

PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI ANTI-*BULLYING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

DESIGN OF A STORYBOARD FOR 2D ANIMATION AS AN ANTI- BULLYING INFORMATION MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Azalia Syaikhah Nahda¹, Angelia Lionardi² dan Muhammad Iskandar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
azasnahda@student.telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id,
muhammadiskandar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: *Bullying* merupakan tindakan kekerasan dimana seseorang atau sekelompok orang menyakiti baik secara fisik, verbal ataupun hubungan yang dimiliki seseorang karena adanya perbedaan kekuatan. Perilaku *bullying* dapat ditemui dimana saja dan salah satunya pada satuan pendidikan yaitu di sekolah dasar. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media informasi kepada siswa sekolah dasar untuk menjauhi perilaku *bullying*. Salah satu media informasi yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan adalah media animasi 2D. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *storyboard* animasi 2D yang dapat menyampaikan pesan dan informasi anti-*bullying* terhadap siswa sekolah dasar. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah mixed method, dimana dalam proses perancangan penulis membagi menjadi dua tahap yaitu pertama mengumpulkan data sebagai need analysis dan tahap kedua merancang *storyboard*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi Pustaka, wawancara, kuisisioner dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa perilaku *bullying* yang terjadi di sekolah dasar kebanyakan dalam bentuk verbal sedangkan *bullying* dalam bentuk fisik jarang terjadi. Siswa memahami perilaku tercela merupakan bahagian dari *bullying*. *Storyboard* animasi 2D yang didapatkan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan pesan serta informasi kepada siswa sekolah dasar untuk menjauhi perilaku *bullying*.

Kata kunci: Animasi 2D, *Bullying*, Siswa Sekolah Dasar, *Storyboard*

Abstract : *Bullying is an act of violence in which a person or group of people hurt either physically, verbally or in a relationship that someone has because of differences in strength. Bullying behavior can be found anywhere and one of them is in educational units, namely in elementary schools. Therefore, an information medium is needed for elementary school students to stay away from bullying behavior. One of the information media that can be used as a messenger is 2D animation media. This study aims to design a 2D animated storyboard that can convey anti-bullying messages and information to elementary school students. . The research method used in the process of designing is mixed method. There are two stages conducted in the process, i.e., need analysis stage and the designing stage. In the need analysis stage, interview, questionnaire, and observation are used as the method to collect the data. Based on the results of data analysis, it was found that bullying behavior that occurred in elementary schools was mostly verbal, while physical bullying rarely occurred. Students understand disgraceful behavior is part of bullying. The 2D animation storyboard obtained from the results of this study is expected to be able to convey messages and information to elementary school students to stay away from bullying behavior.*

Keywords: *2D Animation, Bullying, Elementary School Students, Storyboard*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sekolah merupakan satuan pendidikan formal dan menjadi salah satu wadah untuk bersosialisasi setelah keluarga, dimana seorang anak akan mendapatkan nilai-nilai baru yang mungkin tidak didapatkannya dalam keluarga. Menurut Berns (2013), sekolah berperan sebagai agen sosialisasi yang menyediakan pengalaman intelektual serta pengalaman sosial anak-anak dimana anak-anak dapat mengembangkan skill, pengetahuan, minat, dan sikap yang menampilkan karakter mereka sebagai sebuah individu dan membentuk kemampuan mereka untuk melakukan peran sebagai orang dewasa dikemudian hari.

Salah satu masalah yang berkembang di sekolah saat ini adalah perilaku *bullying* terhadap siswa yang sering dilakukan oleh teman sekelas maupun oleh kakak kelas mereka. Perilaku *bullying* tersebut dapat berupa ejekan ataupun tindakan kekerasan yang dapat mengganggu perkembangan mental maupun fisik seseorang.

Menurut Olweus, (1994) dalam Gordon, (2018), *bullying* adalah perilaku negative yang ditandai dengan perbuatan agresif yang tidak diinginkan, tindakan berulang dari waktu ke waktu, dan melibatkan hubungan antarpribadi yang memiliki ketidakseimbangan kekuatan.

