

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia pun berkembang. Pola pikir manusia zaman dahulu sangat jauh berbeda dengan sekarang. Kalau dahulu manusia hanya sebatas untuk memenuhi kebutuhan (sandang, pangan, papan), sekarang berorientasi untuk mencari keuntungan sendiri, bahkan mengejar kekuasaan. Perilaku manusia saat ini juga semakin mengkhawatirkan. Hal ini dapat diperhatikan dari berita-berita yang diliput media massa seperti televisi, koran, majalah dan lain-lain. Kasus kejahatan semakin meningkat dan bervariasi caranya. Semua ini menyebabkan pergaulan pada zaman sekarang ini sangat mengkhawatirkan. Anak zaman sekarang semakin cepat berfikir dewasa, ini semua tentu saja sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan juga media massa terutama televisi, seseorang bisa mendapat banyak masukan yang baik ataupun buruk, itu sebabnya sangat penting untuk memiliki kontrol diri dan iman, dan terutama bagi anak-anak perhatian orang tua sangatlah penting.

Bullying merupakan penekanan atau penindasan berulang-ulang secara psikologis atau fisik terhadap seseorang yang memiliki kekuatan atau kekuasaan yang kurang oleh orang atau kelompok orang yang lebih kuat (Rigby, 2002 : 15).

Banyak yang terjadi di masyarakat *bullying* ini begitu halus, hingga terasa sebagai kejadian biasa atau normal yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Tidak seharusnya penindasan dianggap normal karena dampaknya sangat merugikan, tidak hanya bagi korbannya tetapi juga orang-orang di sekitarnya dan juga pelakunya. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya secara fisik saja tetapi juga berupa gangguan psikologi.

Karena respon masyarakat yang sangat minim terhadap kasus *bullying* ini, maka perhatian dan usaha pemberantasan dari masyarakat pun masih sangat kurang. Tetapi karena masalah *bullying* ini adalah masalah serius dan perlu segera adanya perhatian, maka penulis mendapatkan ide untuk menjadikan kasus *bullying* ini dijadikan judul dalam pembuatan tugas akhir.

Kasus *bullying* di Indonesia seringkali terjadi di institusi pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan data dari Komisi Nasional Perlindungan Anak, tahun 2011 menjadi tahun dengan tingkat kasus *bullying* tertinggi di lingkungan sekolah yaitu sebanyak 339 kasus kekerasan dan 82 diantaranya meninggal dunia, selebihnya luka berat dan ringan (Komnas PA, 2011).

Ditemukan fakta seputar *bullying* berdasarkan survei yang dilakukan oleh Latitude News pada 40 negara. Salah satu faktanya adalah bahwa pelaku *bullying* biasanya para siswa atau mahasiswa laki-laki. Sedangkan siswi atau mahasiswi lebih banyak menggosip ketimbang melakukan aksi kekerasan dengan fisik. Dari survei tersebut juga terdapat

negara-negara dengan kasus *bullying* tertinggi di seluruh dunia. Dan parahnya, Indonesia masuk urutan kedua. Lima negara dengan kasus *bullying* tertinggi pada posisi pertama ditempati oleh Jepang, kemudian Indonesia, Kanada, Amerika Serikat, dan Finlandia (Collen Kaman, latitudenews.com, diunduh 04 September 2017, Senin 20 Februari 2012).

Fenomena *bullying* di lingkungan sekolah di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Diantara kasus tersebut lima kasus *bullying* yang sempat ramai menjadi pemberitaan di media adalah yang terjadi di SMA di Jakarta, yaitu kasus *bullying* di SMA 90 Jakarta korban dipaksa lari dan ditampar oleh senior, kemudian kasus Ade Fauzan siswa kelas 1 yang menjadi korban kekerasan dari siswa kelas 3 SMA 82 Jakarta. Ade saat itu sampai dirawat di RS Pusat Pertamina (RSPP). Lalu ada Okke Budiman kelas 1 SMA 46 mengaku dianiaya oleh seniornya siswa kelas 3 karena tidak mau meminjamkan motornya. Di SMA 70 Jakarta, seorang siswi dihardik, dipukul dan dicengkeram oleh tiga seniornya hingga lebam-lebam hanya gara-gara tidak memakai kaos dalam (kaos singlet). Dan kasus *bullying* yang menimpa Ary di SMA Don Bosco Pondok Indah, Ary mengaku dipukul dan disundut rokok oleh senior di SMA tersebut (<https://m.detik.com/news/berita/1979089/5-kasus-bullying-sma-di-jakarta/6>, diunduh 04 September 2017, Selasa 31 Juli 2012).

