



**PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D *SILENT COMIC*
DENGAN TEMA *RISE UP* DENGAN METODE *RIGGING*
MENGGUNAKAN *AFTER EFFECT***



Oleh:

DINDA LORENA PINKAN

16510160007

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D SILENT COMIC
DENGAN TEMA *RISE UP* DENGAN METODE *RIGGING*
MENGGUNAKAN *AFTER EFFECT***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Nama	: Dinda Lorena Pinkan
NIM	: 16510160007
Program	: DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

Tugas Akhir

PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D *SILENT COMIC* DENGAN TEMA *RISE UP* DENGAN METODE *RIGGING* MENGGUNAKAN *AFTER EFFECT*

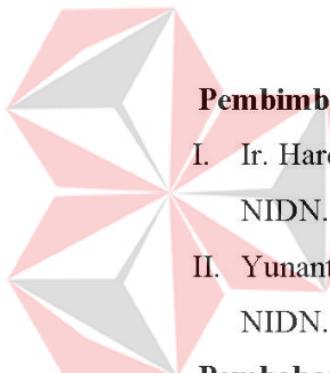
Dipersiapkan dan disusun oleh

Dinda Lorena Pinkan

NIM: 16510160007

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Rabu 2 September 2020



Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

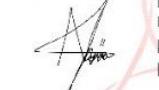
- I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS
NIDN. 0711086702
- II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN. 0704068505

Pembahas:

- Novan Andrianto, M.I. Kom.
NIDN. 07171119003


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.03
12:00:02 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.03
12:55:16 +07'00'


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2020.09.03
12:55:58 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


Dr. Jusak

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.04
00:06:17 +07'00'

NIDN. 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya :

Nama : Dinda Lorena Pinkan
NIM : 16510160007
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya : Penciptaan Film Pendek Animasi 2D *Silent Comic* Dengan Tema *Rise Up* Dengan Metode *Rigging* Menggunakan *After Effect*.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Ekslusif (*Non-Exclusive Royalty Free Rights*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Agustus 2020



Dinda Lorena Pinkan

NIM : 16510160007

LEMBAR MOTTO



“Hanya dirimu sendirilah yang paling bisa kamu andalkan.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



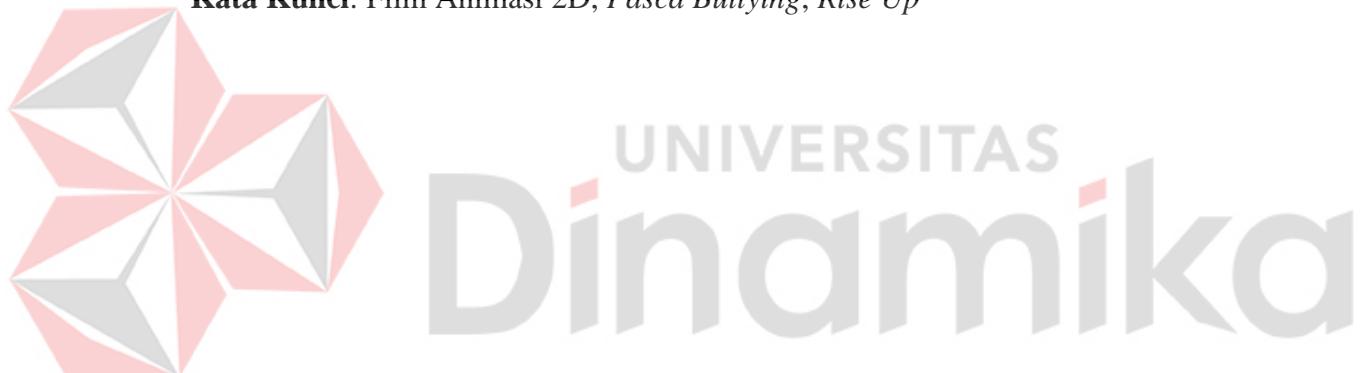
“Kupersembahkan untuk Almamater tercinta, keluarga, dosen, serta
kerabat yang telah memberikan dukungan”

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Pada Tugas Akhir ini peneliti memproduksi film animasi 2D bertema “*Rise Up*”. *Rise Up* sendiri memiliki arti ‘Bangkit’ atau ‘Menjadi lebih baik’ dalam bahasa Inggris. Hal ini di latar belakangi oleh keinginan peneliti agar mereka yang kesulitan dalam menangani rasa trauma yang muncul karena dampak *pasca bullying* dapat terbantu untuk bisa melawan trauma tersebut dan bangkit menjadi lebih baik. Tujuan peneliti dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film animasi 2D yang menceritakan tentang seorang mahasiswa baru yang pernah terkena *bullying* di masa lalunya kemudian berusaha untuk melawan rasa trauma tersebut dibantu dengan superhero favoritnya. Metode yang digunakan dalam penciptaan film animasi 2D ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, dan studi komparasi. Hasil dari Tugas Akhir ini berupa karya film animasi 2D. Film animasi 2D ini berisi tentang perjuangan seseorang dengan trauma *pasca bullying* untuk bangkit dan melawan rasa traumanya. Dengan dibuatnya film animasi 2D ini, peneliti berharap agar dapat menambah wawasan masyarakat mengenai efek *pasca bullying* dan bagaimana mengatasinya.

Kata Kunci: Film Animasi 2D, *Pasca Bullying*, *Rise Up*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Pendek Animasi 2D *Silent Comic* Dengan Tema *Rise Up* Dengan Metode *Rigging* Menggunakan *After Effect*.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, peneliti mengolah data-data yang diperoleh selama proses penelitian yang dikerjakan dalam jangka waktu relatif singkat, peneliti menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam mengolah data.

Proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, baik moral maupun materil. Maka dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika dan selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II
7. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembahas
8. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku dosen wali.
9. Seluruh dosen Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi
10. Serta semua pihak yang selalu memberikan dukungan, doa, motivasi, dan semangat sehingga dapat melancarkan dan memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Semoga dengan dibuatnya laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentunya terdapat banyak kekurangan baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu

Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar kedepannya nanti diperoleh hasil karya yang maksimal bahkan lebih baik dari karya ini.

Surabaya, 14 Agustus 2020

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Film Animasi	5
2.2 <i>Rigging</i>	5
2.3 <i>Bullying</i>	5
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Metodologi Penelitian	10
3.2 Obyek penelitian.....	10
3.3 Lokasi penelitian	10
3.4 Teknik pengumpulan data	10
3.5 Analisa Data	10
3.6 Perancangan Karya.....	12
3.8 Anggaran	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Hasil dan Analisis Data	14
4.1.1 Wawancara.....	14
4.1.2 Studi Literatur	16
4.1.3 Studi Komparasi	17
4.2 Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	18

4.2.1	Penyajian Data	18
4.2.2	Verifikasi Data.....	20
4.2.3	Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)	21
4.2.4	<i>Keyword</i>	22
4.3	Pra Produksi	23
4.4	Produksi.....	35
BAB V	PENUTUP	38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		38
LAMPIRAN.....		40
BIODATA		52



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 <i>Bullying</i>	6
Gambar 2.2 Tindakan <i>Bullying</i>	7
Gambar 3.1 Perancangan Karya.....	11
Gambar 4.1 <i>Keyword Rise Up</i>	21
Gambar 4.2 Karakter Lita.....	25
Gambar 4.3 Karakter Superhero.....	26
Gambar 4.4 <i>Storyboard scene 1 part 1</i>	27
Gambar 4.5 <i>Storyboard scene 2</i>	28
Gambar 4.6 <i>Storyboard scene 1 part 2</i>	29
Gambar 4.7 <i>Storyboard scene 3 part 1</i>	30
Gambar 4.8 <i>Storyboard scene 3 part 2</i>	31
Gambar 4.9 <i>Storyboard scene 3 part 3</i>	32
Gambar 4.10 Pembuatan <i>scene 1 shot 4</i>	34
Gambar 4.11 Proses <i>animate</i> di <i>After Effect</i>	35
Gambar 4.12 Pemberian efek <i>puppet</i>	36
Gambar 4.13 Penggabungan tiap <i>shot</i> menjadi satu <i>scene</i>	36



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rencana Anggaran.....	12
Tabel 4.1 Penyajian Data.....	18
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan.....	33
Tabel 4.3 Sarana Prasarana.....	33
Tabel 4.4 Anggaran.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kartu Bimbingan.....	40
Lampiran 2 Kartu Seminar.....	41
Lampiran 3 Bukti Wawancara <i>Online</i>	42
Lampiran 4 Tanda Terima Makalah	43
Lampiran 5 Naskah Lengkap	44
Lampiran 6 Lanjutan <i>Storyboard</i>	49



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengangkat topik tentang seseorang yang berusaha keluar dari trauma dan efek negatif dari *bullying*. Sejauh ini penelitian tentang upaya seseorang bangkit dari keterpurukan trauma *bullying* belum pernah ditemukan (Kennaldo dkk, 2013). Sedangkan dari sisi film yang pernah dirilis di media massa seperti Bang Bang You're Dead (2002), Odd Girl Out (2005) dll bertemakan hal yang sama, yaitu pencegahan *bullying* (Puspa, 2018). Penelitian yang akan peneliti lakukan saat ini akan lebih menekankan pada kejadian *pasca bullying* dari sudut pandang korban. Dimana penelitian pada *pasca bullying* ini lebih fokus untuk memaparkan efek trauma akibat *bullying*. Sedangkan terbebasnya penderita dari trauma *bullying* nampaknya belum pernah diteliti.

Bullying/perundungan semakin marak terjadi di masyarakat, apalagi di era globalisasi yang serba digital seperti saat ini. *Bullying* tidak hanya terjadi di dunia nyata, namun juga terjadi di dunia maya. Sedangkan pelaku *bullying* dapat berasal dari mana saja, baik orang dekat maupun dari orang yang tidak dikenal dan tidak pernah bertatap muka. Efek *bullying* lebih banyak merugikan daripada sisi baiknya, namun masih saja orang-orang lebih menyukai melakukan tindak *bullying* daripada menjauhinya. Demikian juga dengan masyarakat sekitar, yang kurang memiliki kesadaran untuk membantu mengurangi perilaku *bullying*. Sedangkan disisi korban, seringkali para korban *bullying* ini memiliki kesulitan untuk menghindarkan diri dari perilaku *bullying*. Hal ini cenderung terjadi karna korban hidup di sekitar para pelaku *bullying* tersebut. Banyaknya perilaku *bullying* dan kurangnya kesadaran masyarakat inilah yang memberikan dorongan kepada penulis untuk melakukan penelitian tentang terbebasnya korban *bullying* dari efek trauma.