Kasus *bullying* yang terjadi di sekolah dapat dikatakan bukan sebagai kasus baru. Hampir tiap tahun kasus *bullying* terjadi di lingkungan sekolah dan salah satunya adalah kasus *bullying* yang terjadi pada siswa sekolah dasar di Tasikmalaya, Jawa Barat. Dilansir oleh Kompas.com, (2022) menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia, kasus *bullying* yang terjadi pada siswa usia 11 tahun tersebut sudah tergolong *bullying* berat dan kompleks dikarenakan korban mendapatkan kekerasan secara fisik, seksual dan psikologis. Tindakan *bullying* yang terjadi kepada korban berdampak kepada munculnya trauma hingga korban mengalami depresi dan pada akhirnya korban meninggal dunia. Menurut hasil asesmen nasional tahun 2021 oleh Direktorat Jendral PAUD Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menunjukkan bahwa 24,4% peserta didik memiliki potensi mengalami insiden *bullying* atau perundungan di satuan pendidikan.

Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media informasi yang bersifat non-formal agar para siswa sekolah dasar dapat mengetahui dan menyadari akan pentingnya untuk tidak melakukan *bullying* baik secara verbal ataupun non-verbal. Salah satu media informasi yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman dan pendidikan tentang bahaya *bullying* disekolah adalah melalui media animasi 2D.

Animasi dapat digunakan sebagai media untuk memberikan pengetahuan dan menyampaikan pesan kepada anak-anak sekolah dasar dimana anak-anak pada usia tersebut cenderung lebih mudah untuk menangkap informasi yang menitikberatkan kepada aspek visual. Media animasi 2D dapat menjadi salah satu alternatif media penyampaian informasi kepada siswa sekolah dasar. Selain media

animasi dapat menyampaikan pesan kepada anak, media animasi juga memberikan hiburan kepada anak (edutainment). Berdasarkan hal tersebut, penulis telah melakukan suatu penelitian dengan judul “Perancangan *storyboard* animasi 2D sebagai media informasi anti-*bullying* pada siswa sekolah dasar”

LANDASAN TEORI

Bullying

Menurut Olweus (1994), dalam Gordon (2018), *Bullying* atau dapat disebut sebagai perundungan dapat didefinisikan sebagai Tindakan penganiayaan yang dicirikan oleh perilaku agresif yang tidak diinginkan, perbuatan yang berulang dari waktu ke waktu, dan terlibat dalam hubungan antarpribadi yang mengandung ketidakseimbangan kekuasaan. Dari definisi *bullying* yang telah dipaparkan oleh Olweus, dalam Søndergaard & Schott (2014), menjabarkan tiga poin utama dari definisi *bullying*, diantaranya (1) *bullying* sebagai bentuk dari agresi sebuah individu; (2) *bullying* sebagai bentuk dari kekerasan sosial; (3) *bullying* sebagai bentuk dinamika kelompok yang disfungsi.

Waasdorp dan Bradshaw (2015) mengelompokkan *bullying* kedalam tiga bentuk, yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* hubungan. Menurut Amanda dkk (2020) dari hasil penelitian yang telah dilakukannya terdapat enam tema penting dampak dari perilaku *bullying* terhadap korban bully, diantaranya adalah (1) hilangnya rasa percaya diri; (2) timbulnya rasa terintimidasi; (3) korban cenderung menjadi pribadi yang rendah diri; (4) timbulnya rasa tidak aman dan nyaman pada korban; (5) korban cenderung takut bersosialisasi dengan lingkungan; (6) korban sulit berkonsentrasi dalam belajar.

Animasi 2D

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang memiliki arti jiwa, hidup atau untuk menghidupkan. Animasi merupakan serangkaian gambar yang

rancang sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah gambar yang bergerak. Menurut Munir (2013), kata animation dari kata to animate yang merupakan bahasa Inggris kemudian diadopsi menjadi bahasa Indonesia yaitu animasi memiliki arti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap yang disusun secara sequential yang direkam menggunakan kamera.

