa, yang harus dijelaskan secara terperinci mengenai variabel apa saja yang dipergunakan pada proses pengumpulan data tersebut.

Terdapat 3 metode pengumpulan data yang dipergunakan di dalam proses perancangan background, yaitu studi pustaka, observasi dan wawancara.

Pendekatan Etnografi

Mulyadi, Basuki dan Prabowo (2019) menjelaskan bahwa etnografi merupakan suatu teknik yang ditujukan untuk menganalisis dan mempelajari secara mendalam mengenai kebiasaan atau perilaku yang serupa dari berbagai kelompok, yang memiliki latar belakang kepercayaan dan kebudayaan tertentu.

DATA DAN ANALISIS DATA

Tiktok

Qudratullah dan Wandi (2021) menjelaskan bahwa tiktok merupakan salah satu aplikasi media sosial yang menampilkan eksplorasi yang menarik dari gabungan dua media, yakni video dan musik dalam jangka waktu yang relatif singkat. Aplikasi ini memberikan kebebasan kepada para penggunanya untuk berekspresi melalui pembuatan konten dengan berbagai macam fitur yang disediakan, dan oleh karena kebebasan yang diberikan oleh tiktok itulah maka banyak orang yang lebih tertarik mempergunakan tiktok dibandingkan dengan aplikasi sosial media lainnya.

Bahaya Tiktok bagi Remaja

El-Yana (2021) mengungkapkan bahwa pada dasarnya tiktok merupakan aplikasi sosial media yang tidak ramah bagi remaja yang masih dibawah umur, hal tersebut dikarenakan penggunaan tiktok dapat menimbulkan adanya kemungkinan untuk remaja dibawah umur tersebut, menyaksikan konten-konten yang tidak sepantasnya, baik itu yang menampilkan tentang gaya hidup yang merujuk kepada kebiasaan negatif, maupun tentang konten-konten dewasa yang bersifat vulgar.

Alasan Memilih Tiktok sebagai Media untuk Penyebarluasan Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi Tiktok Terhadap Remaja Usia 12-17 Tahun.

Satriyati (2021) menyatakan bahwa di Indonesia sendiri, antusiasme masyarakat dalam mengunduh dan memainkan tiktok sangatlah tinggi, terlebih sejak mulai memasuki masa-masa pandemik pada bulan Maret di tahun 2020.

Mengacu pada pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya alasan yang melandasi pemilihan tiktok sebagai media publikasi animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok ialah karena tiktok merupakan aplikasi media sosial yang paling banyak mendapatkan atensi dari kalangan remaja pada masa sekarang

ini.

Format Video Tiktok

Format ideal dari konten video tiktok ialah memiliki tampilan vertikal dengan dimensi 1080 x 1920 piksel atau memiliki kesesuaian dengan ukuran layar smartphone. Pada dasarnya ukuran dari file video konten tiktok, ialah berbeda antara android dengan Ios, dimana untuk android dapat memiliki ukuran sampai dengan 72 MB, sedangkan untuk Ios dapat mencapai ukuran 287,6 MB.

Dimensi Video Tiktok

Data dan Analisis

1. Kesimpulan dari Data Hasil Kuisioner

Mayoritas pemberi data pada kuisioner ini merupakan sepupu dari narasumber utama, dan narasumber utama itu sendiri mayoritas berusia 12 tahun, dengan latar belakang jenjang pendidikan SMP, berjenis kelamin perempuan dan memiliki karakteristik yang feminin. Mengacu pada latar belakang mayoritas narasumber utama yang masih berstatuskan pelajar, maka dapat diketahui bahwasannya mayoritas dari narasumber utama tersebut memiliki rutinitas yaitu bersekolah. Warna yang mayoritas digemari oleh narasumber utama ialah merupakan warna biru, dan aplikasi media sosial yang paling digemari ialah tiktok. Alasan yang mendorong para pemberi data tersebut meyakini bahwa tiktok merupakan aplikasi yang paling digemari oleh narasumber utama ialah karena para pemberi data cukup sering mendapati para narasumber utama dalam durasi waktu yang cukup lama, terus-menerus memainkan tiktok dengan iringan lagu dan musik khas tiktok yang sangat sering terdengar oleh pihak pemberi data. Beralih kepada perangkat yang dipergunakan, seluruh pemberi data memilih handphone sebagai perangkat yang paling umum dipergunakan oleh narasumber utama untuk memainkan tiktok. Sedangkan untuk merek handphone yang umumnya dipergunakan oleh para narasumber utama ialah, Samsung dan Apple.

2. Data Hasil Observasi

1) Rumah Syifa

1.1 Kamar Tidur

Kamar tidur Syifa berada di lantai dua dengan konsep kamar rooftop tanpa pintu (open space) dan langsung terhubung dengan akses menuju tangga. Meja belajar Syifa yang terbuat dari kayu pernis, posisinya berada tepat di hadapan tempat tidur, bahkan berdempetan dengan sisi depan tempat tidur tersebut.