Maraknya kasus-kasus kekerasan seperti di atas merupakan bagian dari kasus *bullying* di sekolah. Kasus *bullying* merupakan permasalahan

yang sudah mendunia, tidak hanya menjadi permasalahan di Indonesia saja tetapi juga di negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Jepang.

Contoh-contoh di atas hanyalah sebagian kecil kejadian nyata (yang diketahui umum) akan adanya *bullying* di masyarakat, dan kebetulan terjadi di pergaulan anak. Hal ini tentu saja membuat orang tua resah dan semakin mengkhawatirkan pergaulan anak-anaknya.

Ajakan untuk mengurangi terjadinya *bullying* dapat dilakukan dengan cara melihat tayangan-tayangan. Tayangan-tayangan tersebut dapat berupa media visual, mengingat media visual adalah media yang paling efektif untuk menarik perhatian audiens. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan desain media visual berupa *motion graphic* sebagai media kampanye stop *bullying*. Menggunakan *motion graphic* melibatkan seni yang dapat membantu *audiens* terinspirasi dari apa yang dilihatnya. *Motion Graphic* ini berisi pesan yang mengajak masyarakat untuk memberantas adanya *bullying*. Masyarakat yang menjadi target audiens pesan ini khususnya adalah masyarakat berusia 11 tahun sampai 16 tahun.

Dari permasalahan di atas, penulis akan membuat Perancangan *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat “*Say No To Bullying*”. Penulis berharap *Motion Graphic* ini dapat menjadi alternatif media dalam menyampaikan suatu informasi dengan cepat, sederhana, dan menarik agar mudah dipahami oleh masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana konsep perancangan *Motion Graphic* yang memuat informasi tentang “*Say No To Bullying*” ?
2. Bagaimana merancang *Motion Graphic* yang menarik, komunikatif dan memberikan dampak positif bagi pelajar ?

C. Tujuan Perancangan

Setiap penelitian mempunyai tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Tujuan Perancangan *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat “*Say No To Bullying*” sebagai berikut :

1. Untuk memberikan pemahaman mengenai bagaimana konsep perancangan *motion graphic* yang di dalamnya memuat informasi tentang “*Say No To Bullying*”.
2. Untuk memberikan pemahaman mengenai bagaimana merancang *motion graphic* yang menarik dan mampu memberikan dampak positif bagi pelajar.

D. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Mahasiswa

Dapat meningkatkan kemampuan dalam merancang *motion graphic* sehingga menjadi media yang tepat dan mudah dimengerti oleh masyarakat.

2. Bagi Institusi

Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang mempelajari tentang *motion graphic*.

3. Bagi Masyarakat

Motion Graphic ini dapat dijadikan media iklan dan media informasi untuk mengkampanyekan *Stop Bullying* di kalangan pelajar.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan, untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memastikan bahwa apa yang akan diteliti, belum pernah diteliti sebelumnya. Sejumlah bahan kepustakaan yang telah di tinjau ternyata sudah ada yang menulis sebagaimana permasalahan yang menjadi topik penelitian.

Pembahasan ini banyak didukung dari beberapa sumber untuk memahami lebih jauh mengenai perancangan *motion graphic*. Informasi yang berkaitan dengan pokok penelitian didapat melalui beberapa rujukan buku dan sumber pustaka sebagai berikut :

Buku yang berjudul *New Perspectives On Bullying* mendefinisikan *bullying* sebagai penekanan atau penindasan berulang-ulang, secara psikologis atau fisik terhadap seseorang yang memiliki kekuatan atau kekuasaan yang kurang oleh orang atau kelompok orang yang lebih kuat (Rigby, 2002 : 15).