Animasi sendiri memiliki banyak jenisnya seperti animasi 2D, 3D, *stopmotion*, dan *motion graphic*. Menurut Gunawan (2013) dalam Yasa dkk (2019) bahwa animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y. Dalam bukunya, Selby (2013), menjelaskan tahapan produksi animasi dibagi menjadi tiga tahapan. Tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Storyboard

Tahapan pertama pada sebuah pipeline animasi ialah tahapan pra produksi. Pada tahapan ini terdiri dari berbagai macam proses salah satu prosesnya adalah pembuatan *storyboard*. Menurut Hart (2008) *storyboard* merupakan tahapan pra-produksi yang merupakan alat pra-visualisasi yang didesain untuk menggambarkan *frame-by-frame*, dan *shot-by-shot* gambar yang telah diadaptasi dari naskah cerita.

Cerita

Dalam pembuatan sebuah animasi diawali dengan adanya ide cerita. Ide cerita kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita sehingga menjadikan cerita sebagai unsur terpenting. Paez dan Jew (2013) menjelaskan dalam bukunya cerita secara umum dapat dikatakan sebagai perkembangan yang terjadi dari titik A ke titik B. Umumnya sebuah cerita terdiri dari tiga pembabakan yaitu, awal, pertengahan dan akhir. Menurut Soenyoto (2017) cerita dengan tiga babak yaitu babak pertama, babak kedua dan babak ketiga.

Pipeline Storyboard

Menurut Selby (2013), dalam pembuatan sebuah *storyboard* terdapat tiga tahapan, yaitu *thumbnail*, *rough sketch*, dan *clean up*.

Thumbnail

Menurut Winder & Dowlatabadi (2020) *storyboard* merupakan cara cepat bagi *storyboard* artist untuk memetakan sequence dengan menggunakan gambar yang simple.

Rough sketch

Menurut Shelby (2013), *rough sketch* ialah gambar *thumbnail* yang telah disepakati dan digarap menjadi gambar yang lebih besar serta lebih banyak detail pada visual serta pergerakan kamera.

Clean up

Menurut Winder & Dowlatabadi (2020), *clean up storyboard* merupakan tahap terakhir dalam *storyboard*. Panel-panel telah dirender untuk menunjukkan detail penting dalam tiap shot.

Unsur Sinematografi

Camera Movement

Menurut Rabiger (2008), camera movement atau pergerakan kamera dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu pergerakan kamera dari posisi statis dan pergerakan kamera berjalan. Pergerakan kamera dari posisi statis berupa *pan*, *tilt*, dan *zoom*. Pergerakan kamera berjalan berupa *tracking*, *craning*, dan *crab dollying*

Sudut Pengambilan Gambar

Sudut pengambilan gambar dapat dikelompokkan menjadi lima, diantaranya *bird eye view*, *high angle*, *eye level*, *low angle* dan *frog eye view*.

Type of Shot

Dalam pembuatan suatu animasi terdiri dari banyak shot sehingga terbentuk scene dan sequence. shot tersebut dapat dibagi menjadi beberapa

tipe shot. Diantaranya *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up* dan *extreme close up*.

Perspektif

Menurut Hart (2008) Perspektif merupakan sebuah seni dimana sebuah gambar dalam bentuk dua dimensi dapat memberi kesan sedang melihat gambar tersebut dalam ruang tiga dimensi bagi yang melihatnya. Diantaranya perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, tiga titik hilang dan *forced perspective*.

Khayalak Sasaran

Target audiens yang dituju dalam perancangan ini adalah siswa sekolah dasar dengan rentang usia 6-12 tahun.