1.2 Ruang Tengah

Pada ruang tengah rumah Syifa terdapat TV yang ditempatkan di atas meja kayu panjang berwarna cokelat muda dengan speaker yang ditempatkan di kanan dan kiri meja tersebut.

2) Rumah Athaya

2.1 Kamar Tidur

Pada kamar tidur Athaya, tempat tidurnya mempergunakan rangka kayu dengan single spring bed, dan sprei spring bednya memiliki motif floral dengan warna dasarnya yaitu biru yang terlihat sudah mulai memudar. Sarung bantal kepalanya berwarna ungu dengan motif floral, sarung bantal gulingnya berwarna pink muda dengan motif geometris, dan selimutnya berwarna biru langit.

2.2 Ruang Tengah

Pada ruang tengah ini, terdapat beberapa barang dan furnitur seperti smart TV, yang berada di atas meja kayu, dan di dalam ruang mejanya terdapat kabel, lalu di atas smart

TV tersebut terdapat papan rak kayu yang dihiasi oleh satu tumbuhan hidup yang diberikan vas kaca berisikan air, dihiasi oleh beberapa pajangan dan tiga buah action

figure.

3) Data Hasil Wawancara

3.1 Analisis Wawancara Narasumber Utama (Syifa & Athaya)

Dari wawancara yang telah dilaksanakan terhadap Syifa dan Athaya, maka dapat diketahui bahwasannya kedua narasumber utama sudah cukup lama mengenal dan memainkan tiktok, terlebih dalam hal ini mereka memiliki intensitas yang cukup tinggi dalam memainkannya. Syifa dan Athaya menyukai konten tiktok yang menampilkan unsur dance, tutorial baik itu tutorial make up maupun tutorial memasak, dan juga konten-konten hiburan seperti komedi dan memes. Pada dasarnya apabila mereka melihat konten animasi 2D di tiktok, yang menarik perhatian mereka ialah konten animasi Jepang yaitu anime, dengan Syifa yang lebih condong menyukai genre horror, dan Athaya yang lebih condong menyukai genre drama. Secara visual, aspek yang menarik perhatian Syifa dan Athaya terhadap konten-konten animasi 2D di tiktok ialah gaya penggambarannya, meskipun di luar daripada aspek visual, mereka juga cukup memperhatikan dan cukup tertarik terhadap alur cerita yang di angkat pada konten animasi tersebut. Dari keempat gambar cuplikan animasi yang memiliki gaya penggambaran beragam, Syifa dan Athaya sama-sama memilih gaya penggambaran *American Style*, yang terdapat pada gambar sebagai berikut.

Cuplikan Film Animasi Kaeru

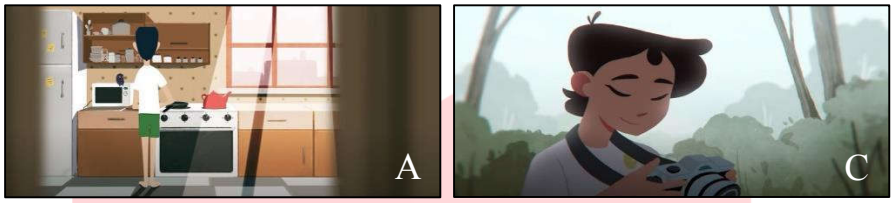
Pada saat Syifa dan Athaya diberikan pertanyaan mengenai kategori warna apa yang mereka sukai untuk bisa diterapkan pada visual background animasi 2D, mereka memberikan jawaban berbeda, dimana Syifa menyatakan bahwa warna yang menarik ialah warna yang disesuaikan dengan situasi yang akan digambarkan, sedangkan Athaya menjawab bahwa kategori warna yang ia sukai ialah warna dingin, karena sedap di pandang dan memberikan kesan menyejukkan. Untuk warna kegemaran, Syifa menyukai warna hitam dan pink, sedangkan Athaya menyukai warna hitam dan hijau. Pada saat sedang memainkan tiktok, Syifa dan Athaya sama-sama gemar memainkannya di kamar tidur, namun dalam hal ini Athaya gemar juga memainkan tiktok di ruang tengah, dengan spot favorit Syifa yaitu tempat tidur, sedangkan spot favorit Athaya ialah tempat tidur dan sofa.

3.2 Analisis Wawancara Psikolog

Dalam hal format video, Kak Ika menjelaskan bahwasannya format video vertikal identik dengan kebutuhan konten yang berdurasi singkat atau memiliki tempo yang cepat, yang pada dasarnya ditujukan untuk mengajak, mendorong atau menanamkan suatu pesan secara efektif. Pada saat Kak Ika diberikan tunjuk beberapa gambar cuplikan film animasi yang merepresentasikan gaya penggambaran yang berbeda-beda dan lalu ditanyakan mengenai manakah gaya penggambaran background animasi 2D yang secara psikologis paling cocok untuk target sasar audiens remaja yang berusia 12-17 tahun, Kak Ika berpendapat bahwa cuplikan film animasi dengan kode A dan C memiliki gaya penggambaran American Style, ialah paling cocok untuk target sasar yang merupakan remaja berusia 12-17 tahun,. Hal tersebut dikarenakan gambar A dan C memiliki unsur visual yang memiliki keterkaitan erat dengan apa yang sudah atau pernah di alami oleh

para remaja di dalam kesehariannya.

