

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Instagram adalah sebuah *platform* yang berfungsi menjadi media berbagi foto & video pada sebuah jejaring sosial. *Instagram* adalah salah satu media sosial yang saat ini banyak digunakan. Berdasarkan hasil survei dari (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII], 2014), jumlah pengguna Internet terbesar di Indonesia pada tahun 2014 berada di Jawa Barat sebesar 16,4 juta, dengan wilayah Bandung, Karawang dan Cirebon berada di urutan tiga besar. *Instagram* juga menjadi salah satu platform yang rentan untuk terjadinya *cyberbullying*.

Menurut (Willard, 2005), *Cyberbullying* adalah kekejaman yang disengaja terhadap orang lain dengan menggunakan Internet atau teknologi digital untuk mengirimkan suatu hal berbahaya yang terlibat dalam bentuk agresi sosial. *Cyberbullying* terjadi jika seseorang tidak suka dengan orang lainnya, hingga melontarkan kata-kata tidak senonoh. Adapula contoh perilaku *cyberbullying* ini yang sangat berbahaya dikarenakan dapat menyebabkan korban mengalami depresi, Seperti kasus Sulli dari grup idola Korea F(x), yang memutuskan untuk bunuh diri. Sulli sebelumnya menderita *panic disorder*, kondisinya diperparah oleh depresi akibat serangkaian hinaan netizen. Berdasarkan kasus *cyberbullying* yang terjadi, oleh sebab itu fenomena ini menjadikan suatu urgensi penulis untuk merancang Animasi pendek.

Animasi adalah gambar bergerak dari serangkaian objek yang ditempatkan secara teratur dan mengikuti gerakan yang telah ditentukan. Menurut (Wahyu, 2005), Animasi adalah bagaimana mendeskripsikan atau menyajikan informasi menggunakan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar dan teks. Berdasarkan Animasi yang saya observasi pada *platform youtube*, banyak Animasi *cyberbullying* yang di kemas hanya secara *motion graphic*, Animasi pendek bernarasi hanya terdapat 2 pada *platform youtube*, yang berjudul “*Cyber Bullying (UNICEF)*”, dan “*Perundungan Berbasis Dunia Maya (CyberBullying)*”. sehingga ini menjadi salah satu urgensi Penulis dalam membuat Animasi pendek.

Dengan proses yang kompleks, perancangan Animasi dibutuhkan banyak sumber daya manusia, masing-masing memiliki tanggung jawab yang berbeda, tanggung jawab penulis pada perancangan ini adalah seorang *Colorist*. Menurut (White, 2006), *Colorist* dikenal sebagai pelukis, karena pekerjaannya adalah melukis warna sesuai konsep yang tertera.

Warna adalah salah satu elemen penting dalam Animasi pendek. Menurut (Paul, 2005), warna juga merupakan elemen penting, karena dapat memengaruhi respons dan penerimaan informasi pada audiens. Dengan adanya perancangan warna dalam animasi pendek, audiens akan lebih merasakan suasana atau pesan yang disalurkan menjadi lebih mudah dipahami. Berdasarkan observasi saya pada platform youtube, Animasi pendek yang bernarasi memiliki penerapan warna hitam-putih dan vector, oleh sebab itu Penulis akan menerapkan pewarnaan *cell shade* pada Animasi pendek yang akan dirancang.

Warna menunjukkan sifat dan suasana hati audiens. Setiap warna memiliki psikologi tersendiri yang mewakili emosi dan maknanya. Seperti yang dikatakan (Haller, 2019) ketika warna yang dihasilkan oleh cahaya dipantulkan menembus di mata, cahaya menjadi rangsangan listrik yang menembus ke otak, khususnya bagian otak yang memproses emosi.

Berdasarkan fenomena dan uraian diatas, maka dari itu penulis tertarik untuk merancang pewarnaan pada Animasi pendek terhadap *cyberbullying* di sosial media *Instagram*.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. *Cyberbullying* dapat membuat korban menjadi depresi hingga melakukan bunuh diri.
2. *Cyberbullying* sering ditemukan pada remaja umur 14-24 tahun.
3. Berdasarkan platform youtube, hanya terdapat 2 Animasi pendek bernarasi mengenai fenomena *cyberbullying*.

4. Setelah melakukan observasi pada platform youtube. Animasi pendek mengenai *cyberbullying* yang berada di platform tersebut, tidak memiliki pewarnaan yang menarik.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana informasi mengenai *cyberbullying* di sosial media Instagram dapat disampaikan?
2. Bagaimana merancang dan menerapkan pewarnaan pada Animasi pendek mengenai *cyberbullying*?