Bullying sendiri merupakan tindakan penyalahgunaan kekuasaan atau kekuatan yg melibatkan tindakan fisik maupun verbal terhadap yang lebih lemah atau marginal (Christina, 2011). Dalam hal ini, perilaku *bullying* cenderung didominasi oleh remaja (Karina, Hastuti, & Alfiasari, 2013; Bonievacius, 2011)

Sementara itu, *bullying* menimbulkan efek perasaan tidak aman, terisolasi, perasaan harga diri yang rendah, depresi, atau menderita stress yang dapat berakhir dengan bunuh diri (Sari & Azwar, 2017). Ironisnya tidak banyak dari pihak orang tua, guru, rekan, ataupun orang terdekat lainnya yang dapat memberikan bantuan ataupun sekedar *support* kepada mereka yang menjadi korban. Bahkan tidak jarang korban *bullying* malah menjadi pihak yang disalahkan. Upaya penyelesaian secara verbal sudah mulai dilakukan pada akhir2 ini, dari hulu sampai hilir. Mulai dari kampanye *anti bullying* sampai pada tahap pengentasan dampak *bullying*.

Film ini dibuat dengan judul “*Rise Up*”, bercerita tentang seseorang korban pasca *bullying* yang berjuang untuk melawan rasa traumanya. Seperti yang telah penulis jabarkan melalui referensi yang diambil, dampak *bullying* meninggalkan luka mendalam pada mental dan kejiwaan korban. Garis besar film ini menceritakan seorang mahasiswa baru yang kesusahan untuk beradaptasi di lingkungan barunya karena merasa trauma akan masa lalunya, ia pun berandai – andai agar ia bisa sekuat karakter superhero yang ia kagumi, siapa sangka karakter superhero tersebut muncul menjadi nyata, dan superhero tersebut pun membantu si mahasiswa baru agar melawan rasa traumanya, yang mana di akhir cerita terungkap siapa sebenarnya superhero tersebut. “*Rise Up*” sendiri memiliki arti “Bangkit” atau “Menuju posisi lebih tinggi/baik” dalam bahasa inggris.

Dalam penelitian ini, peneliti/penulis menggunakan pendekatan penciptaan film animasi sebagai media penyampai pesan kepada para remaja. Film animasi merupakan pendekatan yang lebih baik untuk target *bullying* yang kebanyakan korbannya adalah remaja. Anak remaja memiliki kecenderungan menyukai film animasi, karena film animasi pada dasarnya didasarkan pada cerita-cerita dan gambar-gambar lucu yang berbau fantasi. Oleh karena itu anak-anak maupun remaja menyukai film kartun sebab mereka menggunakannya sebagai wadah untuk berfantasi dengan gambarannya yang unik dan lucu (Setiawan, 2013)

Harapan dengan adanya film *Rise Up* ini adalah untuk menyampaikan pesan pada para korban *bullying* bahwa mereka bisa bangkit dan melawan negatifitas, rasa sakit, serta rasa takut yang selalu menghantui mereka. Meskipun faktanya menyembuhkan atau menghilangkan trauma tentunya adalah hal yang sulit, namun bukan berarti mereka ditakdirkan untuk terpuruk seumur hidup. Dengan mendorong

para korban untuk tidak hanya mencintai, namun juga percaya pada dirinya sendiri bahwa mereka bisa mengendalikan negatifitas dalam diri mereka, menghadapi rasa takut dan mencoba mengatasinya, berdamai dengan kejadian traumatis, serta memberikan positifitas yang tidak menjustifikasi ataupun menggurui. Cara menghilangkan trauma yang tidak mudah yaitu dengan mengingat kembali kejadian traumatis yang dialami dan mencoba untuk mengatasi rasa takut yang menyertainya. Hal ini dapat membantu mengendalikan apa yang diri rasakan secara bertahap (Noya d. A., 2018)

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka peneliti mengambil rumusan masalah pada bagaimana membuat film animasi 2D bergenre *Slice of Life* tentang orang yang pernah menjadi korban *bullying* dan mencoba untuk melawan rasa traumanya.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ruang batasan masalah dalam film ini meliputi:

1. Film animasi 2D bergenre *Slice of Life*.
2. Bercerita tentang seorang korban *pasca bullying* yang berjuang untuk melawan rasa traumanya
3. Segmentasi usia adalah remaja

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini yaitu menghasilkan Film Animasi 2D bertemakan *Rise Up*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh melalui penelitian karya film animasi ini adalah:

1. Dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan wawasan tentang *bullying*, serta menjadi bahan kajian kuliah yang bersangkutan tentang pembuatan film animasi 2D, khususnya dalam menggunakan *After Effect*.

2. Dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan pemulihan diri dari trauma yang ada pada anak-anak atau orang yang pernah menjadi korban *bullying*.



BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam pembuatan karya ini penulis menggunakan beberapa landasan teori untuk mendukung dalam penciptaan film animasi 2D “*Rise Up*”

2.1 Film Animasi

Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar, baik melalui tangan ataupun grafika komputer sehingga menjadi gambar yang bergerak (Bonievacius, 2011). Animasi secara sederhana diartikan dengan menggerakan suatu benda mati secara berurutan agar seolah-olah menjadi hidup. (Sukmana, 2018). Berkat perkembangan teknologi, tidak hanya media pembuatan animasi saja namun jenis-jenis animasi juga semakin beragam, dari ranah 2D maupun 3D.

2.2 Rigging

Dalam pengertian dasarnya, *Rigging* adalah metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan. (Satriawan & Apriyanti, 2016) *Rigging* biasanya digunakan pada obyek 3D seperti pada software *Blender*, *3D Maya*, dsb. Namun penggunaan rigging pada karakter 2D juga bisa dilakukan di dalam *After Effect* dengan menggunakan *Plug-in*. Fungsi *rigging* adalah untuk mempermudah proses penggerakan karakter/obyek dalam pembuatan animasi. Secara umum penggunaan rigging memang selalu dipakai dalam produksi animasi 3D, dan penggunaan *rigging* dalam animasi 2D biasanya digunakan dalam *Motion Graphic Animation*.

2.3 Bullying

Bullying adalah suatu tindakan atau perilaku yang dilakukan dengan cara menyakiti dalam bentuk fisik, verbal atau emosional/psikologis oleh seseorang atau kelompok yang merasa lebih kuat kepada korban yang lebih lemah fisik ataupun mental secara berulang-ulang tanpa ada perlawanan dengan tujuan membuat korban menderita (Riadi, 2018). Kata *bullying* berasal dari Bahasa Inggris “*Bull*” yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia kata *bully* berarti penggertak/mengganggu orang lemah

(Zakiyah, Humaedi, & Santoso, 2017) Penyebab *bully* dapat datang dari faktor korban maupun pelaku. (Dokter Sehat, 2020). Berikut adalah beberapa faktor yang mungkin menyebabkan adanya korban *bullying*:

1. Penampilan fisik

Perbedaan Kondisi fisik adalah penyebab *bullying* paling umum. Ketika seorang anak memiliki penampilan fisik yang berbeda dengan anak lain pada umumnya, para *bully* dapat menjadikannya bahan untuk mengintimidasi anak tersebut. Penampilan fisik berbeda dapat meliputi kelebihan ataupun kekurangan berat badan, perbedaan bentuk tubuh, atau cara berpakaian yang dipandang aneh atau tidak keren seperti anak-anak lainnya

2. Ras

Salah satu penyebab timbulnya *bullying* paling umum terutama pada anak-anak adalah perbedaan ras. Umumnya hal ini terjadi ketika seorang anak dengan ras berbeda memasuki suatu lingkungan dan dipandang sebagai minoritas. Survey dan penelitian telah menunjukkan bahwa *bullying* akibat perbedaan ras memang cukup sering terjadi.

3. Orientasi seksual

Setiap orang memiliki orientasi seksual yang berbeda-beda dan secara umum seorang anak menyadari orientasi seksual yang berbeda saat mereka memasuki usia remaja. Seseorang yang teridentifikasi sebagai *lesbian*, *gay*, ataupun *transgender* seringkali mendapatkan *bullying* dan diskriminasi, hal ini bahkan masih terjadi di negara yang sudah tidak asing dengan adanya isu LGBT.

4. Terlihat lemah

Seorang anak yang dipandang lebih lemah dan terlihat tidak suka melawan cenderung menjadi korban *bullying*. *Bullying* cenderung melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku *bully* dan korban *bully*. Tentunya pelaku merasa sebagai pihak yang lebih dominan dan menindas korban yang dipandang lebih lemah.



Gambar 2.1 *Bullying*

(Sumber: <https://www.google.com>)

5. Terlihat tidak mudah bergaul

Tidak mudah bergaul dan tanpa atau memiliki sedikit pertemanan juga menjadi salah satu penyebab seseorang menjadi target *bullying*. Seseorang yang tampak tidak mudah bergaul dapat terlihat lebih lemah dan membuat pelaku *bullying* berpikir bahwa mereka dapat mendominasi orang tersebut.

Sementara itu ada juga beberapa penyebab *bully* dari sisi pelaku:

1. Memiliki masalah pribadi

Masalah pribadi cenderung membuat seseorang menjadi pelaku *bullying*. Mereka biasanya adalah orang yang tidak berdaya di hidupnya sendiri. Pada kasus anak-anak, penyebab seperti perceraian orang tua, perkelahian berlebihan di rumah, dan masalah rumah tangga lainnya dapat memicu hal ini. Sedangkan para orang dewasa, masalah dengan pasangan juga bisa menjadi salah satu faktor munculnya perasaan tidak berdaya.

2. Pernah menjadi korban *bullying*

Beberapa kasus menunjukkan bahwa pelaku sebenarnya juga merupakan korban *bullying* di tempat lain. Contohnya anak yang merasa di-*bully* oleh saudaranya di rumah, kemudian anak tersebut membalas dengan cara melakukan *bullying* terhadap temannya di sekolah yang ia anggap lebih lemah dari dirinya

3. Rasa iri pada korban

Rasa iri bisa muncul akibat korban memiliki hal yang sebenarnya sama istimewanya dengan sang pelaku. Pelaku mengintimidasi korban agar korban tidak akan lebih menonjol dari pelaku.

4. Kurangnya pemahaman

Kurangnya pemahaman dan empati juga dapat menimbulkan perilaku *bullying*. Ketika seorang anak melihat anak lain berbeda dalam hal seperti ras, agama, dan orientasi seksual. Karena kurangnya pemahaman maka mereka beranggapan bahwa perbedaan tersebut adalah hal yang salah.

5. Mencari perhatian

Terkadang pelaku tidak menyadari bahwa yang dilakukannya termasuk ke dalam penindasan atau *bullying*, karena sebenarnya apa yang dilakukannya adalah cara mencari perhatian.

6. Kesulitan mengendalikan emosi

Anak ataupun orang dewasa yang memiliki kesulitan dalam mengatur emosi juga dapat berpotensi menjadi pelaku. Ketika orang tersebut merasakan perasaan marah dan frustasi, perbuatan sejenis *bullying* seperti menyakiti dan mengintimidasi orang lain bisa saja dilakukan baik sengaja maupun tidak sengaja.