Cuplikan Film Animasi Routine & Kaeru



Untuk penggunaan kategori warna, Kak Ika menyatakan bahwa penggunaan kategori warna ialah bergantung kepada pesan atau informasi apa yang ingin disampaikan, apabila informasi yang ingin disampaikan yaitu mengenai perasaan, mimpi atau semangat, bisa mempergunakan warna yang hangat, sedangkan apabila mengenai kesedihan, perasaan kehilangan, atau untuk tujuan relaksasi, dapat mempergunakan warna dingin. Untuk usia 12 tahun, spektrum warna yang dipergunakan lebih baik tidak terlalu luas, dan bahkan akan lebih baik lagi apabila hanya mempergunakan satu tema warna. Hal tersebut dikarenakan fokus remaja yang berusia 12 tahun masih mudah teralihkan, sehingga akan lebih baik untuk mempergunakan satu tema warna, dengan tujuan untuk mengarahkan fokus mereka hanya kepada inti informasi yang ingin disampaikan. Salah satu contoh pewarnaan animasi yang cocok untuk segala usia ialah seperti tone dan jenis pewarnaan yang diterapkan pada animasi Ghibli. Waktu yang dipergunakan untuk bermain tiktok umumnya bersifat relatif, meskipun dalam hal ini lebih condong kepada waktu istirahat, seperti siang hari, sore hari dan malam hari. Pada dasarnya penggunaan tiktok di malam hari di anggap kurang tepat oleh Kak Ika, hal tersebut dikarenakan tiktok memiliki warna lampu yang dapat membuat mata menjadi sulit beristirahat, dan bahkan pada akhirnya bisa memicu terjadinya adiksi maupun gangguan tidur terhadap remaja. Untuk situasi dan

kondisi ruangan yang gemar dipergunakan oleh para remaja pada saat sedang memainkan tiktok, pada dasarnya ialah tidak terbatas, menurut Kak Ika. Mereka bisa memainkan tiktok di kamar tidur, café, di luar ruangan, atau di dalam ruangan yang luas. Sedangkan untuk temperatur ruangan atau tempat yang dipergunakan, para remaja lebih menyukai temperatur hangat pada sore hari, yang mulai ada peralihan kepada temperatur yang dingin pada malam hari. Para remaja tersebut sebagian besar gemar untuk memainkan tiktok pada malam hari, sehingga hal tersebut tersebut tentu menyebabkan terganggunya jam tidur mereka. Untuk sumber pencahayaan pada saat sedang memainkan tiktok, Kak Ika mengungkapkan bahwa terdapat dua tipe orang dalam hal ini, dimana untuk yang pertama lebih gemar mempergunakan sumber pencahayaan alami dari sinar matahari senja, agar terlihat lebih estetik, sedangkan yang kedua lebih gemar mempergunakan sumber pencahayaan yang berasal dari ring light. Meskipun begitu, dalam ini tetap sebagian besar remaja lebih gemar untuk memanfaatkan sumber pencahayaan yang berada di sekitarnya.

3.3. Analisis Karya Sejenis

3.3.1 Hasil Analisis Karya Sejenis

Poster Animasi *Sundown, Overcomer* dan *Leaving Home*

Mengacu kepada hasil analisis dari ketiga karya sejenis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada film animasi “Sundown”, tone warna yang dipergunakan ialah menyesuaikan dengan latar waktu dan suasana yang ditampilkan. Pada waktu siang menuju sore hari, warna yang dipergunakan ialah lebih condong kepada warna-warna yang cerah dan hangat, dengan karakteristik dusty. Karakteristik warna dusty pada dasarnya menampilkan kesan yang tidak terlalu mencolok, namun tetap terlihat menarik.

Untuk film animasi “Overcomer” dapat disimpulkan bahwasannya penerapan pencahayaan yang tepat, dapat sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap suasana dan kesan yang ditampilkan. Hal-hal yang harus diperhatikan di dalam penerapan pencahayaan itu sendiri ialah, value gelap terang, pemilihan warna dan intensitas cahayanya.

Untuk film animasi “Leaving Home” dapat disimpulkan bahwasannya penggambaran foreground, middle ground dan background, harus memiliki ciri visual yang khas dan jelas, terlebih dalam hal warna dan posisi penempatannya.

3.4 Segmentasi

3.4.1 Demografis

Animasi ini ditujukan bagi remaja laki-laki dan perempuan, yang berusia 12-17 tahun. Meskipun animasi ini ditujukan bagi remaja laki-laki dan perempuan, namun tokoh atau karakter utama yang akan ditampilkan pada animasi ini ialah remaja perempuan.