Metode Perancangan

Dalam perancangan ini digunakan metode campuran atau *mixed method*. Metode campuran merupakan metode yang menggabungkan antara metode kualitatif dan metode kuantitatif. Menurut (Creswell, 2014) metode campuran adalah pendekatan dengan melakukan pengumpulan baik secara kuantitatif ataupun kualitatif, dengan penggabungan dua bentuk data dan menggunakan rancangan yang berbeda. Dalam pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan metode studi Pustaka, wawancara, kuesioner, dan observasi.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap beberapa orang guru dari tiga sekolah yang berbeda. Wawancara pertama dilaksanakan secara tidak langsung dengan media *Whatsapp call* bersama Bu Rahayu dari SD Islam Al-Falah yang dilaksanakan pada tanggal 28 Desember 2022. Wawancara kedua dilaksanakan secara langsung dengan tatap muka Bersama bu Desi Alfiani pada tanggal 27 Maret 2023 dari SDN

Bojongsoang 1. Wawancara ketiga dilaksanakan secara langsung bersama bu Heni Kusmita dari SD Sukabirus pada tanggal 29 Maret 2023.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru-guru tersebut sudah memahami defenisi tentang *bullying* mulai dari istilah untuk mengejek secara fisik dan verbal sampai defenisi yang jelas tentang *bullying* yaitu merupakan bentuk perilaku serta merupakan kekerasan yang dapat menyebabkan seseorang menjadi minder atau rendah diri dan dapat berdampak pada mental anak, tetapi ada juga anak yang menjadi kuat karena *bullying*. Kasus *bullying* yang banyak terjadi di sekolah adalah dalam bentuk *bullying* secara verbal.

Terkait dengan sangsi yang diberikan terhadap kasus *bullying*, secara umum dijelaskan bahwa sekolah sudah mempunyai aturan terkait dengan *bullying* yang terjadi di sekolah. Adapun sangsi yang diberikan yang bersifat membangun dan pembinaan terhadap siswa dan bukan dalam bentuk sangsi fisik.

Adapun analisis yang didapatkan dari sesi wawancara yang telah penulis lakukan, perilaku *bullying* dapat dikatakan sebagai kekerasan yang memiliki dampak negative bagi korbannya baik terhadap mental ataupun fisik seperti perubahan perilaku, siswa yang menjadi pendiam serta minder. Dari ketiga wawancara yang telah dilakukan penulis, di temukan tindakan *bullying* yang terjadi antar siswa disekolah. Bentuk *bullying* yang paling sering di temukan adalah *bullying* secara verbal dimana siswa mengejek temannya atau memanggil mereka dengan nama orang tua walaupun tidak menutup kemungkinan dengan bentuk-bentuk lain dari *bullying*. Ketiga sekolah pun tentunya memiliki cara masing-masing untuk menghadapi kasus *bullying*

Data Kuesioner

Pengumpulan data kuesioner, penulis melakukannya dengan cara menyebar angket dalam bentuk google form yang dibagikan kepada siswa-siswa sekolah dasar. Penyebaran angket penulis mulai lakukan dari tanggal 28 Desember 2022 kepada anak-anak sekolah dasar baik dari kelas 1 hingga kelas 6. Dalam

penyebaran angket ini penulis ingin mengetahui perilaku *bullying* seperti apa yang paling sering terjadi dikalangan siswa sekolah dasar dan pengetahuan siswa terhadap *bullying* itu sendiri serta preferensi siswa terhadap perancangan *storyboard* animasi 2D. Pada angket ini penulis membagi pertanyaan menjadi tiga bagian. Bagian pertama terkait bentuk perilaku *bullying* yang mungkin atau sering terjadi, bagian kedua terkait pengetahuan siswa akan *bullying* dan bagian ketiga penulis memasukkan beberapa pertanyaan terkait dalam perancangan *storyboard* sebagai media informasi anti-*bullying* pada siswa sekolah dasar.

Adapun analisis yang didapatkan dari hasil kuesioner yang telah dibagikan sebagai berikut. Kuesioner ini penulis bagi dalam tiga bagian dengan tujuan untuk mengetahui perilaku *bullying* yang terjadi di sekolah dasar. Bagian satu ditujukan untuk mengetahui pengetahuan anak terkait *bullying*, kemudian pada bagian dua dan tiga adalah pertanyaan terkait perancangan *storyboard* yang akan dibuat.