Gambar 2.2 tindakan *bullying*

(Sumber: <https://www.google.com>)

7. Berasal dari keluarga yang disfungsional

Sebenarnya tidak semua anak yang berasal dari keluarga disfungsional berpotensi untuk menjadi pelaku *bullying*, namun hal ini kerap terjadi. Sebagian besar pelakunya adalah anak-anak yang kurang kasih sayang dan keterbukaan dengan keluarganya.

8. Merasa bahwa *bullying* menguntungkan

Para pelaku *bullying* tanpa sengaja akan terus menerus melanjutkan aksi *bullying*nya kepada korban karena merasa bahwa perbuatan yang dilakukan

menguntungkan bagi mereka. Hal ini cukup sering terjadi pada anak-anak untuk mendapatkan uang atau makanan dengan cara memalak atau meminta kepada korban atau temannya secara paksa

9. Kurangnya Empati

Ketika melihat korban, pelaku *bully* tidak merasa empati pada apa yang dirasakan korban, sebagian mungkin justru merasa senang ketika melihat orang lain kesakitan. Semakin mendapat reaksi yang diinginkan, semakin pelaku *bully* senang melakukan aksinya.

Penting bagi kita untuk mengenali efek dan ciri-ciri anak korban *bully* karena perilaku *bully* tersebut menimbulkan banyak dampak negatif terhadap korban (Noya D. A., 2018). Dampak negatifnya diantara lain adalah:

1. Mengalami gangguan mental seperti depresi, cemas (*anxiety*), rendah diri, sulit tidur nyenyak, menyakiti diri sendiri atau keinginan untuk bunuh diri.
2. Menjadi pengguna obat-obatan terlarang.
3. Merasa takut, menjadi malas atau kehilangan semangat
4. Prestasi akademik menurun
5. Ikut melakukan kekerasan atau balas dendam

Sementara ciri-ciri perubahan perilaku seseorang atau anak yang menjadi korban *bullying* yaitu seperti:

1. Kehilangan teman atau menghindari ajakan pertemanan
2. Barang-barang miliknya selalu hilang atau hancur
3. Mengalami gangguan tidur
4. Terlihat stress
5. Kemungkinan ada luka di tubuhnya

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data yang digunakan sebagai acuan dalam proses penciptaan

3.1 Metodologi Penelitian

Data sangat penting digunakan dalam penyusunan proposal tugas akhir ini agar dapat dipertanggungjawabkan serta dibuktikan keilmiahannya penulis menggunakan metode kualitatif. Yakni merupakan pendekatan deskripsi dan menggunakan analisis. Peneliti mendeskripsikan temuan datanya yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena sedalam-dalamnya. Dengan demikian wujud datanya berupa, kata-kata, kalimat, frase, simbol. kejadian, dan/atau event in social life.

3.2 Obyek penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam Film ini yaitu ada 3 yang pertama tentang film animasi 2D, yang kedua adalah perjuangan seorang korban *pasca bullying* untuk bangkit dari ras trauma, serta penanganan untuk korban *bullying*.

3.3 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian diambil di Surabaya, tergolong dari 3 narasumber yaitu Psikologi/sosiologi, anak yang pernah/sedang terkena *bullying*.

3.4 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, studi literatur, dan studi komparasi yang berhubungan dengan obyek penelitian peneliti

3.5 Analisa Data

Peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif milik Milles and Huberman. Milles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas sehingga tidak

diperolehnya lagi data atau informasi baru yang diperlukan (Hariyanti, 2015). Aktivitas ini terdiri dari 3 tahapan yakni:

1. Reduksi Data

Ada 9 langkah dalam reduksi data. Pertama adalah meringkas data kontak langsung dengan orang, kejadian dan situasi di lokasi penelitian. Kedua adalah pengodean menggunakan symbol atau ringkasan dengan tingkat rinci tertentu. Ketiga adalah pembuatan catatan obyektif yang mengklasifikasikan apakah jawaban tersebut faktual atau obyektif-deskriptif. Keempat membuat catatan reflektif, yang menuliskan tentang sangkut paut pada catatan obyektif berdasarkan pandangan peneliti. Kelima membuat catatan marginal, yakni memisahkan komentar peneliti mengenai substansi dan metodologinya. Keenam adalah penyimpanan data seperti pemberian label atau menggunakan angka indeks yang terorganisir. Ketujuh adalah pembuatan memo yang berisi pengembangan pendapat atau proporsi yang terbentuk menjadi konseptualisasi ide. Kedelapan adalah analisis antarlokasi, dilakukan bilamana penelitian dilakukan pada lebih dari satu lokasi atau lebih dari satu peneliti, yang mana masing-masing menuliskan kembali catatan deskriptif, catatan reflektif, catatan marginal dan memo masing-masing lokasi atau masing-masing peneliti untuk diselaraskan menjadi satu. Terakhir adalah pembuatan ringkasan sementara antar lokasi, yang isinya lebih bersifat matriks tentang ada tidaknya data yang dicari pada setiap lokasi

2. Penyajian Data

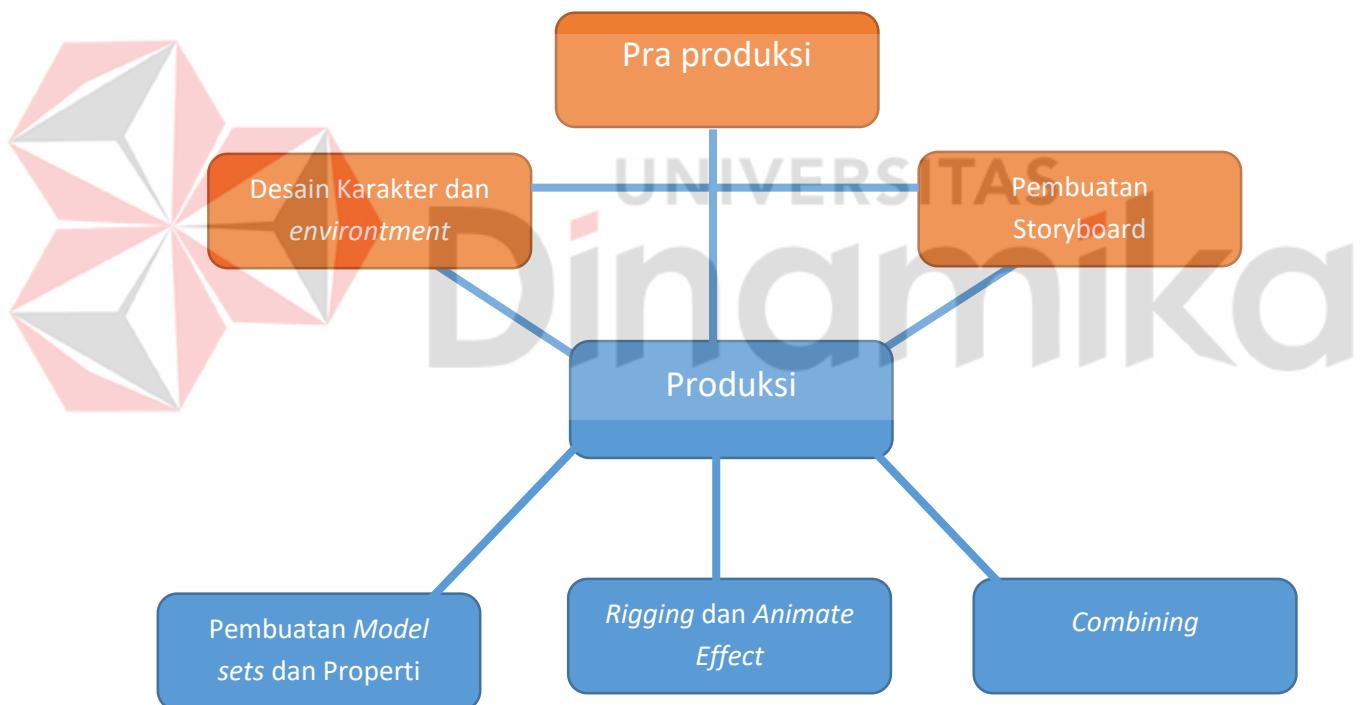
Di tahap ini peneliti banyak terlibat pada kegiatan penyajian data-data yang dikumpulkan dan dianalisis sebelumnya dengan menyediakan informasi secara tematik dengan dua pilihan format, yakni diagram konteks dan matriks. Penyajian data diarahkan agar hasil reduksi terorganisir dan tersusun sehingga makin mudah dipahami, dengan menyusun data yang relevan agar informasi dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. Proses dilakukan dengan cara menampilkan data, membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai apa yang terjadi dan apa yang perlu ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

3. Kesimpulan

Ini adalah tahap penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya, proses ini disebut verifikasi data. Penarikan kesimpulan penelitian kualitatif diharapkan merupakan temuan baru yang belum pernah ada.

3.6 Perancangan Karya

Peneliti mengambil tahap pra produksi dan produksi dalam perancangan karya film animasi '*Rise Up*'



Gambar 3.1 Perancangan Karya

3.7 Jadwal Kegiatan

Dalam penggeraan proyek film animasi 2D ini, perlu disusun jadwal kegiatan yang telah ditetapkan agar penyelesaiannya bisa terarah durasinya. Berikut adalah perkiraan jadwal kegiatan yang akan dilakukan peneliti

1. April – Mei : Pra-Produksi
2. Mei : Pencarian Data
3. Mei - Juni : Produksi
4. Juli : Finishing dan Publikasi

3.8 Anggaran

Sebuah film animasi 2D, pasti akan dikenakan anggaran dalam membuaynya. Anggaran tersebut digunakan untuk beberapa keperluan seperti pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Anggaran dana berisi perkiraan atau perhitungan kasar dana yang diperlukan dalam pembuatan Tugas Akhir. Perkiraan anggaran yang dikeluarkan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.1 Rencana anggaran

Transport (BBM, perbaikan motor, dll)	Rp. 100.000
Komunikasi (Pulsa, Paketan, Wifi Berbayar)	Rp. 200.000
Konsumsi	Rp. 160.000
Administrasi (Printing, Warnet, Jilid)	Rp. 100.000
Listrik	Rp. 400.000
Finishing (Pembuatan poster, banner, Merchandise)	Rp. 100.000
Pembuatan Laporan TA	Rp. 200.000
Publikasi	Rp. 100.000
1 Unit PC	Rp. 15.000.000
Perkiraan Total Secara Keseluruhan	Rp. 16.600.000*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

Pembahasan didalam bab ini lebih difokuskan pada sebuah metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta pengolahannya, dan proses produksi karyanya.