3.4.2 Psikografis

Pada rentang usia 12-17 tahun, umumnya seseorang memiliki kemampuan pengendalian diri dan pengendalian emosi yang masih lemah. Sehingga di saat mereka sudah mulai mengalami ketertarikan mendalam terhadap suatu hal, mereka cenderung akan mengalami kesulitan untuk mengendalikan diri ataupun mengendalikan emosi terhadap hal tersebut.

3.4.3 Geografis

Khalayak sasar dari animasi ini ialah merupakan remaja berusia 12-17 tahun yang berdomisili di wilayah pinggiran dan pusat perkotaan, dengan dua kota yang menjadi representatifnya yaitu Kota Bandung dan Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Background pada serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja ialah menggambarkan situasi dan kondisi dari kamar tidur remaja perempuan yang gemar memainkan tiktok, namun abai dengan lingkungan di sekitarnya, secara khusus terhadap kondisi kamar tidurnya, sehingga alhasil dikarenakan hal tersebut, kamar dari karakter utama yaitu Tanisha digambarkan dalam kondisi yang berantakan, dengan berbagai barang berserakan di seluruh penjuru kamar. Selain itu, perancangan background untuk serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja

ini pun memvisualisasikan ruang imajiner yang terbentuk dalam mimpi Tanisha, pada saat sedang tidur. Ruang imajiner tersebut menampilkan visualisasi dari ruangan yang gelap dengan panggung melingkar yang ditempatkan di tengah-tengah ruangan, lalu di sekeliling panggung tersebut terdapat layar-layar dari berbagai video tiktok yang melayang-layang mengelilingi panggung. Sebagai penunjang adegan singkat yang dilakukan oleh ibu dari Tanisha pada saat sedang mengangkat telepon, background ruang tengah pun dirancang, dengan tujuan untuk menampilkan situasi saat ibu sedang bersantai menonton televisi.

Konsep Kreatif

Ilustrasi background dibuat dengan mengadaptasi gaya penggambaran semi realis, sehingga proporsi ukuran dan spesifikasi objek visual yang digambarkan sesuai dengan benda aslinya. Penggambaran detail background dan properti di sesuaikan dengan perspektif jarak yang akan digambarkan. Apabila background dan properti memiliki jarak pandang yang dekat terhadap karakter dan kamera, maka penggambaran background maupun properti dibuat dan ditampilkan secara mendetail, namun apabila background dan properti memiliki jarak pandang yang jauh terhadap karakter dan kamera, maka penggambaran background maupun properti dibuat dan ditampilkan tidak secara mendetail dan lebih samar.

Konsep Media

Perancangan background serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja ialah menghasilkan output berupa ilustrasi background dengan format PNG dan memiliki dimensi 1080x1920, yang merupakan dimensi ideal untuk video tiktok berformat vertikal. Ilustrasi background tersebut akan diterapkan pada karya video animasi 2D yang akan di unggah pada platform tiktok, sebagai sarana iklan layanan masyarakat.

Seluruh background dan aset yang ditampilkan di dalam animasi ini, semuanya dirancang secara digital, mempergunakan perangkat lunak Procreate dengan pengerjaannya dilakukan pada iPad generasi ke-8.

Konsep Visual

Dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan perancangan background kamar tidur Tanisha, foto-foto yang dihasilkan dari observasi langsung terhadap kamar tidur Syifa dan Athaya pun dijadikan sebagai acuan utama dalam perancangan background interior dengan berbagai aset yang di visualisasikan di dalamnya.

1. Kamar Tidur

Kamar tidur yang digambarkan pada background serial animasi 2D ini, merupakan visualisasi kamar tidur dari Tanisha yang merupakan seorang remaja perempuan, dan memiliki kepribadian feminin. Dalam aspek visual yang ditampilkan pada background, kepribadian Tanisha yang feminin pada dasarnya diperlihatkan melalui pemilihan warna pink yang diterapkan pada dinding, selimut, tas ransel, dan beberapa benda lainnya yang digambarkan pada kamar tidur tersebut. Berikut ini merupakan hasil dokumentasi dari kamar Syifa dan Athaya yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan desain interior pada background kamar tidur Tanisha.

Pada kamar tidur Syifa maupun Athaya, terdapat beberapa barang dan mebel seperti dipan, meja belajar, lemari, pintu, laptop, bantal, tas, baju, buku, kain hiasan dinding, dan lain-lainnya yang dijadikan sebagai acuan ataupun bahkan di adaptasi untuk kebutuhan perancangan dan penggambaran aset properti pada background kamar tidur Tanisha.

Foto Acuan Kamar Tidur dan Gambar Hasil Pengadaptasian Foto	

Kamar Tidur Syifa

Kamar Tidur Athaya

Hasil Pengadaptasian Kamar Tidur Syifa & Athaya

2. Ruang Tengah

Penggambaran background ruang tengah beserta dengan aset properti yang ada di dalamnya, ialah mengacu kepada hasil dokumentasi di bawah ini yang memperlihatkan situasi, kondisi dan berbagai macam aset properti dari ruang tengah yang terdapat di dalam rumah Syifa dan Athaya.