1.4 Ruang Lingkup

Adanya pembatasan masalah pada fenomena supaya penelitian yang dilakukan dapat lebih akurat. Pembatasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Target penelitian yang dilakukan mencakup Indonesia melalui *platform* sosial media *Instagram*.
2. Target perancangan karya ditujukan pada pengguna Instagram
3. Target perancangan ditujukan pada pengguna Instagram yang berusia 17-24
4. Seluruh proses perancangan ini dilakukan pada bulan Februari 2023 hingga Juli 2023

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adanya tujuan perancangan supaya hasil akhir tujuan perancangan Animasi pendek ini adalah:

1. Supaya dapat menginformasikan bagaimana fenomena *cyberbullying* di sosial media *Instagram*.
2. Membuat Animasi pendek sebagai media yang dapat menginformasikan mengenai *cyberbullying* dan juga dapat menjadi salah satu referensi pewarnaan pada Animasi pendek.

1.6 Manfaat Perancangan

Dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat berupa:

1. Dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang *cyberbullying* di sosial media *Instagram* terhadap remaja.
2. Dapat menjadikan pewarnaan Animasi pendek menjadi inspirasi maupun referensi Animasi lain.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis adalah metode kualitatif. Penggunaan metode ini didasarkan supaya penulis dapat lebih memahami peristiwa yang diteliti melalui sudut pandang subjek agar data-data yang nantinya diolah dan diaplikasikan pada pewarnaan karya Animasi pendek akan sesuai dengan peristiwa yang terjadi. Proses metode perancangan ini juga terbagi dalam dua tahap, yaitu:

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ini dilakukan ke pada platform Instagram, dengan memantau akun-akun yang sedang kontroversial atau akun *shitpost*, seperti *@jakarta.keras*, *@turnbackhoaxid*, dan lainnya. Pemilihan akun ini dikarenakan akun tersebut memiliki hal-hal yang mengundang terjadinya bentuk *cyberbullying*. Proses ini dilakukan dengan cara memantau kondisi beberapa postingan hingga memasuki kolom komentar dan profil pengguna.

Pada salah satu postingan, penulis menemukan suatu komentar yang berawal dari mengemukakan pendapat, dilanjutkan dengan balasan komentar yang berbeda pendapat, hingga akhirnya saling melontarkan kata-kata kasar, bahkan sampai mengolok-olok satu sama lain tanpa ada kejelasan konteks sebelumnya.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan sesi tanya-jawab kepada seseorang yang memiliki keterkaitan dengan Sosial Media atau *cyberbullying*, seperti korban *cyberbullying*.

Kegiatan wawancara ini dimulai dengan pertanyaan yang cukup umum dalam hal *cyberbullying*, lalu dilanjutkan dengan kronologi yang lengkap bagaimana kejadian tersebut,

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dari beberapa sumber, seperti website, dokumen, jurnal ataupun buku yang berkaitan dengan objek penelitian.

Pada metode studi Pustaka, penulis melakukan pencarian pada beberapa website, seperti *gramedia.com*, *wearesocial.com*, dll. Sedangkan pada buku, penulis menggunakan buku "*Cyberbullying Across the Globe*", karya dari Raúl Navarro. Lalu pada ranah medium, penulis menggunakan buku karya Tony White seperti "*Animation From Pencils to Pixels*", kemudian "*Colour Reproduction in Electronic Imaging Systems*" yang ditulis oleh Michael S Tooms.

4. Kuesioner

Metode pengumpulan data kuesioner dilakukan penulis untuk mendapatkan data lebih banyak yang dapat dijadikan data sekunder atau data pendukung. Kuesioner ini disebarakan kepada para remaja, termasuk teman, kerabat maupun kenalan penulis.

Kuesioner ini memiliki beberapa pertanyaan dengan opsi jawaban *text* panjang, dikarenakan nantinya penulis akan menggunakan data kuesioner ini menjadi data kualitatif. Jawaban nantinya akan beragam, dikarenakan penulis mencoba agar responden dapat menceritakan detail tentang pertanyaan yang di ajukan.

1.7.2 Analisis Data

Pada tahap analisis data, penulis akan menganalisis data yang didapat dan disampaikan menggunakan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah analisis dijabarkan secara deskriptif. Jenis analisis data deskriptif kualitatif ini digunakan untuk menganalisis peristiwa, fenomena, atau situasi secara sosial. Penulis juga menganalisis beberapa animasi seperti *Cyberpunk: Edgerunners*, *Moriarty the Patriot* dan *Magic Kaito 1412* sebagai acuan pengkaryaan yang dilakukan penulis. Beberapa elemen pada animasi tersebut akan digunakan kedalam Animasi Pendek yang dirancang penulis.

Setiap data yang didapat dalam Observasi, Wawancara, hingga Studi Pustaka, diolah menjadi sebuah data faktual yang akan memperbaiki atau melengkapi teori-teori yang sudah ada maupun menciptakan sebuah teori baru. Terdapat juga tahapan yang diperlukan dalam proses analisis data, sebagai berikut;

1. Pengumpulan data

Penulis perlu mengumpulkan informasi berdasarkan pertanyaan atau masalah yang ditanyakan. Informasi kualitatif dapat dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, telah dokumen atau diskusi kelompok terarah.