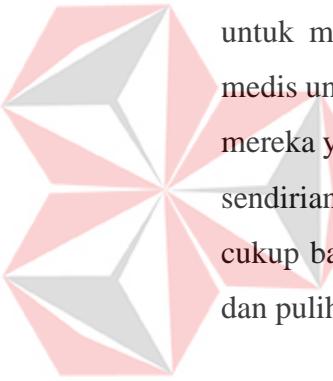
4.1.1 Wawancara

Peneliti mengambil 3 narasumber, terdiri dari 1 narasumber yang memiliki ilmu di bidang sosiologi, lalu 2 narasumber yang dulunya pernah menjadi korban *bullying*. Dikarenakan adanya keterbatasan dalam kondisi pandemi, semua wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilakukan secara *online* melalui media *chat* dan *social media*. Semua wawancara yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang *bullying* dan pemulihan bagi orang yang pernah mengalaminya.

1. Luluk Istiarohmi

Luluk Istiarohmi merupakan seseorang yang telah menempuh Pendidikan S1 Sosiologi di UINSA (Universitas Negeri Islam Sunan Ampel Surabaya). Menurut beliau, dalam pemulihan seseorang yang pernah mengalami *bullying*, *support* yang paling penting adalah dari pemulihan kesehatan mental orang tersebut. *Bullying* terkadang memang tidak melibatkan fisik, meski begitu dampak *bullying* paling besar berpengaruh pada mental korban. Bergantung dari segi individu masing-masing pula, pemulihan tiap orang dari trauma *bullying* cenderung berbeda-beda, karena pada dasarnya *bullying* terjadi pada korban disebabkan oleh lingkungan buruk yang berada di luar kendali korban. Penting bagi sisi korban untuk mencari lingkungan yang awalnya buruk menjadi lebih baik. Seperti contoh lingkungan awal yang *toxic* dan menimbulkan ketidakamanan dan ketidaknyamanan pada korban lalu berpindah ke lingkungan yang lebih *supportive*.

2. Yiska Alicia



Yiska Alicia adalah salah satu dari banyaknya orang yang pernah merasakan *bullying*. Penyebab dari *bullying* tersebut adalah tidak lengkapnya anggota keluarga yang dimiliki Yiska. *Bullying* yang diterima Yiska tidak hanya sekedar *bullying verbal*, namun juga melibatkan beragam kekerasan fisik. Setelah Yiska memilih untuk menjadi pribadi yang kuat, orang-orang sekitarnya masih tetap tidak menyukainya, yang pada akhirnya menimbulkan depresi mendalam pada dirinya. Yiska mengatakan masa-masa saat ia masih menjadi korban *bullying* tersebut hal yang paling ia butuhkan adalah kasih sayang dan tempat dimana ia bisa merasa terlindungi dan dipahami. Yiska bisa pulih dari depresinya karena efek lingkungannya. Ia mengklaim bahwa saat ini ia berada saat di lingkungan yang dewasa dan *supportive*, yang mana orang-orangnya dapat saling memahami dan menghargai satu sama lain. Yiska mengaku bahwa masih ada dampak dari *bullying* yang ia terima, ia masih merasa takut (*anxiety disorder*) untuk melakukan banyak hal, ia juga mengatakan pernah meminta bantuan medis untuk mengatasi masalah tersebut. Meskipun begitu ia mengklaim bahwa mereka yang pernah menjadi korban *bully* seperti dirinya pasti bisa bangkit, baik sendirian ataupun dengan bantuan orang lain meskipun tentunya membutuhkan cukup banyak waktu tentunya dengan kemauan dan keberanian untuk bangkit dan pulih.

3. Nur Azizah Shinta Dewi

Nur Azizah Shinta Dewi atau lebih akrab disebut Shinta juga salah satu rekan penulis sekaligus anak yang pernah menjadi korban *bullying*. Sedikit berbeda dengan narasumber Yiska, Shinta mendapatkan *bullying* karena sifatnya yang dianggap aneh dan memiliki *image* yang jelek dimata teman-teman sebayanya. Sama seperti narasumber sebelumnya, meskipun ia mencoba untuk merubah diri, orang-orang disekitarnya tetap menyepelekannya. *Bullying* yang diterima Shinta lebih mengarah ke verbal dan *social bullying*. *Social bullying* biasanya menggunakan cara tidak langsung seperti mengucilkan, dijauhi oleh orang sekitar dan tidak diajak bersosialisasi. Meskipun tampaknya tidak separah tipe *bullying* dengan fisik, dampak dari *bullying* tersebut sangat mempengaruhi psikis Shinta. Salah satu dari dampaknya adalah kehilangan semangat, serta merasakan besarnya

tekanan dalam bersosialisasi membuat Shinta menjadi orang yang tertutup dan tidak berani berbicara pada siapapun. Shinta mengatakan bahwa dimasa-masa ia menerima *bullying* tersebut hal yang paling ia butuhkan adalah seseorang yang bisa mendengar dan mau memahami serta menerima dia. juga mengatakan bahwa ia bisa terbebas dari tekanan *bullying* setelah ia pindah ke lingkungan baru dari masa sekolah ke kuliah. Ia merasa diterima, percaya diri dan dapat menjadi dirinya sendiri di lingkungan tersebut. Menurutnya, bangkit setelah mengalami *bullying* bukanlah hal yang mudah, perlu adanya introspeksi diri serta keberanian dalam diri sendiri. Shinta sendiri mengaku masih merasakan beberapa kecemasan dan takut (*anxiety*) bila *bullying* akan terulang kembali di lingkungannya yang baru. Ia juga berpendapat bila mencoba untuk bangkit dari trauma *pasca-bullying* sendirian cukup sulit bilamana lingkungan yang didapat masih tidak *supportive* dan *toxic*.

4.1.2 Studi Literatur

Peneliti menggunakan buku – buku yang berhubungan dengan psikologi dan motivasi (*Self-Improvement*). Peneliti menggunakan buku *Loving the Wounded Soul* karya Regis Machdy dan buku Berani Tidak Disukai (*The Courage To Be Disliked*) karya Ichiro Kishimi dan Fumitake Koga.

1. *Loving the Wounded Soul*

Buku *Loving the Wounded Soul* adalah buku yang membahas tentang bagaimana stres dan depresi dapat tumbuh dan bagaimana dampaknya pada orang yang mengidapnya. Dalam bukunya tersebut, Regis Machdy menyatakan bahwa depresi (*major depressive disorder*) adalah kumpulan gejala-gejala seperti sedih berkepanjangan, kehilangan minat akan aktivitas sehari-hari, tidak bisa merasakan bahagia, merasa tidak berharga, merasa tidak berenergi, dan lain sebagainya. Orang dengan depresi tidak bisa mengendalikan pikiran dan perasaan mereka sendiri. Sedangkan penyebab depresi ada beragam, mulai dari tekanan keluarga di rumah, stres akan finansial, ataupun lingkungan yang tidak nyaman dan aman. Dalam pemulihannya dibutuhkan kekuatan dalam diri untuk berani menghadapi kesedihan tersebut. Dibutuhkan uluran tangan orang lain untuk mengetahui bahwa mereka yang depresi tidaklah sendiri. Serta momen-momen kehidupan yang mampu

membuat para pengidap depresi membuka mata bahwa kebahagiaan itu nyata dan tidak selamanya hidup mereka akan menderita.

2. Berani Tidak Disukai

Buku Berani Tidak Disukai membahas tentang membebaskan diri dari luka masa lalu dan meraih hidup yang lebih baik. Buku ini menggunakan pendekatan teori psikologi Adler yang disebut “Teleologi” (ilmu yang mempelajari tujuan dari suatu fenomena tertentu, ketimbang penyebabnya). Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa pada dasarnya setiap manusia dapat berubah, entah memiliki kondisi lingkungan yang lebih baik, menjadi pribadi yang lebih optimis, atau melepas trauma masa lalu, dan lain sebagainya. Penyebab mengapa sebagian orang merasa sulit untuk berubah adalah karena mereka masih berfokus pada sebab-sebab di masa lalu. Untuk bisa berubah, mereka harus mampu merubah pola pikir mereka dari yang awalnya hanya memikirkan “sebab” yang sudah lewat berubah menjadi memikirkan “tujuan” saat ini. Buku ini sebenarnya menolak eksistensi trauma secara gamblang dan menjelaskan bahwa diri kita ditentukan bukan oleh pengalaman kita sendiri, tapi oleh makna yang kita berikan pada pengalaman yang telah kita alami. Orang-orang yang mengalami trauma sebenarnya terhalang oleh rasa takut dan pesimis dari dalam diri mereka sendiri. Mereka yang terhalang oleh apa yang disebut trauma ini perlu mengambil langkah berani agar mereka dapat merubah hidupnya menjadi lebih baik.

4.1.3 Studi Komparasi

Peneliti mengambil film animasi dari *Youtube* berjudul *Anti Bullying Animated Short Film Project*. Film animasi ini dibuat oleh Fabian Guitierrez, murid di Veteran Memorial High School dan di *upload* oleh *MISSION CISD*. Didalam film tersebut digambarkan bagaimana *bullying* dapat dicegah dengan dukungan dari orang-orang disekitarnya. Di $\frac{3}{4}$ film tersebut digambarkan saat sang korban mendapatkan *bullying* saat ia sudah sendirian. Sang korban hampir mengambil langkah bunuh diri dikarenakan efek *pasca bullying* yang membuat korban depresi dan tertekan, namun kejadian itu dapat dicegah oleh orang-orang terdekatnya yang di awal film membantunya agar tidak terkena *bully*. Mereka memberi *support* untuk korban dan

membuat korban dapat merasa nyaman dan dimengerti. Makna yang bisa diambil dalam film tersebut adalah *bullying* dapat dicegah, dan korban *bullying* dapat ditolong dengan bantuan dari orang sekitar dan lingkungan yang *supportive*.

4.2 Kesimpulan Hasil Analisis Data

4.2.1 Penyajian Data

Berdasarkan hasil wawancara, studi literatur, dan studi komparasi yang telah peneliti lakukan dan kumpulan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Wawancara

Hasil yang didapatkan peneliti dari wawancara yang telah dilakukan oleh 3 narasumber tentang *pasca bullying* dan pemulihannya yaitu:

1. *Bullying* umum terjadi dikarenakan lingkungan yang *toxic* dan tidak *supportive* yang membuat korban merasa tertekan dan tidak aman di lingkungan tersebut
2. *Bullying* menyerang mental korban, membuat korbannya kehilangan semangat, terkena *anxiety disorder* (gangguan kecemasan), hingga depresi.
3. Pemulihan dari efek trauma *pasca bullying* diperlukan keberanian dan kekuatan dalam diri, mereka juga membutuhkan *support* dan rasa aman dari orang lain saat dan setelah mereka terkena *bullying*.

2. Studi Literatur

Hasil yang didapatkan peneliti dari studi literatur yaitu:

1. Orang dengan depresi akan terlihat dari kondisi mentalnya seperti kehilangan semangat hidup, kecemasan, dan lain sebagainya.
2. Penyebab depresi berasal dari beragam hal, salah satunya adalah lingkungan yang *toxic* ataupun dampak *pasca bullying*.
3. Perlunya keberanian untuk menghadapi kesedihan dan trauma masa lalunya agar pengidap depresi dapat pulih.