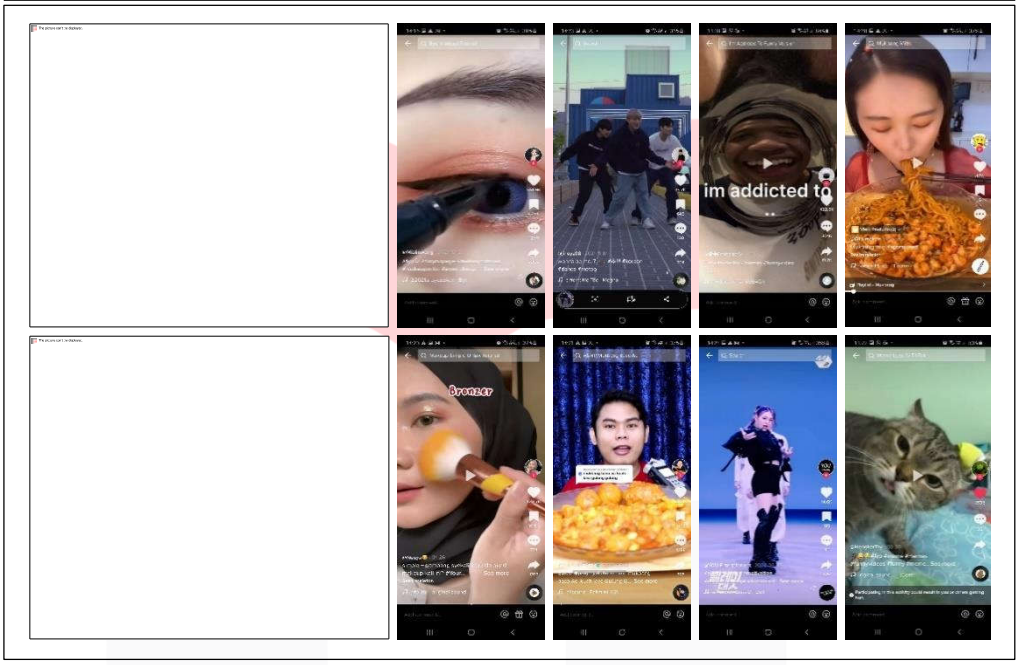
Dalam pewarnaannya, dinding ruang tengah akan diberikan warna biru muda dengan tujuan untuk menciptakan suatu kesan dari suasana yang nyaman dan sejuk, serta secara tersirat diperuntukkan untuk menyampaikan fungsi dari ruang tengah itu sendiri, yang umumnya dipergunakan untuk kebutuhan relaksasi. Sedangkan untuk meja TV, akan mempergunakan warna cokelat sebagai warna yang merepresentasikan material kayu, untuk sofa mempergunakan warna abu-abu untuk memberikan kesan dari bantalan sofa yang nyaman, untuk tanaman hias mempergunakan warna hijau dan ditempatkan pada pot terakota dengan tujuan untuk memberikan kesan alami dan menyegarkan, sedangkan untuk TV dan DVD player mempergunakan warna hitam sebagai warna yang paling umum dan identik pada barang-barang elektronik.

3. Ruang Imajiner

Di dalam pewarnaannya, ruang imajiner ini di dominasi oleh warna hitam, yang pada dasarnya ditujukan untuk dapat menciptakan kesan ruangan yang gelap tanpa penerangan. Lalu untuk panggung melingkar yang terletak di tengah-tengah ruangan diberikan warna abu-abu, sebagai representasi dari warna material alumunium yang umumnya dipergunakan sebagai material dasar dari panggung jenis melingkar tersebut.

Sedangkan untuk layar-layar dari berbagai jenis konten tiktok yang melayang-layang, terdiri dari beragam warna-warna cerah yang menciptakan kontras yang cukup signifikan antara warna dasar ruangan yaitu hitam, dengan warna-warna dari masing-masing tampilan konten tiktok. Kontras warna tersebut pada dasarnya ditujukan untuk menciptakan efek dramatis dan untuk memusatkan fokus dan perhatian audiens hanya kepada layar-layar konten tiktok serta terlebih kepada adegan yang berlangsung pada scene tersebut.

Panggung Melingkar dan Berbagai Jenis Konten Tiktok



Hasil Perancangan

1. Tahapan Perancangan

1) Pembedahan Script

Dalam tahapan ini, script dibedah dengan tujuan agar dapat mengetahui dan menentukan background serta aset yang sesuai untuk adegan-adegan yang akan ditampilkan, dan dari hasil pembedahan tersebut dapat diketahui bahwasannya background terbagi ke dalam tiga bagian, yaitu background kamar tidur, ruang tengah dan ruang imajiner.