Buku yang berjudul *Understanding and Managing Bullying* menjelaskan bahwa *bullying* adalah hasrat yang sadar dan disengaja untuk menyakiti dan membuat orang lain tertekan (Tattum, 1993 : 8).

Menurut uraian dari berbagai ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *bullying* adalah suatu perilaku agresif dengan tujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara mental serta dilakukan secara berulang. Perilaku *bullying* dapat berupa tindakan fisik, verbal, serta emosional/psikologis. Dalam hal ini korban *bullying* tidak mampu membela dirinya sendiri karena lemah secara fisik atau mental.

Buku yang berjudul *Motion Graphic Design – Applied History And Aesthetic* berpendapat bahwa kegunaan dari animasi komputer pada era saat ini sangat banyak. Animasi mendukung dalam perkembangan banyak industri tidak hanya pada bidang komputer atau siaran televisi saja tetapi hampir pada seluruh bidang seperti pengaplikasian pada bidang pendidikan, rekayasa, produksi film, dan produksi video. Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak hanya

dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi audio dan visual maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan dengan jelas (Krasner, 2008:109)

Vitria Narwastu mahasiswa Universitas Sebelas Maret dalam tugas akhirnya yang berjudul *Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Stop Bullying ! Untuk Anak Usia Sekolah Dasar (SD) Di Wilayah Sragen* (2011) berisikan tentang Perancangan kampanye sosial *Stop Bullying !* di wilayah Sragen dengan menggunakan media komunikasi visual. Perancangan ini berisi tentang media komunikasi visual yang digunakan untuk kampanye *Stop Bullying !*. Selain itu kampanye sosial ini memiliki target utama yaitu Anak-anak Usia Sekolah Dasar (SD).

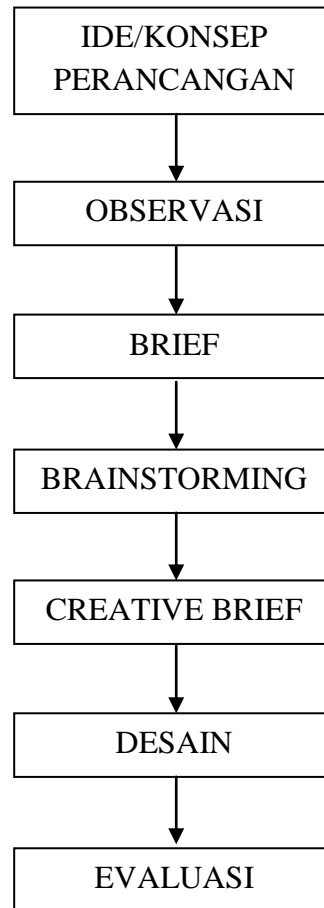
Muhammad Setiawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam Tugas Akhirnya yang berjudul *Perancangan Motion Comic Edukasi Pencegahan Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar* (2015) berisikan tentang pencegahan terjadinya *bullying* di kalangan anak sekolah dasar menggunakan media Motion Comic.

Kedua judul Tugas Akhir di atas memiliki perbedaan masing-masing yaitu yang pertama dalam Tugas Akhir Vitria Narwastu mahasiswa Universitas Sebelas Maret yang berjudul *Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Stop Bullying ! Untuk Anak Usia Sekolah Dasar (SD) Di Wilayah Sragen* (2011). Perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada media komunikasi visual untuk mengkampanyekan *Stop Bullying!*. Tugas Akhir Muhammad Setiawan Institut Seni Indonesia

Yogyakarta yang berjudul *Perancangan Motion Comic Edukasi Pencegahan Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar* (2015) menjelaskan perancangan *motion comic* yang menginformasikan tentang pencegahan *bullying* untuk anak sekolah dasar. Sedangkan *Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat "Say No To Bullying"* nantinya akan menjelaskan tentang Macam-macam *Bullying* dan ajakan untuk melakukan *Stop Bullying* perancangan ini nantinya akan menggunakan media *Motion Graphic* agar lebih menarik. Menggunakan *Motion Graphic* juga menjadi perbedaan paling menonjol dengan judul tugas akhir di atas.