3. Studi Komparasi

Hasil yang didapatkan peneliti dari studi komparasi yaitu:

1. Orang *pasca bullying* akan menunjukkan gejala seperti murung, hilang semangat, merasa linglung, hingga terpicu untuk bunuh diri.

2. Mendapatkan lingkungan yang *supportive* dapat mencegah terjadinya *bullying*
3. Korban *bullying* dapat dibantu mengatasi efek *pasca bullying* dengan dukungan orang-orang terdekat

Sementara itu, berdasarkan reduksi data yang didapatkan dari data wawancara, studi literatur, dan studi komparasi, dalam penyajian data kali ini meliputi dampak *pasca bullying* dan pemulihannya:

1. Dampak *pasca bullying* meliputi kesedihan terus menerus, stress, hilang minat dan semangat, hingga depresi dan terpikir untuk melalukan bunuh diri
2. Korban *bullying* memerlukan keberanian dan kekuatan untuk menghadapi rasa trauma *pasca bullying* yang ada dalam dirinya. Dibantu dengan lingkungan yang *supportive* dan orang-orang sekitar yang dapat membuat korban merasa aman dan diterima.

Rangkuman singkat dari hasil data yang telah dikumpulkan beserta kesimpulannya dapat dilihat di tabel berikut

Tabel 4.1 Penyajian Data

No	Materi	Sumber Data		Kesimpulan
1	<i>Pasca Bullying</i>	Lilik	dampak <i>bullying</i> paling besar berpengaruh pada mental korban	Dampak yang timbul pada korban setelah mengalami <i>bullying</i> adalah kecemasan (<i>anxiety</i>), kehilangan semangat, merasa tertekan hingga depresi
		Yiska	<i>Bullying</i> memicu depresi dan rasa takut serta kecemasan (<i>anxiety disorder</i>)	
		Shinta	merasakan kecemasan dan takut (<i>anxiety</i>)	

		Film <i>Anti-Bullying</i>	efek <i>pasca bullying</i> membuat korban depresi dan tertekan,	
2	Pemulihan dari trauma	Lilik	Mencari lingkungan <i>supportive</i> dan dukungan orang terdekat	Pemulihan dari trauma memerlukan keberanian dalam diri untuk menghadapi trauma tersebut, didukung oleh lingkungan yang <i>supportive</i> dan bantuan orang-orang terdekat
		Yiska	Memberanikan diri untuk menghadapi rasa trauma tersebut dan mendapat lingkungan <i>supportive</i>	
		Shinta	Introspeksi dan menghadapi trauma dengan berani, serta lingkungan yang lebih baik	
		Film <i>Anti-Bullying</i>	korban <i>bullying</i> dapat ditolong dengan bantuan dari orang sekitar dan lingkungan yang <i>supportive</i>	

4.2.2 Verifikasi Data

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan pada tahap reduksi data dan dilanjutkan pada tahap penyajian data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa korban *pasca bullying* memerlukan keberanian dalam diri serta dukungan dari orang sekitar dan lingkungan yang *supportive* untuk menghadapi traumanya.

4.2.3 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

Dari hasil pengumpulan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, dapat dianalisis secara STP (Segmentasi, Targeting, Positioning) yang akan digunakan sebagai target konsumen dalam penciptaan film animasi “*Rise Up*” sebagai berikut:

1. Segmentasi:

Menurut *Pride and Farrel*, segmentasi pasar adalah system untuk membagi pasar menjadi beberapa pelanggan potensial dan tertarget. Terutama untuk konsumen yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang sama. Berikut dasar-dasar segmentasi yang ditentukan oleh peneliti:

a. Segmentasi Geografis

Wilayah : Indonesia

Kepadatan Populasi : Wilayah umum, terutama sekolah.

b. Segmentasi Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 12-35 tahun

Status Sosial : Segala jenis

c. Segmentasi Psikografis

Anak-anak, remaja, ataupun orang dewasa yang pernah menjadi korban *bullying* dan kesulitan untuk keluar dari rasa trauma *pasca bullying*, maupun orang-orang awam yang tertarik dengan kasus *bullying* dan penanganannya untuk korban.

2. Targeting

Sasaran *audience* yang dituju oleh peneliti dari perancangan film animasi ‘*Rise Up*’ adalah anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dengan rentang usia 12-35 tahun yang pernah menjadi korban *bullying* dan kesulitan untuk keluar dari rasa trauma *pasca bullying* atau orang-orang awam yang tertarik dengan kasus *bullying* dan penanganannya. Dengan target market sebagai berikut:

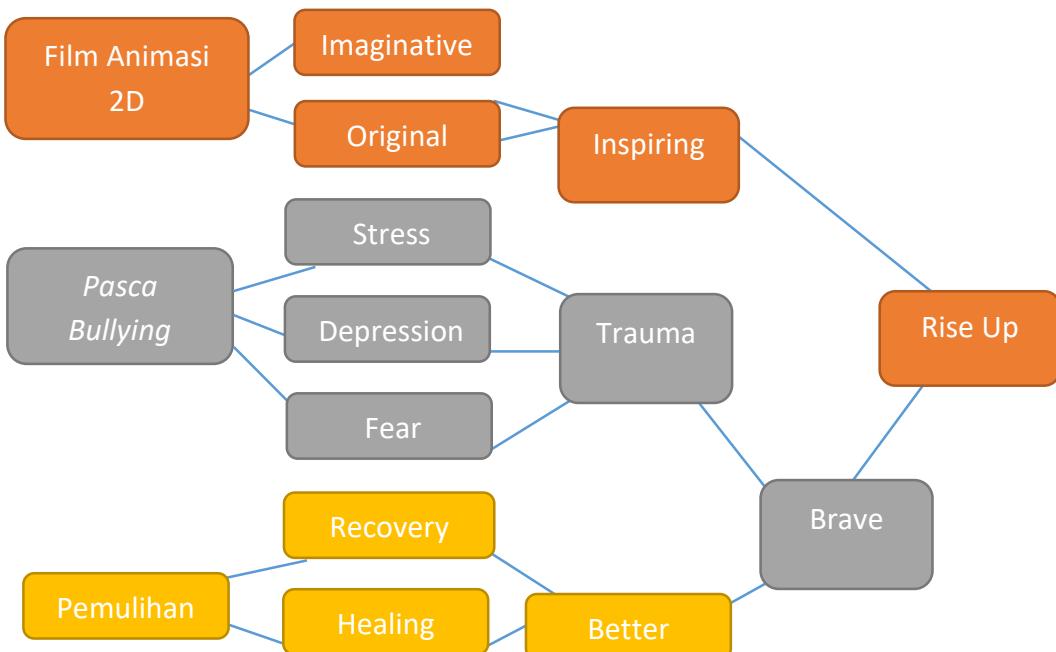
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 12-35 tahun
Kelas Sosial	: Segala jenis

3. Positioning

Film animasi “*Rise Up*” merupakan satu media baru yang memiliki posisi sebagai penyemangat dan memberikan motivasi bagi mereka yang pernah mengalami *bullying* dengan cara memberikan gambaran tentang korban *pasca bullying* dan bagaimana korban tersebut berjuang untuk melawan rasa traumanya. Dikemas dalam bentuk film animais yang akrab dijumpai orang-orang di zaman sekarang dan mudah diterima oleh masyarakat.

4.2.4 Keyword

Setelah peneliti mengumpulkan semua data baik wawancara, studi literatur, dan studi komparasi maka peneliti mengambil langkah berikutnya yaitu membuat *keyword* yang akan menjadi acuan dan konsep dalam penciptaan karya. Peneliti menggunakan *keyword* utamanya yaitu *Rise Up* yang dalam bahasa Indonesia berarti Bangkit, maka *keyword* utama dalam Tugas Akhir ini adalah Bangkit. Proses dalam penemuan *keyword* adalah sebagai berikut



Gambar 4.1 *Keyword Rise Up*

4.3 Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap perancangan yang diambil sebelum peneliti mulai memproduksi karya film animasi. Pra produksi mencakup hal-hal berikut.

1. Ide

Peneliti memiliki ketertarikan akan dunia psikologi, dan sebagai salah satu yang dulunya juga pernah mengalami bagaimana pahitnya menjadi orang yang terkena *bullying*, peneliti memiliki keinginan untuk mendukung mereka yang pernah mengalami hal yang sama melalui suatu karya film animasi

2. Konsep

Peneliti menggunakan konsep dari seorang mahasiswa baru yang memiliki masalah dalam menghadapi rasa takut dan traumanya, dengan keberanian dalam diri dan dukungan dari lingkungan baru yang ia terima, ia pun dapat menghadapi traumanya dan mengatasinya.

3. Sinopsis

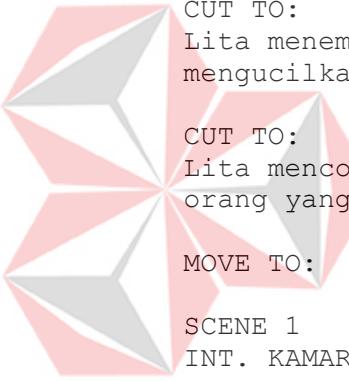
Lita adalah mahasiswa baru di Universitas Seni ternama di kotanya. Lita memang memiliki kemampuan di bidang menggambar, namun ia tidak terlalu pandai dalam hal akademik, hal inilah yang membuat Lita dikucilkan dan dibully waktu ia masih duduk di bangku sekolah karena dipandang bodoh dan beruntung bisa masuk ke sekolah tersebut karena kemampuan menggambarnya oleh teman-teman sekelasnya. Pengalaman pahit tersebut membuat Lita pesimis tentang kehidupan kuliahnya, membuatnya murung dan depresi. Lita berandai-andai bila ia bisa menjadi sekuat karakter superhero favoritnya yang selalu ia gambar di buku sketsanya, siapa sangka kalau karakter superhero tersebut tiba-tiba menjadi nyata dan membantu Lita melawan traumanya, dan ternyata orang dibalik identitas superhero tersebut adalah orang yang tak pernah Lita bayangkan sebelumnya.

4. Naskah

Pembuatan naskah diperlukan untuk menentukan bagaimana alur cerita berjalan. Berikut adalah naskah yang telah dibuat oleh peneliti

SCENE 1

INT. KAMAR TIDUR LITA / MALAM HARI



Kondisi kamar Lita yang gelap. Suasana tengah malam. Lita terbaring di kasurnya.

CUT TO:

Poster penerimaan mahasiswa baru di tangan Lita

CUT TO:

Lita menatap selembar poster di tangannya dengan tatapan ragu dan cemas

CUT TO:

SCENE 2

INT. SEKOLAH

Teman-teman Lita mengucilkan lita dan menggunjing Lita di belakangnya

CUT TO:

Lita berusaha menjauh dari kerumunan teman-teman yang menggunjingnya.