2) Pembedahan Storyboard

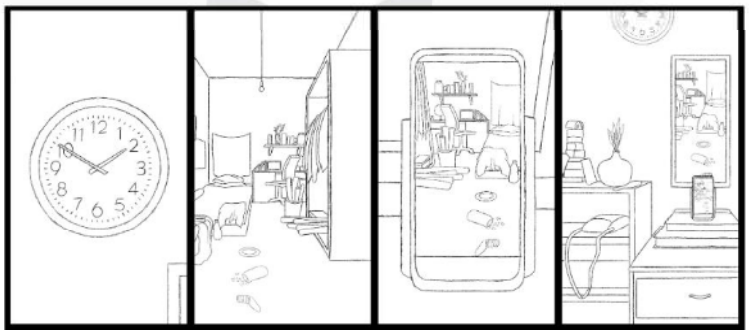
Dalam tahapan ini, storyboard dibedah dengan tujuan agar dapat mengetahui sudut dan tipe shot kamera yang akan diterapkan pada background dari masing-masing shot yang ada.

3) Eksplorasi Visual

Dalam tahapan ini, eksplorasi visual dilakukan dengan tujuan untuk mencari visualisasi terbaik untuk masing-masing objek visual yang akan digambarkan dan digabungkan dalam satu kesatuan background. Referensi visual yang dijadikan sebagai acuan di dalam proses eksplorasi ini diperoleh dari dokumentasi pribadi dan juga internet.

4) Sketsa Dasar

Setelah melakukan proses pembedahan script dan storyboard, maka tahapan selanjutnya dilanjutkan dengan pembuatan sketsa dasar dari keseluruhan background. Berikut ini merupakan sketsa dasar, yang ditujukan untuk dapat memperoleh rancangan visual yang paling sesuai dan menarik, untuk dapat dijadikan acuan dalam finalisasi pembuatan background dari masing-masing shot.



5) Clean Up & Pewarnaan

Setelah perancangan dan pembuatan sketsa dasar telah selesai dilakukan, tahapan

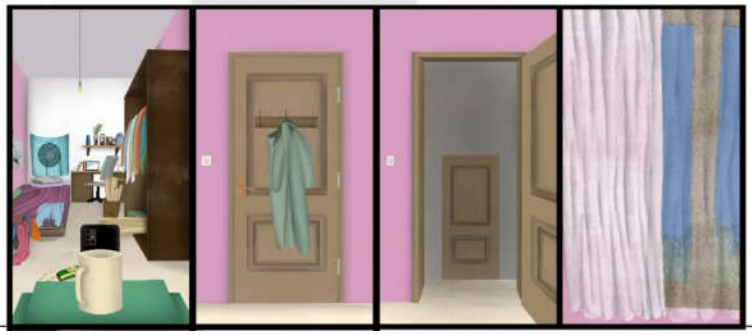
selanjutnya ialah berlanjut kepada proses clean up sekaligus melakukan pewarnaan dasar, yang dilakukan dengan mempergunakan tool selection pada Procreate. Tool selection pada tahapan ini ialah ditujukan untuk menciptakan batasan area dari bentuk tertentu, yang lalu area tersebut dapat langsung diwarnai, sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu visualisasi objek yang jelas.

6) Hasil Akhir

Setelah melalui berbagai tahapan, maka berikut ini merupakan hasil akhir dari keseluruhan background, dan di kategorikan berdasarkan scene yang telah ditentukan.