Pada bagian pertama, dari 350 anak yang mengisi kuesioner ini sebanyak 69.4% mengaku pernah diganggu oleh temannya. Jawaban tersebut juga menjadi jawaban paling banyak yang dipilih oleh siswa. Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan dapat dilihat bentuk *bullying* yang paling banyak terjadi di antara anak-anak adalah *bullying* secara verbal. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru bahwa bentuk perilaku *bullying* yang paling di jumpai adalah *bullying* secara verbal.

Bagian selanjutnya penulis ingin mengetahui sejauh mana siswa mengetahui tentang *bullying*. Mayoritas dari siswa mengetahui akan *bullying*, namun masih ada beberapa yang keliru dalam mengartikan atau pun mengelompokkan *bullying*. Bagian terakhir dari kuesioner, penulis mendapatkan preferensi siswa akan ketertarikan terhadap animasi sebagai media penyampaian informasi akan *bullying*.

Data Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mengamati kondisi sekolah dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran dari lingkungan sekolah sehingga penulis dapat mengimplementasikannya dalam perancangan environment serta background *storyboard* yang dibuat.

Penulis melakukan observasi sebagai data penunjang, penulis melakukan observasi dengan tujuan untuk mendapatkan referensi environment serta background yang dapat penulis gunakan pada latar perancangan *storyboard*. Penulis mendapatkan gambaran sebuah sekolah dasar dimana sekolah dasar pada umumnya memiliki fasilitas seperti ruang kelas, lapangan, toilet, kantin, dan juga laboratorium. Penggunaan warna pada bangunan bangunan sekolah cenderung kepada warna terang untuk memberi kesan ceria pada sekolah tersebut.

Analisis Karya Sejenis

Pada analisis karya sejenis, penulis melakukan analisis kepada karya-karya pada aspek *camera angle*, *type of shot*, *cerita*, serta *camera movement*.

Tabel 1 Analisis Karya Sejenis

A Silent Voice	Are You Okay?	Lou
		

Sumber: dokumentasi penulis

Dari analisis yang telah dilakukan pada karya A Silent Voice, penulis dapat menemukan penggunaan *type of shot* serta *camera angle* yang berbeda-beda pada adegannya. Penggunaan *type of shot* serta *camera angle* tertentu dapat memberi kesan ataupun menyampaikan pesan secara tidak langsung. Dari analisis yang dilakukan kepada animasi Are You Okay? penulis melakukan pembabakan

cerita dari animasi tersebut kedalam cerita struktur tiga babak dimana babak pertama berisikan pengenalan, kemudian pada babak kedua berisikan penjabaran dari permasalahan yang terjadi pada cerita hingga akhirnya mencapai klimaks dari cerita. Pada babak ke tiga berisikan penyelesaian dari permasalahan cerita. Dari analisis yang dilakukan pada animasi pendek Lou, terdapat banyak camera movement yang digunakan. Penggunaan banyak camera movement dalam animasi ini menambah kesan lincah pada pergerakan karakter J.J yang merupakan seorang anak-anak.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Karya *storyboard* 2D yang dirancang ini memiliki pesan yang ingin disampaikan yaitu *bullying* merupakan suatu tindakan tercela dan dapat berdampak negatif bagi seseorang. *Bullying* banyak sekali bentuknya dan salah satunya yaitu *bullying* secara verbal. *Bullying* dapat berdampak buruk pada korban terutama korban *bullying* di sekolah dasar. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengetahui dan menjauhi perilaku *bullying*. Selain itu penulis ingin menyampaikan pesan bahwa sebuah perkataan yang keluar dari mulut seseorang dapat memberikan pengaruh kepada orang disekitarnya.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan cerita untuk *storyboard*, penulis mengembangkan cerita dengan konflik yang tidak begitu berat agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dalam perancangan cerita, penulis menggunakan cerita dengan tiga pembabakan. Pada babak pertama atau eksposisi, penulis menggambarkan pengenalan-pengenalan pada karakter yang ada dalam cerita serta pengenalan konflik yang terjadi. Pada babak kedua atau komplikasi, penulis menggambarkan konflik yang terjadi pada karakter utama. Karakter utama yang tiap harinya

menerima bulli-an secara verbal, suatu ketika ia menyadari adanya perubahan pada dirinya sesuai dengan kata-kata yang dilontarkan oleh pembully. Perubahan ini terus berlangsung hingga karakter utama berubah secara total. Hingga satu hari terjadi pertengkaran antara karakter utama dan pembully, karakter utama tak sengaja melontarkan kalimat yang menyakitkan kepada pembullynya yang menyebabkan ia berubah wujud juga. Pada babak resolusi, pembully karakter utama menyadari kesalahannya. Ia meminta maaf dan seketika wujud mereka kembali seperti sedia kala.