CUT TO:

Lita menemukan banyak orang-orang di sekolah tersebut mengucilkannya dan dijadikan bulan-bulanan

CUT TO:

Lita mencoba menutup telinga dan menghiraukan omongan orang-orang yang tidak menyukainya

MOVE TO:

SCENE 1

INT. KAMAR TIDUR LITA / MALAM HARI

Lita meremas-remass poster tersebut.

CUT TO:

Lita membuang poster tersebut. Poster tergeletak di lantai

CUT TO:

Lita mencoba untuk tidur. Lita menatap kearah tembok

CUT TO:

Pemandangan meja belajar Lita. Tampak poster superhero favorit Lita di tembok

ZOOM TO:

Poster Superhero

CUT TO:

Lita menatap poster tersebut, menghela nafas lalu tidur

CUT TO BLACK.

MOVE TO:

SCENE 3

INT. KAMAR TIDUR LITA / PAGI HARI

Jendela kamar Lita menampakkan langit pagi hari

CUT TO:

Lita membuka matanya, terbangun karena ada cahaya bersinar di depannya

CUT TO:

Superhero favorit Lita muncul dihadapan Lita

CUT TO:

Lita terdiam, sementara superhero menyapa Lita

CUT TO:

Lita terkejut melihat superhero tersebut

CUT TO:

Superhero memberitahu bahwa ia muncul dari poster dirinya di kamar Lita

CUT TO:

Lita kebingungan siapa superhero tersebut.

CUT TO:

Superhero tersebut menunjukkan poster penerimaan mahasiswa baru yang Lita buang kemarin malam

CUT TO:

Lita yang semula bingung karena kemunculan superhero tersebut kembali menjadi murung

CUT TO:

Superhero merasakan perubahan mood Lita yang mendadak setelah ia memberitahu tentang poster tersebut

CUT TO:

Superhero berpikir bagaimana cara membantu Lita. Superhero kemudian tampak memiliki ide

CUT TO:

Lita yang masih murung melirik kearah superhero, berpikir ide apa yang dimiliki superhero untuknya

1. Desain Karakter

Berikut adalah desain karakter yang peneliti gunakan dalam pembuatan film animasi '*Rise Up*'. Peneliti menggunakan 2 karakter Utama, yaitu Lita seorang

mahasiswi baru yang memiliki masalah dalam mengalami trauma masa lalunya, lalu *Superhero* yang merupakan karakter film favorit Lita yang menjadi nyata.

1. Karakter Lita

Nama : Pelita Insani

Status : Mahasiswa baru

Usia : 18 Tahun

Lita adalah karakter yang dulunya pernah menjadi korban *bullying* disekolahnya dikarenakan karakternya yang tertutup dan pemalu, dampak dari *bullying* tersebut membuat Lita semakin takut untuk berbaur dengan lingkungan sosialnya.



Gambar 4.2 Karakter Lita

2. Karakter Superhero

Nama : Superhero

Status : Pahlawan

Usia : 18 Tahun

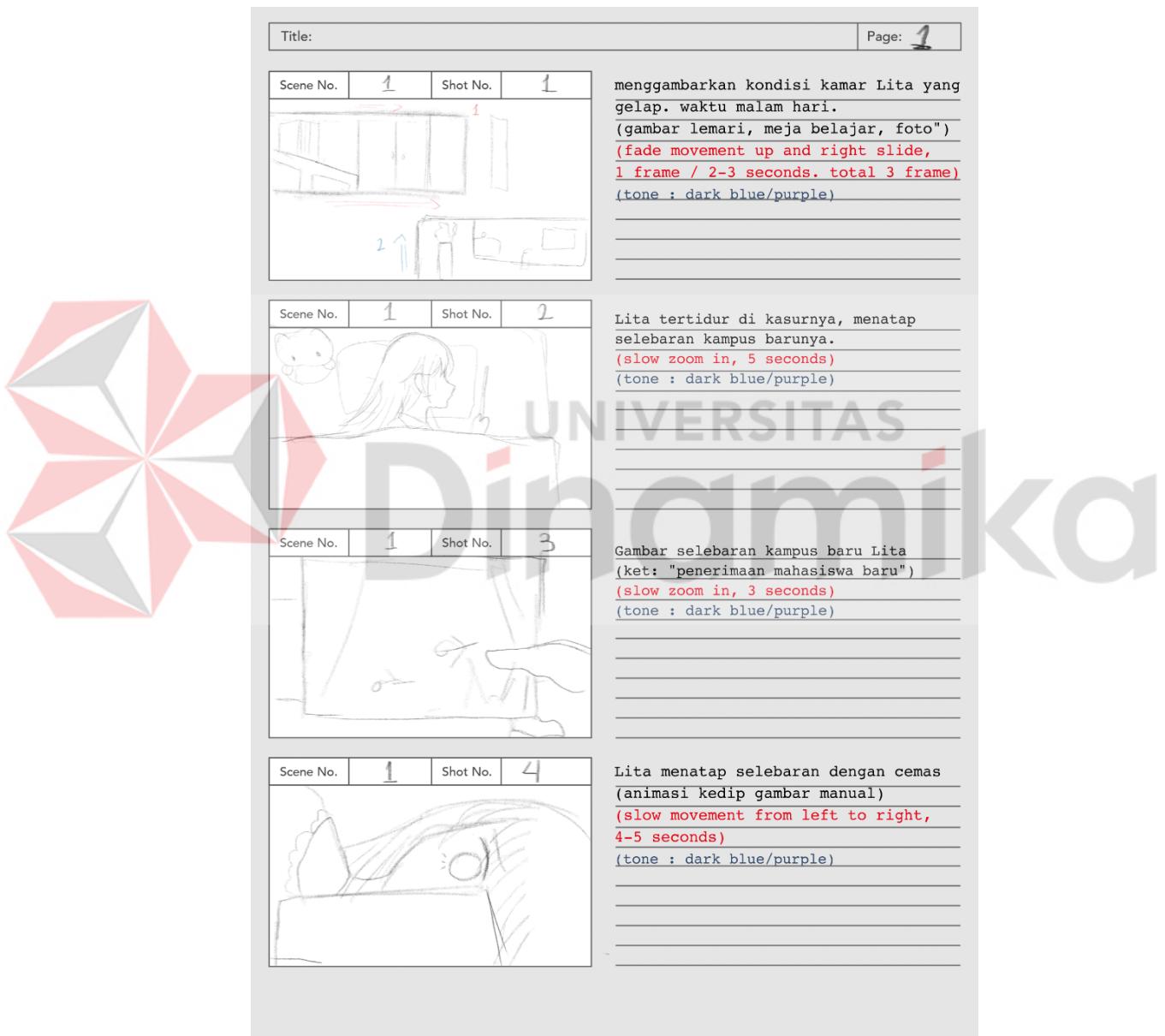
Superhero adalah karakter fiksi favorit Lita. Lita memiliki poster bergambar Superhero tersebut di kamarnya. Superhero muncul di kehidupan Lita untuk membantu Lita melawan rasa trauma akibat *pasca bullying* yang pernah Lita alami disekolahnya.