Beberapa pustaka di atas bermanfaat untuk membantu memperkuat tema atau judul tugas akhir. Beberapa buku dan tugas akhir tersebut juga membantu memberi gambaran tentang metode dan teknik yang dipakai dalam tugas akhir ini serta dapat membantu menentukan rancangan penelitian yang tepat, sehingga penelitian valid dan bermakna.

F. Metodologi Perancangan



Gambar 1. Sistematika Perancangan

1. Ide/Konsep Perancangan

Konsep dari animasi *motion graphic* ini yaitu menceritakan tentang *bullying* di kalangan remaja, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying* dan ajakan untuk “*Say No To Bullying*”.

Jenis desain yang digunakan untuk *Motion Graphic* “*Say No To Bullying*” yaitu *Flat Design*. *Flat Design* merupakan desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada *bevel*, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi.

Desain seperti ini sangat sederhana karena untuk membuat skema desain tidak menyertakan atribut tiga dimensi seperti bayangan, *bevels*, *embossing*, dan *gradient* tidak digunakan dalam *flat design*. *Flat design* hanya menggunakan warna solid saja sehingga membuat gambar menjadi lebih simpel dan dapat menyampaikan pesan lebih cepat daripada sebuah ilustrasi yang kompleks atau sangat detail.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini observasi dilakukan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir dan beberapa buku yang memuat materi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, serta dari sumber tertulis lainnya.

Selain itu penulis melakukan observasi dengan pengumpulan data-data yang berkaitan dengan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara berkunjung ke lokasi yang sudah ditentukan untuk mendapatkan data yang sesuai.

3. Brief

Brief diartikan sebagai pengarahan singkat (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Tahapan *brief* merupakan tahapan dan menentukan siapa yang menjadi sasaran informasi dan bagaimana mendapatkan informasi yang

dibutuhkan dalam perancangan. Adapun penjelasannya tentang sumber data dan teknik pengumpulan data ada di bawah ini :

a. Sumber Data

Pada proses penelitian ini pengumpulan data lebih mengarah pada visualisasi dan pesan yang akan disampaikan dalam animasi *motion graphic*. Data diperoleh dari beberapa sumber yaitu narasumber, dokumen dan sumber-sumber tertulis. Sumber data diperoleh dari beberapa narasumber yang ahli di bidangnya yaitu Designer *Motion Graphic*, Psikolog, dan Masyarakat.

a) Narasumber

Narasumber merupakan sumber data utama dalam pembuatan tugas akhir ini. Data-data tersebut diperoleh dari beberapa narasumber berikut ini :

- Designer *Motion Graphic*

Nama : Arief Fatoni Rohman

Usia : 30 Tahun

Alamat : Serengan, Surakarta

- Psikolog

Nama : Muhammad Afif Alhad, S.Psi.,M.Si

Usia : 29 Tahun

Alamat : Jalan Duwet X RT 06 RW 07 Karangasem,
Laweyan. Solo 57145

- Masyarakat

Siswa Siswi Sekolah Menengah Pertama di
Surakarta

b) Pustaka

Sumber-sumber tertulis diperoleh melalui studi arsip, literatur atau pustaka. Sumber-sumber tersebut antara lain beberapa buku, jurnal, artikel, website.

c) Data Dokumen

Data dokumen merupakan sumber data pendukung untuk memperkuat data utama yang berupa hasil wawancara dari narasumber. Sumber data ini dapat memperkuat hasil karya penulis pada tugas akhir pengkaryaan ini.

b. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti harus menyadari bahwa posisi dan peran utamanya adalah sebagai alat pengumpul data (*Human Instrument*), sehingga kualitas data yang diperoleh akan sangat tergantung dari kualitas penelitinya (Sutopo, 2006 : 67).