Konsep Media

Pada perancangan ini penulis menggunakan media *storyboard* sebagai media penyampaian pesan. Pada pembuatan *storyboard*, dilakukan dengan tiga tahapan yang pertama dengan pembuatan *thumbnail* sesuai dengan cerita yang sudah dibuat. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian detail pada sketsa dan juga informasi-informasi tambahan seperti pergerakan kamera, pergerakan karakter pada tahapan *rough sketch*. Tahapan akhir dalam perancangan ini, maka penulis menggunakan perangkat digital serta perangkat lunak di dalamnya. Penulis menggunakan software Procreate serta photoshop untuk menggambar tiap tahapan dalam perancangan *storyboard* ini. *Storyboard* final selanjutnya di jadikan animatic *storyboard* menggunakan software Premier Pro dan After Effect.

Konsep visual

Pada perancangan *storyboard* ini penulis akan menggunakan My Neighbour Totoro dengan pengayaan animasi jepang sebagai referensi pengayaan visual. Pengayaan visual ini dipilih oleh penulis sesuai dengan hasil kuesioner yang telah penulis bagikan kepada siswa sekolah dasar. Adapun konsep visual dari karakter pada perancangan *storyboard* ini sebagai berikut:

Vivi

Vivi merupakan karakter utama dari cerita dalam perancangan *storyboard* ini. Vivi adalah seorang anak perempuan berkacata mata yang periang.



Gambar 1 Karakter Vivi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dani

Dani merupakan karakter yang sering membully Vivi. Dani merupakan siswa laki-laki dengan badan yang tinggi dengan sedikit lebih besar dari siswa lainnya.



Gambar 2 Karakter Dani
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Putri

Putri adalah salah satu teman akrab Vivi. Ia senang mendengar cerita apa saja yang keluar dari mulut Vivi.



Gambar 3 Karakter Putri
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil Perancangan

Perancangan Cerita

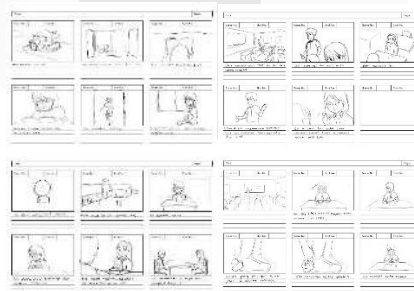
Pada dasarnya sebelum dapat memulai sebuah *storyboard*, harus adanya sebuah cerita yang menjadi pedoman dalam perancangan tersebut. Dalam perancangan ini, cerita yang diangkat berupa dampak dari *bullying* kepada seseorang. Cerita ini dibagi menjadi tiga bagian, dimana terdiri dari orientasi, komplikasi dan juga resolusi.



Gambar 4 Naskah cerita
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Thumbnail

Setelah selesai pembuatan cerita, dilanjutkan dengan pembuatan *thumbnail*. Pada tahapan ini cerita yang berbentuk narasi diterjemahkan secara visual sehingga menjadi acuan pada tahapan selanjutnya. *Thumbnail* berupa gambaran kasar dari adegan-adegan yang ada dalam cerita.



Gambar 5 Thumbnail
Sumber: Dokumentasi Pribadi

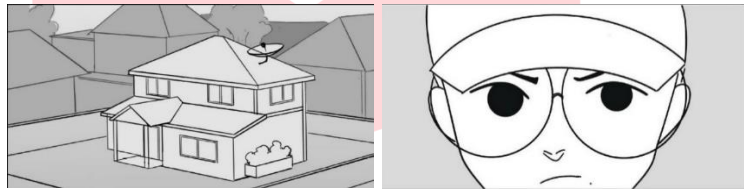
Teknikal dalam *Storyboard*

Dalam perancangan sebuah *storyboard* terdapat teknik-teknik yang dapat diterapkan dalam penggambaran adegan-adegan yang terjadi sepanjang cerita.