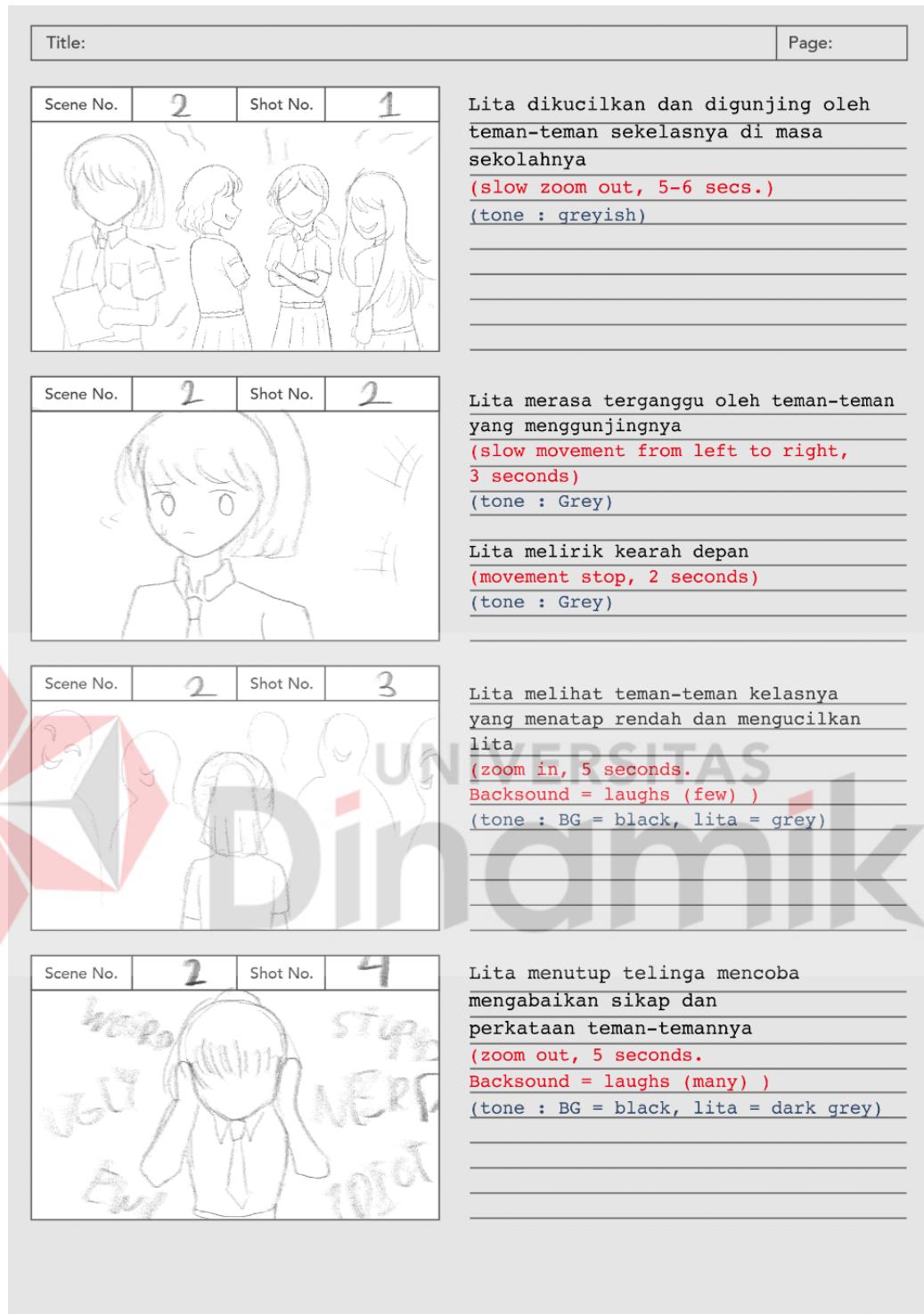
Gambar 4.3 Karakter Superhero

2. Storyboard

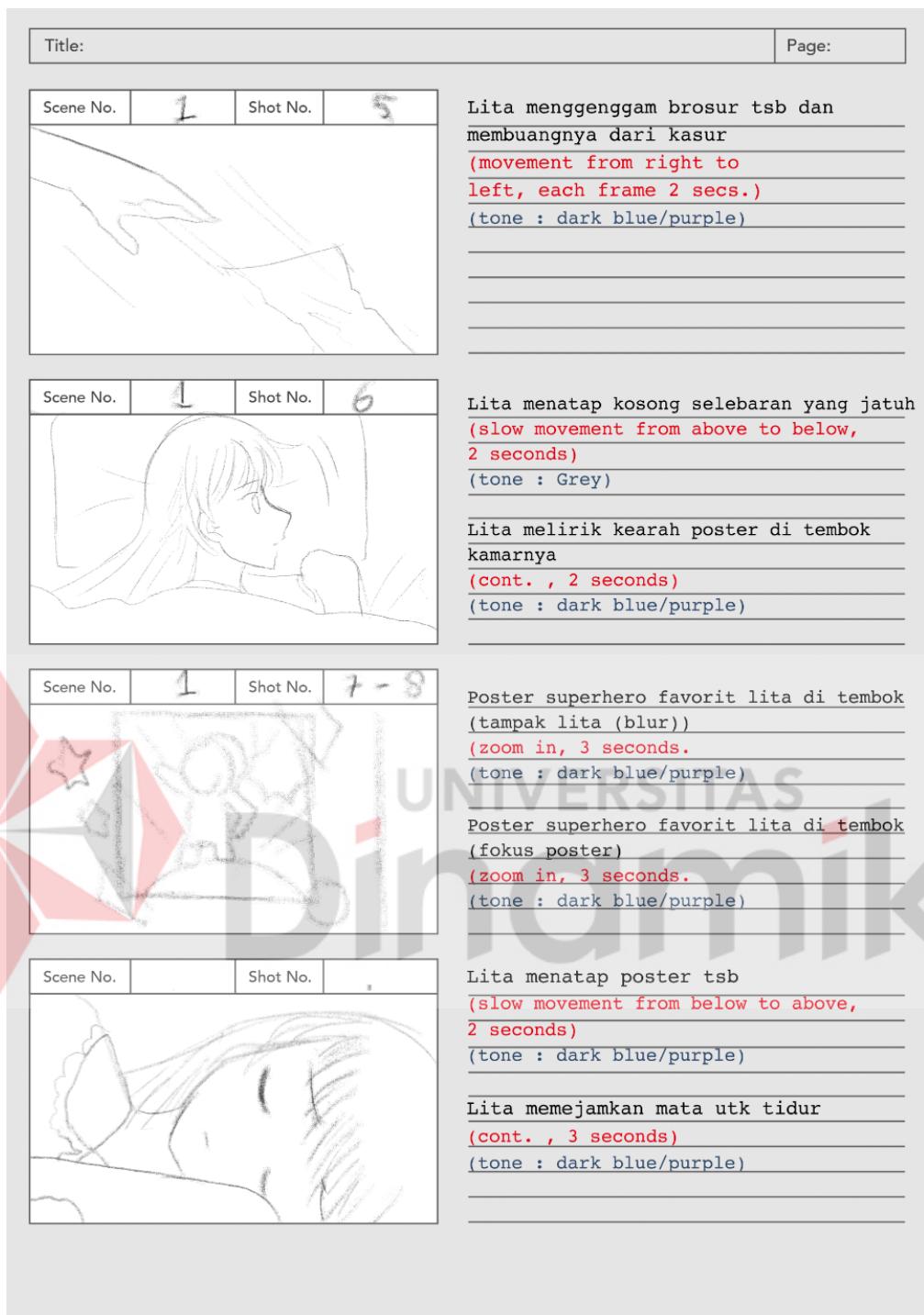
Film yang peneliti buat adalah sebuah film animasi tanpa dialog. Maka dari itu pembuatan *Storyboard* merupakan salah satu bagian paling penting dalam proses pembuatannya. *Storyboard* digunakan menggambarkan secara kasar dan jelas *angle* kamera, efek dari scene yang diperlukan, dan lain sebagainya. *Storyboard* juga harus mampu menjelaskan gambaran alur cerita.



Gambar 4.4 Storyboard Scene 1 part 1



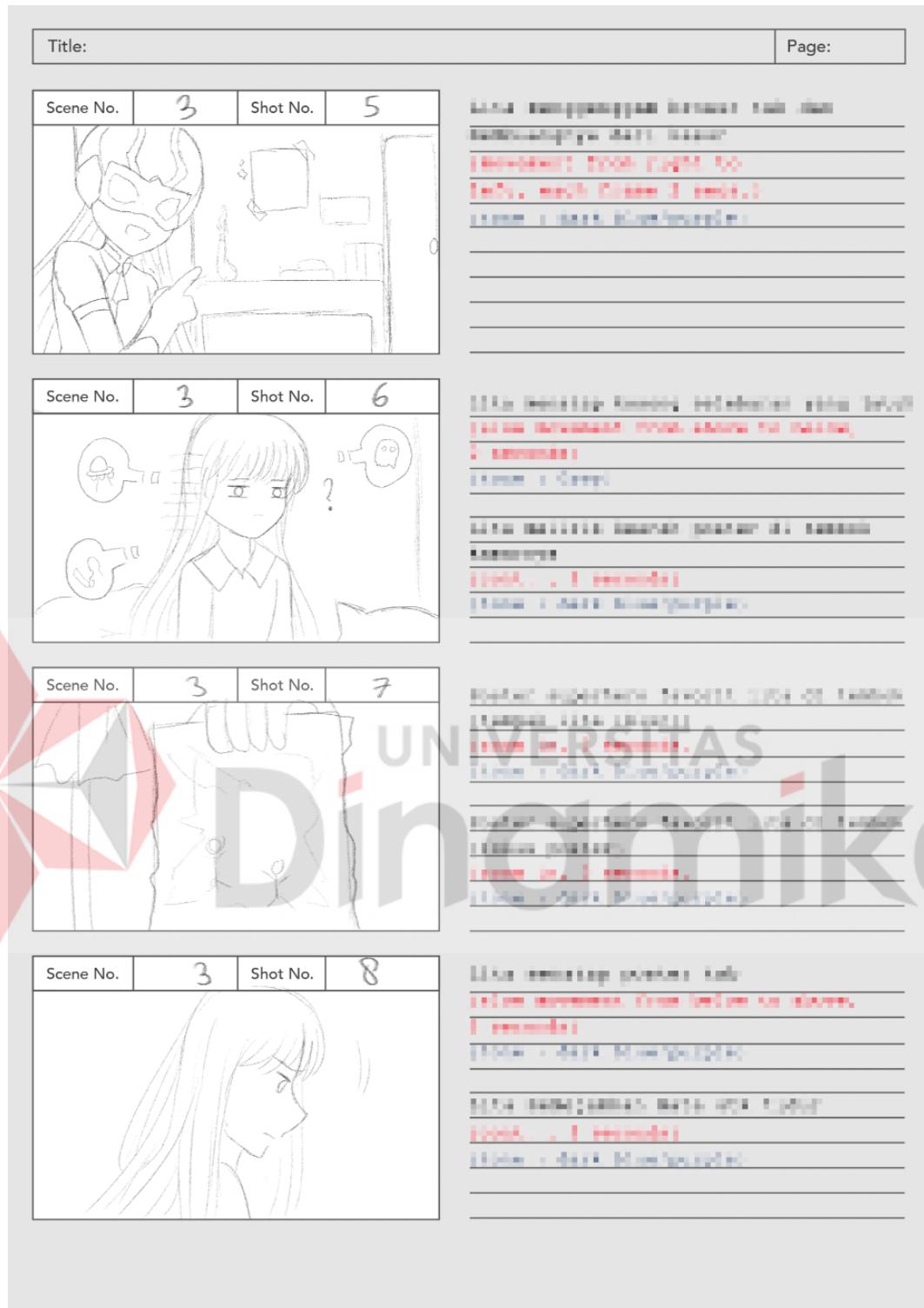
Gambar 4.5 *Storyboard Scene 2*



Gambar 4.6 Storyboard Scene 1 part 2



Gambar 4.7 Storyboard Scene 3 part 1



Gambar 4.8 *Storyboard Scene 3 part 2*



Gambar 4.9 *Storyboard Scene 3 part 3*

1. Managemen Produksi

Managemen produksi mencakupi hal – hal dalam lingkup jadwal kegiatan, sarana prasarana, serta anggaran yang telah dikeluarkan dalam produksi pembuatan film.

A. Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

NO	Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Ide dan konsep														
2	Penyusunan Proposal														
3	Penelitian														
4	Pra Produksi														
5	Produksi														
6	Editing														
7	Penyusunan Laporan														

B. Sarana prasarana

Tabel 4.3 Sarana prasarana

No	Nama Alat	Jumlah
1	Macbook Pro	1 buah
2	Artisul Tablet Pen	1 buah

C. Anggaran

Tabel 4.4 Anggaran

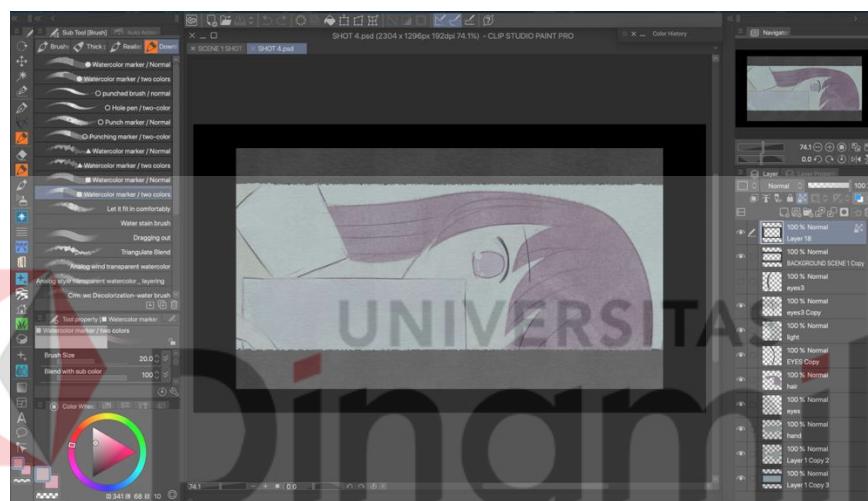
No	Keperluan	Biaya
1	Komunikasi (Pulsa, Paketan, Wifi Berbayar)	Rp. 200.000
2	Konsumsi	Rp. 160.000
3	Listrik	Rp. 400.000
4	1 Unit PC	Rp. 15.000.000
	Total	Rp. 15.760.000*

4.4 Produksi

Produksi adalah tahap lanjutan dari pembuatan film. Tahap ini akan menjelaskan bagaimana proses pembuatan film animasi 'Rise Up' dibuat.