Scene 1

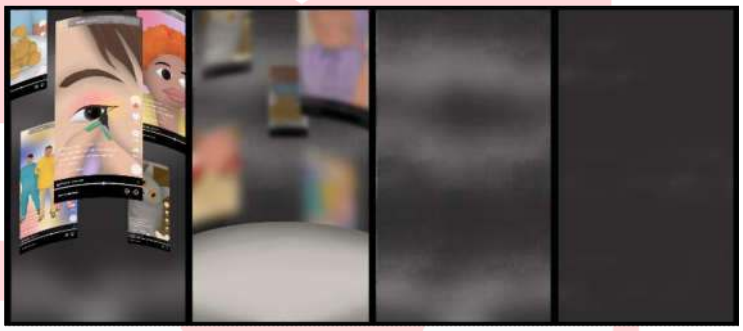
Scene 2



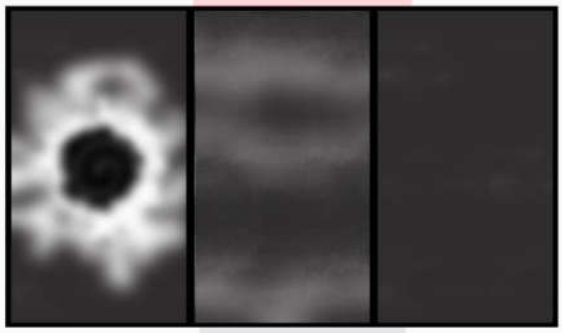
Scene 3

Scene 4

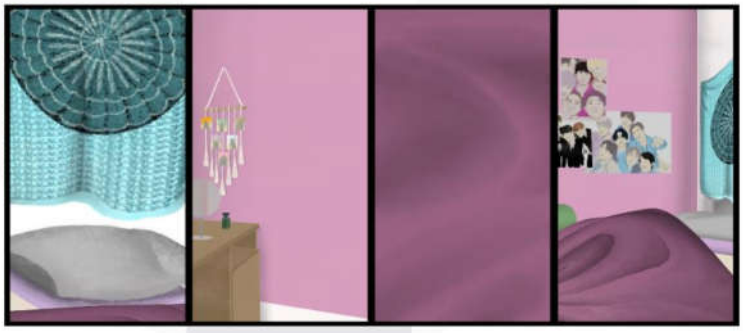
Scene 5

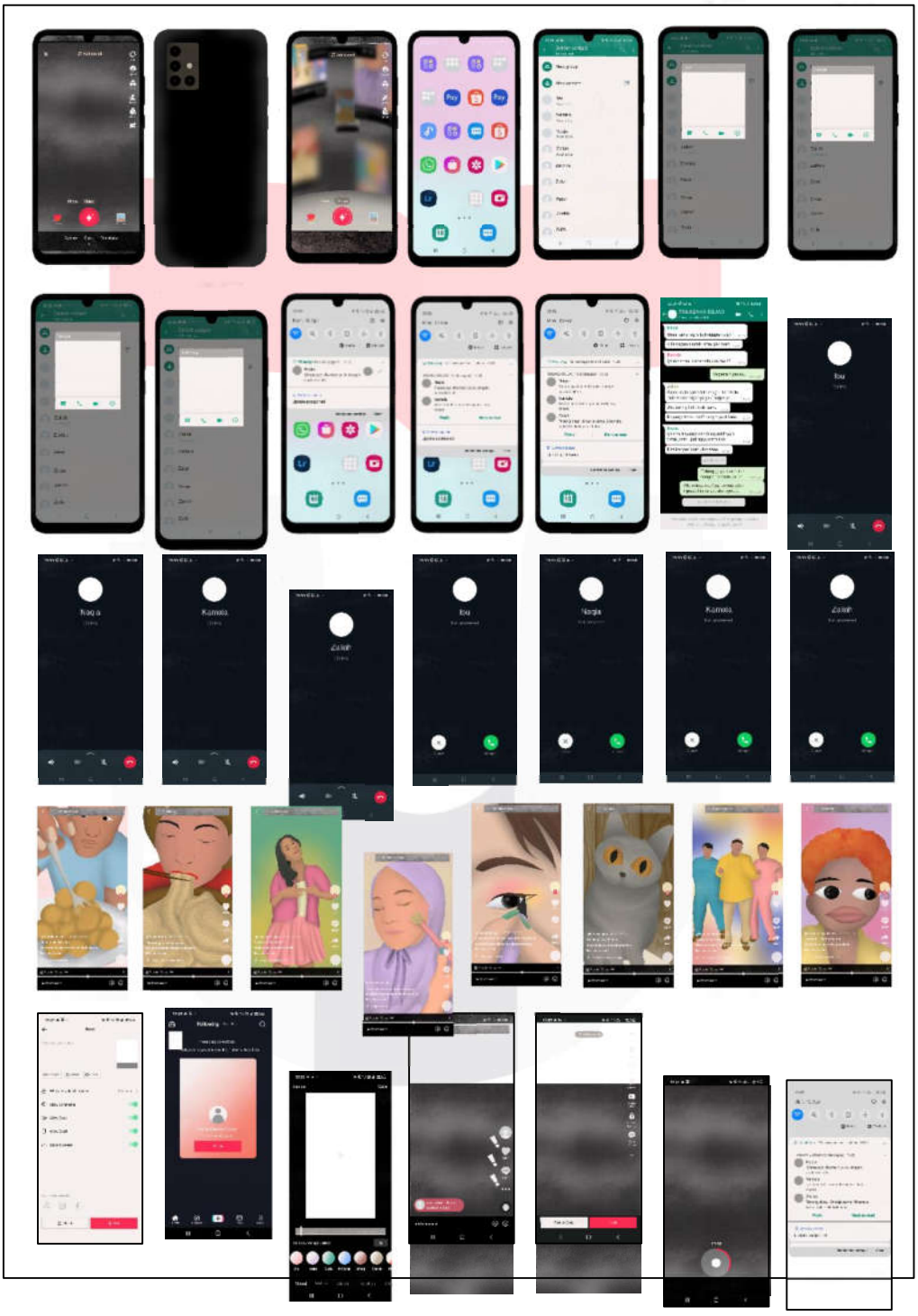


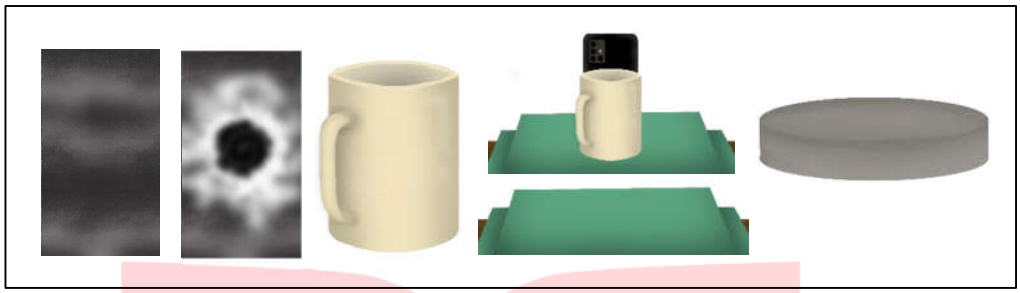
Scene 6



Scene 7







KESIMPULAN

Pembuatan background untuk kebutuhan serial animasi 2D vertikal iklan layanan masyarakat mengenai dampak adiksi tiktok terhadap remaja, ditujukan untuk menggambarkan visualisasi dengan penggayaan semi realis, dari tiga set lokasi yaitu kamar tidur Tanisha, ruang tengah dari rumah Tanisha dan ruang imajiner sebagai proyeksi dari mimpi Tanisha. Selain itu pembuatan background pada serial animasi 2D ini mengacu kepada data-data yang diperoleh baik itu dari data observasi yang menjadi data acuan utama, dari hasil analisis karya sejenis, maupun dari data hasil kuisioner yang menjadi data pendukung.

Saran

Referensi atau acuan literasi fisik seperti buku yang khusus membahas mengenai tiktok terbilang masih cukup terbatas dan sukar untuk ditemukan. Oleh karena hal tersebut maka dalam proses pengkolektifan data untuk kebutuhan pembuatan karya yang mengusung tema mengenai tiktok, diperlukan eksplorasi dan pencarian secara tekun, jeli dan mendalam terhadap sumber-sumber literasi kredibel yang membahas mengenai tiktok itu sendiri. Selain itu, dalam melakukan pendekatan terhadap narasumber utama yang berasal dari kalangan remaja, diperlukan suatu upaya

pendekatan yang fleksibel, sehingga dapat lebih mudah menjangkau dan menciptakan kedekatan yang baik dengan narasumber utama, dalam rangka menghimpun data yang dibutuhkan dari narasumber utama.

DAFTAR PUSTAKA

Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana, 21(1)*.

Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI, Kompetensi Keahlian Multimedia, Program Keahlian dan Informatika.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

BOUILLET, S. (2021). *TikTok: A Creative Guide 50+ Ideas for Your Influencer Campaigns on TikTok.* Norderstedt: Books on Demand.

Brach, K. (2020). *Hacks for TikTok 150 Tips and Tricks for Editing and Posting Videos, Getting Likes, Keeping Your Fans Happy, and Making Money.* New York: Racehorse.

Edi, F. R. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik.* Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.

El-Yana, K. (2021). *Revolusi Senja.* Tangerang: Indigo Media.

Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout: From Student to Professional.* Ontario: Fowler Cartooning Ink.