Teknik-teknik ini telah dijelaskan sebelumnya, adapun beberapa teknik tersebut seperti *type of shot*, *camera angle* dan *camera movement*.

Type of Shot

Dalam perancangan *storyboard* ini menggunakan beberapa *type of shot* yang berbeda-beda. Beberapa *type of shot* yang dapat dijumpai dalam perancangan ini berupa *extreme long shot*, *medium shot*, *medium close up*, dan *extreme close up*. Penggunaan *type of shot* lainnya memiliki fungsi sendiri seperti memberi gambaran suasana, atau menampilkan detail detail kecil.



Gambar 8 Type of Shot
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Camera Angle

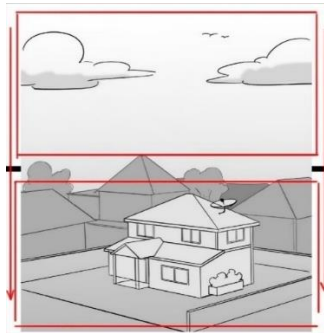
Dalam perancangan *storyboard* ini terdapat beberapa *camera angle* yang digunakan, seperti *bird eye view*, *high angle*, *eye level* dan *low angle*. Penggunaan *camera angle* ini diharap memberi kesan tertentu pada adegan yang ada dalam *storyboard*. Seperti penggunaan *high angle* dengan maksud untuk memberi kesan 'kecil' atau tertindas pada karakter.



Gambar 9 Camera Angle
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Camera Movement

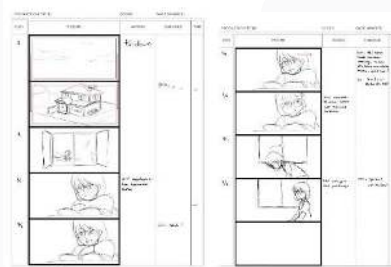
Dalam perancangan *storyboard* ini dapat dijumpai penggunaan *camera movement* pada adegan-adegannya. *Camera movement* tersebut berupa *tilt up*, *tilt down*, *crab dolly*, *zoom in* dan *zoom out*. Penggunaan *camera movement* bertujuan agar *storyboard* tidak kaku.



Gambar 10 Camera Movement
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Rough sketch

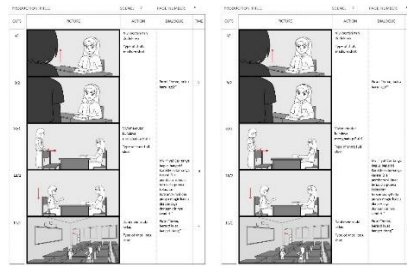
Setelah melalui seleksi *thumbnail*, pembuatan *storyboard* dilanjutkan kepada tahapan *rough sketch*. Pada tahap ini *thumbnail* yang sudah ada di diperjelas serta dilakukan revisi terhadap adegan-adegan yang dirasa kurang cocok



Gambar 6 Rough Sketch
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Clean up

Setelah melalui tahap *thumbnail* dan *rough sketch*, proses perancangan selanjutnya ialah *clean up storyboard*. Pada tahapan ini *rough sketch* yang telah digambar di ubah menjadi gambar yang lebih detail dan rapi. Selain itu di tambahkan juga value kepada gambar yang dibuat.