1. Pembuatan *model sets* dan properti

Pada tahap ini, peneliti menggambar model dan properti mengikuti gambar dan keterangan dari *storyboard* yang telah dibuat. Pembuatan ini berfokus pada tiap *shot* dari *scene* yang akan dianimasikan. Setiap *shot* dari setiap *scene* digambar menggunakan *software Clip Studio Paint*.

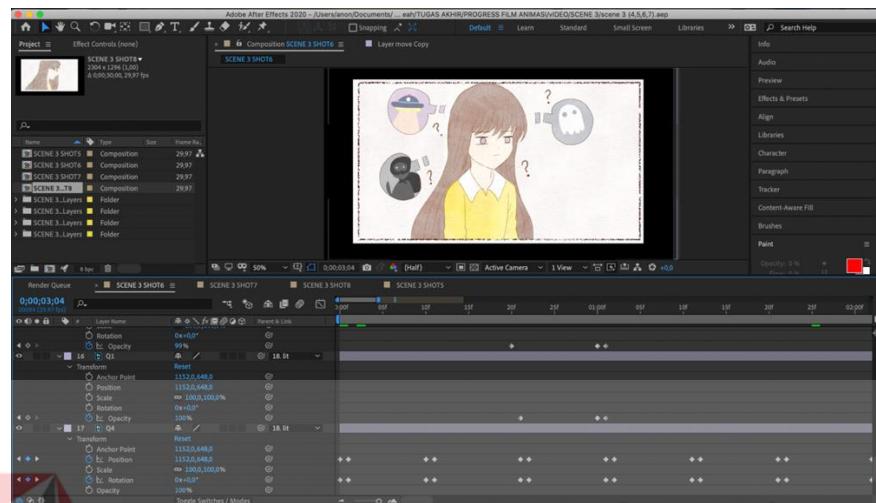


Gambar 4.10 Pembuatan *scene 1 shot 4*

Pada gambar 4.9 terlihat jelas beberapa *layer* yang dipisahkan berdasarkan bagian/part yang akan dianimasikan, seperti mata, rambut, tangan, dan lain sebagainya. Pembagian layer ini penting karena dalam proses animasi di *After Effect* nantinya perlu dipisahkan part mana saja yang akan dianimasikan karena tentunya pemberian animasi di mata akan berbeda dengan pemberian animasi di tangan. Semakin banyak part yang harus dianimasikan, semakin banyak juga *layer* untuk memisahkan berbagai macam part tersebut

2. Rigging dan Animate Effect

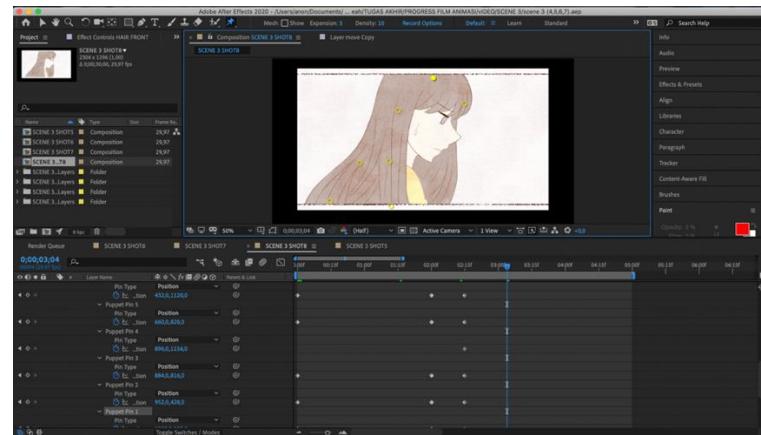
Tahap ini adalah bagian paling penting dalam menganimasikan *shot* yang telah digambar sebelumnya. Setelah *file* dari *shot* yang telah digambar di *export* ke format *file* *.PSD*, selanjutnya file ini di *import* ke dalam *software* *After Effect*.



Gambar 4.11 Proses *animate* di *After Effect*

Tiap *layer* yang telah dipisah-pisah sebelumnya dapat di *edit* dan memberikan *keyframe* kedalamnya di *After Effect*. *Keyframe* inilah yang menentukan berapa lama durasi animasi yang akan diberikan kedalam tiap *part*. Disini tiap *part* dapat diberikan berbagai macam efek animasi sepeerti *rotate*, *flip*, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.

Untuk pemberian *rigging* pada tiap *part*, peneliti menggunakan fitur *puppet*. Fitur ini bekerja dengan memberikan titik tumpu (*joint*) pada *part* yang ingin dianimasikan sesuai kebutuhan. Kemudian titik-titik ini bisa kita gerakkan dan *part* yang telah diberi titik akan bergerak sesuai dengan gerakan yang kita berikan pada titik tersebut. Durasi animasi tiap titik yang bergerak ditentukan oleh *keyframe* tadi.

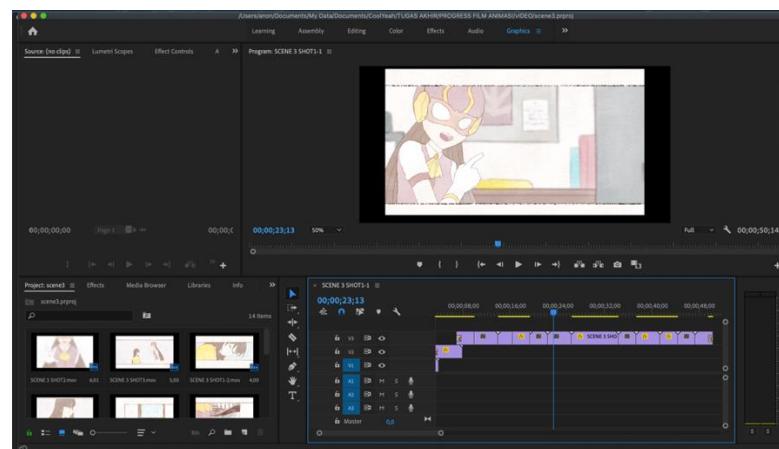


Gambar 4.12 Pemberian efek *puppet*

Setelah pemberian *rigging* dan *animation effect* dirasa cukup, hasilnya bisa langsung di *render* kedalam format *file .Mov*. Peneliti melakukan metode ini satu per satu untuk tiap *shot* agar peneliti dapat lebih terfokuskan dalam memberikan animasi dan *rigging* yang diperlukan.

3. *Combining*

Ini adalah tahap dimana semua *shot* yang sudah di *rigging* dan di animasikan digabung menjadi satu *scene*. Dalam penggabungannya, peneliti menggunakan *Adobe Premiere*. Urutan penyusunan tiap *shot* yang telah dianimasikan dan diberi *rigging* mengikuti *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.13 Penggabungan tiap *shot* menjadi satu *scene*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dan selama proses pra produksi dan produksi, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembuatan film animasi 2D “*Rise Up*” adalah film yang dapat menggambarkan bagaimana dampak *pasca bullying* pada korban dan bagaimana korban berusaha untuk melawan rasa traumanya tersebut. Selama proses pembuatan film animasi 2D “*Rise Up*”, peneliti dapat menyimpulkan bahwa diperlukan tidak hanya pemahaman lebih lanjut, namun juga penghayatan mengenai kasus atau topik yang diangkat, terutama *bullying*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembuatan film animasi 2D “*Rise Up*”, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan demi kelancaran pembuatan film animasi yang lain agar lebih baik, yaitu:

Untuk para peneliti yang ingin melakukan penelitian tentang *pasca bullying* selanjutnya bisa melanjutkan dengan meriset tentang dukungan orang tua dan kekuatan mental setiap orang. Cukup banyak kekurangan yang harus diperbaiki dalam proses penggerjaan Tugas Akhir ini. Kendala terbesar yang dialami oleh peneliti adalah kurangnya pengaturan waktu yang digunakan dalam proses pembuatan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jurnal

Bonievacius. (2011). Tinjauan Tentang Animasi, Pelatihan Animasi Dan Yogyakarta Sebagai Lokasi Proyek. *Pelatihan Animasi Di Yogyakarta*, 9.

Christina, V. (2011). Perilaku Bullying. *Dampak Psikologis Remaja Korban Bullying*, 19.

Karina, Hastuti, D., & Alfiasari. (2013). Perilaku Bullying. *Perilaku Bullying Dan Karakter Remaja Serta Kaitannya Dengan Karakteristik Keluarga Dan Peer Group*, 5.

Riadi, M. (2018, Januari 11). *Pengertian, Unsur, Jenis, Ciri-ciri dan Skenario Bullying*. Retrieved from KajianPustaka: <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-unsur-jenis-ciri-ciri-dan-skenario-bullying.html>

Satriawan, A., & Apriyanti, M. E. (2016). Pendahuluan. *Analisis Pembuatan Rigging Karakter 3d Pada Pembuatan Animasi "Jangan Bohong Dong"*, 73.

Sari, Y. P., & Azwar, W. (2017). Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam. *Fenomena Bullying Siswa: Studi Tentang Motif Perilaku Bullying Siswa Di Smp Negeri 01 Painan, Sumatera Barat*, 3.

Setiawan, M. (2013). Latar Belakang. *Tanggapan Anak-Anak Di Kota Makassar Terhadap Film Kartun Tom & Jerry*, 5.

Sukmana, J. (2018). Teknik Produksi Animasi. *Metode 2d Hybrid Animation Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx*, 4.

Zakiyah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Pengertian Bullying. *Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*, 325.

2. Sumber dari Internet

Hariyanti, M. (2015, Mei 28). *Analisis Data Kualitatif Miles dan Hubermen*. Retrieved from kompasiana: <https://www.kompasiana.com/meykurniawan/556c450057937332048b456c/analisis-data-kualitatif-miles-dan-hubermen>

Noya, d. A. (2018, April 15). *Cara Menghilangkan Trauma yang Patut Dicoba*. Retrieved from ALODOKTER: <https://www.alodokter.com/cara-menghilangkan-trauma-yang-patut-dicoba>

Noya, D. A. (2018, April 17). *Efek Bully dan Cara Mengatasinya*. Retrieved from ALODOKTER: <https://www.alodokter.com/efek-bully-dan-cara-mengatasinya>

Puspa, B. (2018, Maret 28). *8 Film Tentang Bullying Ini Akan Membuka Mata Hatimu Lebar-lebar*. Retrieved from IDN TIMES: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/beti-puspa-handayani-1/8-film-tentang-bullying-ini-akan-membuka-mata-hatimu-lebar-lebar-c1c2/full>

Dokter Sehat. (2020, Januari 20). *Bullying: Penyebab, Dampak, Jenis, Cara Mengatasi, dll.* Retrieved from Dokter Sehat: <https://doktersehat.com/bullying/>