Isroi. (2005). *Trik Desain Presentasi dengan Powerpoint.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Jackson, W. (2015). *Digital Painting Techniques.* New York: Apress.

Kessler, M. (2004). *Color Harmony in Your Paintings.* Cincinnati: North Light Books.

Mardi. (2020). *Buku Menggambar untuk Animasi.* Sidoarjo: Zifatama Jawara.

Mulyadi, S., Basuki, A. M., & Prabowo, H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Mix Method: Perspektif yang Terbaru untuk Ilmu-ilmu Sosial, Kemanusiaan dan Budaya.* Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Nurcahyono, N. (2018). *Teknik Animasi 2D dan 3D untuk SMA/MAK Kelas XI.* Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Nurohman, D. A. (2021). *KONTEN KREATOR: Cara Kreatif Menghasilkan Uang dengan Menjadi Blogger, Youtuber atau Tiktoker.* Bengkulu: Elmarkazi.

Pentak, S., Richard, R., & David, A. L. (2013). *Design Basics: 2D and 3D Eight Edition, International Edition.* Massachusetts: Wadsworth, Cengage Learning.

Penularan, Kebijakan Pemerintah Terkait Pandemi Menitikberatkan Mencegah Peluang. (2021, Agustus 31). Retrieved Februari 20, 2022, from covid19: https://covid19.go.id/p/berita/kebijakan-pemerintah-terkait-pandemi-menitikberatkan-mencegah-peluang-penularan-covid-19

Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Qudratullah, & Wandi. (2021). *Dakwah dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangan.* Klaten: Lakeisha.

Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya.* Jakarta: PT Grasindo.

Rusdin, & Poulus, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial : Suatu Pendekatan Teori dan Praktis.* Bandung: Alfabeta.

Satriyati, E. (2021). *Pola Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia dI Era Pandemi Covid-19.* Batu: CV Literasi Nusantara Abadi.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Thomas, F., & Johnsto, O. (1981). *The Illusion Of Life Disney Animation.* New York: Walt Disney Productions.

White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixels.* New York: Focal Press.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan.* Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Internet

Kebijakan Pemerintah Terkait Pandemi Menitikberatkan Mencegah Peluang Penularan. (2021, Agustus 31). covid19: https://covid19.go.id/p/berita/kebijakan-pemerintah-terkait-pandemi-menitikberatkan-mencegah-peluang-penularan-covid-19 (Diakses pada 28 Maret 2022, pukul 23.00 WIB)