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian kualitatif karena data-data yang diperoleh berupa kata-kata, kalimat, atau gambar yang memiliki arti luas dari pada sekedar angka atau frekuensi. Peneliti menekankan catatan yang menggambarkan situasi yang sebenarnya guna mendukung penyajian data. Penelitian Kualitatif cenderung tidak memotong

cerita dan data lainnya dengan simbol-simbol angka (Sutopo, 2002 : 35).

a) Wawancara

Wawancara merupakan tahap yang paling utama untuk mendapatkan data secara langsung. Wawancara dilakukan kepada narasumber utama yaitu *Designer Motion Graphic*, Psikolog, Masyarakat. Melalui wawancara seperti ini akan didapatkan informasi yang mutlak dan penting mengenai tujuan pembuatan animasi *motion graphic*.

b) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan topik yang dibahas. Langkah ini dilakukan untuk menunjang landasan pemikiran serta memperdalam dan mengembangkan analisis dalam penelitian. Studi pustaka juga sebagai cara memperoleh data pendukung melalui buku-buku atau tulisan yang memuat informasi mengenai Animasi *Motion Graphic Say No To Bullying*. Studi pustaka dilakukan di perpustakaan Universitas Sahid Surakarta dan beberapa perpustakaan lain dari Universitas Sebelas Maret, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memiliki sumber data yang sesuai.

c) Dokumen

Dokumen yang didapat dalam observasi ini yaitu pengumpulan data wawancara yang diharapkan akan memperkuat tugas akhir ini.

4. Brainstorming

Pengembangan ide dapat dilakukan dengan berkonsultasi ke dosen pembimbing, teman dan juga berdiskusi dengan ahli di bidang *Motion Graphic*. Bertujuan untuk memperoleh referensi yang membuat konsep karya yang baik.

5. Creative Brief

Creative brief merupakan sebuah dokumen yang berisi keterangan atau spesifikasi perkembangan kreatif sebuah produk. *Creative Brief* dibuat atau diciptakan dengan tujuan memperkenalkan, membedakan atau memposisikan produk dalam menghadapi persaingan.

Sekarang ini banyak masyarakat yang masih belum menyadari dampak terjadinya *bullying* untuk masa depan anak. Kurangnya sosialisasi terhadap masyarakat merupakan salah satu faktor penting untuk menyampaikan informasi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang efektif kepada masyarakat yaitu melalui animasi *motion graphic* karena dengan animasi *motion graphic* penyampaian pesan kepada masyarakat akan lebih efektif dibandingkan dengan media lain salah satunya media cetak. Gaya penyampaian pesan yang diinginkan yaitu menggunakan tampilan *motion graphic* yang

menarik dengan gaya *Flat Design* sehingga *audience* tidak akan bosan menontonnya dan diharapkan target lebih merespon pesan yang disampaikan.

6. Desain

Tahap ini merupakan tahap perancangan desain berdasarkan konsep yang telah dibuat secara digital, mulai dari perancangan karakter Animasi, *Layout*, Warna, *Typography*.

7. Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap karya yang dibuat sebelum karya *motion graphic* “*Say No To Bullying*” dipublikasi. Meliputi hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan dalam pengerjaan. Kemudian mengoreksi kekurangan tersebut supaya dapat diperbaiki sebelum dipublikasikan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam Tugas Akhir ini, penulis menjabarkan secara sistematis beberapa bab sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN** Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, metodologi perancangan dan sistematika penulisan.
- **BAB II LANDASAN TEORI** Bab ini membahas tentang pengertian perancangan, prinsip-prinsip animasi, prinsip-prinsip *motion graphic*, pengertian iklan layanan masyarakat, dan penjelasan mengenai *bullying*.

- **BAB III KONSEP PERANCANGAN** Bab ini membahas tentang identifikasi data, analisa data, segmentasi, USP, *Positioning*, strategi kreatif, konsep teknis, konsep estetis dan media promosi.
- **BAB IV PERWUJUDAN KARYA** Bab ini membahas tentang perwujudan karya motion graphic yang dibuat serta media promosi yang direalisasikan.
- **BAB V PENUTUP** Bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran.
- **DAFTAR PUSTAKA**
- **GLOSARIUM**
- **LAMPIRAN**