Gambar 7 Clean Up
Sumber: Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada Laporan dan Karya Tugas Akhir ini, penulis mengangkat permasalahan *bullying* yang akhir-akhir ini banyak terjadi dilingkungan sekolah dasar. *Bullying* adalah sebuah tindakan intimidasi yang terjadi secara berulang kepada pihak yang lebih lemah oleh pihak yang lebih kuat dilakukan secara sengaja serta bertujuan untuk menyakiti sang korban. Setelah dilakukannya riset dan analisis data, disimpulkan bahwa perilaku *bullying* yang sering terjadi disekolah dasar adalah *bullying* dalam bentuk verbal sedangkan *bullying* dalam bentuk fisik jarang terjadi. Umumnya, siswa memahami perilaku tercela yang merupakan bahagian dari *bullying*.

Penulis ingin memberikan informasi kepada siswa tentang pentingnya pemahaman dari *bullying* serta bahaya yang ditimbulkan dari kasus *bullying* tersebut dalam perancangan *storyboard* ini. Penulis telah melalui beberapa tahapan untuk menghasilkan animatic *storyboard* terkait dengan *bullying* seperti pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka yang kemudian dilanjutkan dengan membuat konsep cerita, *thumbnail*, *rough sketch*, *clean up* storyboard dan terakhir yaitu animatic *storyboard*. Adapun cerita yang dibuat dalam perancangan *storyboard* ini adalah cerita dengan gaya fiksi dan fantasi sehingga pesan dari penulis yang ingin sampaikan dapat mencapai target sasaran

yaitu audience (siswa). Selain itu, pesan dalam perancangan *storyboard* ini juga dapat menghibur penonton dengan cerita yang menarik dan tidak klise.

Saran

Storyboard yang dirancang pada perancangan ini merupakan bentuk awal dari media animasi 2D yang berisikan pesan bahwa perilaku *bullying* harus dihindari karena dapat memberikan dampak yang negatif terhadap perkembangan fisik dan psikologi siswa. Penulis menyadari bahwa perancangan *storyboard* ini belum bisa menyampaikan informasi secara sempurna kepada siswa sekolah dasar dikarenakan perancangan ini masih bersifat pra-produksi sebuah animasi 2D. Penulis berharap kedepannya karya ini dapat disempurnakan sehingga bisa mencapai tahap akhir berupa tahap animasi 2D. Meskipun demikian, penulis berharap dengan Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan referensi bagi penulis lainnya serta bermanfaat bagi pembaca terutama dalam memberikan pemahaman bahaya *bullying* bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, V., Wulandari, S., Wulandari, S., Syah, S. N., Restari, Y. A., Atikah, S., ... & Arifin, Z. (2020). Bentuk dan dampak perilaku *bullying* terhadap peserta didik. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 5(1), 19-32
- Berns, R. (2013). *Child, family, school, Community: Socialization and support*. Wadsworth/Cengage Learning.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Gordon, J. U. (2018). *Bullying prevention and intervention at school: Integrating theory and research into best practices*. Springer.

Hart, J. P. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Taylor & Francis

Munir, (2013), *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung

Paez, S., Jew, A. (2013). *Professional storyboarding: Rules of thumb*. Routledge.

Rabiger, M. (2008). *Directing: Film techniques and aesthetics 4th edition*. Focal Press.

Rachmawati. (2022, July 23). Kasus "*bullying*" Yang Tewaskan siswa SD di tasikmalaya, Kpai Menduga Pelaku terpapar Konten Pornografi. KOMPAS.com. diakses pada Oktober 2022, dari <https://regional.kompas.com/read/2022/07/24/060600878/kasus-bullying-yang-tewaskan-siswa-sd-di-tasikmalaya-kpai-menduga-pelaku?page=all>

Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.

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

Søndergaard, D. M., & Schott, R. M. (2014). *School bullying: New theories in context*. Cambridge University Press.

Sufriani, S., & Sari, E. P. (2017). Faktor yang mempengaruhi *bullying* pada anak usia sekolah di sekolah dasar Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. *Idea Nursing Journal*, 8(3).

Waasdorp, T. E., & Bradshaw, C. P. (2015). *The overlap between cyberbullying and traditional bullying*. *Journal of Adolescent Health*, 56(5), 483-488. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2014.12.002>.

Winder, C., Dowlatabadi, Z., & Miller-Zarneke, T. (2020). *Producing animation 3rd edition*. Routledge.

Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan anxiety disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146-152