2. Reduksi dan kategorisasi data

Kemudian tahap reduksi data. Reduksi data adalah proses selektif yang berfokus pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah yang dihasilkan dari data lapangan. Setelah penyaringan, peneliti harus mengklasifikasikan data sesuai kebutuhan. Informasi tersebut dikelompokkan misalnya berdasarkan tanggal, karakteristik informan atau lokasi penelitian. Keterampilan interpretasi data yang baik diperlukan pada tahap ini untuk menghindari kesalahan klasifikasi data.

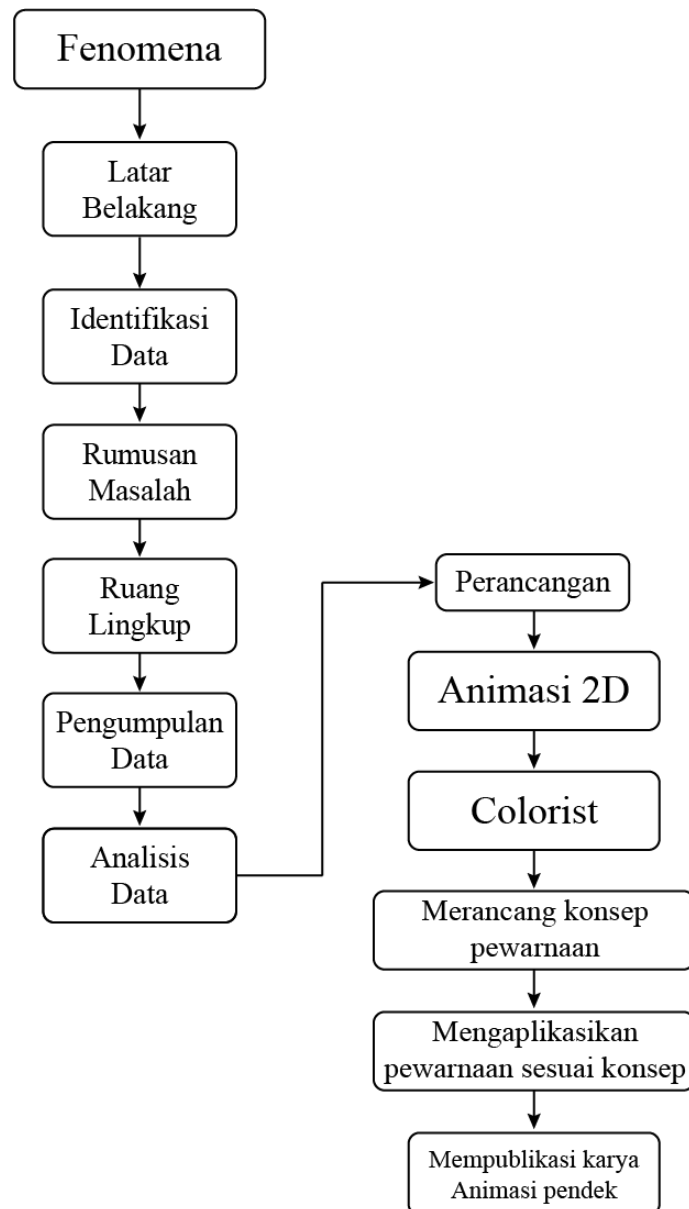
3. Penampilan data

Menampilkan data adalah langkah setelah mereduksi dan mengklasifikasikan data. Visualisasi data adalah analisis desain baris dan kolom metrik untuk data kualitatif. Berdasarkan desain ini, peneliti dapat menentukan jenis dan format data yang dimasukkan ke dalam kotak instrumen. Tampilan data dapat berupa laporan, grafik, flow chart dll.

4. Penarikan kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan. Secara umum, kesimpulan harus berisi informasi penting tentang penelitian. Kesimpulan juga harus ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami pembaca dan agar tidak membingungkan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: dokumen pribadi)

1.9 Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Pada Bab ini berisi informasi tentang latar belakang permasalahan yang diambil dari fenomena yang terjadi disekitar mengenai bagaimana dampak negatif Instagram dapat mempengaruhi pola pikir remaja. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat menghasilkan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup yang nantinya akan dijadikan sebuah tujuan dan manfaat perancangan yaitu Animasi pendek dengan data-data yang dikumpulkan lalu dianalisis, kemudian kerangka percangan dan diakhiri oleh pembabakan yang menjelaskan secara singkat tentang isi bab masing-masing.

- BAB II Kajian Teori

Bab ini berisikan teori-teori bagaimana pemecahan masalah yang telah diuraikan pada Bab I. Beberapa teori yang tercantum pada Bab ini adalah mengenai Instagram, Dampak negatif Instagram, Animasi pendek, hingga merujuk pada Coloring. Kemudian Bab ini diakhiri dengan kerangka asumsi teori.

- BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini berisikan data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Data tersebut akan memasuki tahap analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuesioner, analisis fenomena observasi, analisis data kuesioner, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

- BAB IV Perancangan

Bab ini berisi mengenai bagaimana konsep perancangan dibuat, dengan mengerucut kepada konsep karya, visual, hingga pesan yang ingin disampaikan. Kemudian memasuki pada pra-produksi dan produksi, lalu diakhiri dengan hasil perancangan akhir.

- BAB V Penutup

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