

## Perancangan Film Pendek Animasi 2D 'Broken' Sebagai Media Penyampai Pesan

### *Design Of The 2D Animated Short Film 'Broken' As Message Delivery Media*

Raphael Theofilus Santoso<sup>1\*</sup>  
Saiful Yahya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Malang,  
Indonesia

<sup>1</sup>192111042@mhs.stiki.ac.id, <sup>2</sup>yahya@stiki.ac.id

#### **\*Penulis Korespondensi:**

Raphael Theofilus Santoso  
192111042@mhs.stiki.ac.id

#### **Riwayat Artikel:**

Diterima	:18 September 2023
Direview	: 28 September2023
Disetujui	: 29 September 2023
Terbit	: 30 September2023

#### **Abstrak**

Animasi anime seringkali memunculkan isu-isu sosial yang kompleks, salah satunya tentang *bullying*. Animasi anime menjadi salah satu animasi yang digemari oleh di Indonesia, salah satunya dari kalangan pelajar SMA, dimana pada waktu SMA atau sekolah sering terjadi *bullying*. *Bullying* adalah tindakan agresif yang dilakukan oleh seseorang, baik secara fisik maupun verbal. Tindakan ini diulangi dan ada perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perancangan karya animasi ini bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada anak jenjang SMA atau setara dengan visual bergaya anime. Cerita yang diangkat berdasarkan perspektif dari pelaku *bullying* yang pernah mengalami *bullying* pada kasus yang lain. Perancangan animasi menggunakan metode *Creation Process 2D animated movie*, yang dirancang oleh Moreno. Metode tersebut terdiri dari 3 tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan pra produksi terdiri dari penyusun Ide dan Naskah, Desain Karakter dan *Storyboard*. Tahapan produksi terdiri dari *Storyboard*, *Voice Over*, *Animate* dan *Background*. Tahapan pasca produksi terdiri dari *Compositing*. Penelitian ini mendapatkan respon positif dari target audience, dengan menghasilkan hasil 87,8% menyatakan setuju dan layak sebagai film animasi yang dapat menyampaikan konten *bullying* dari perseptif pelaku *bullying*.

**Kata kunci : Animasi, Animasi jepang, Film Pendek, Bullying, Kekerasan**

#### **Abstract**

*Anime animation often raises complex social issues, one of which is bullying. Anime animation is one of the most popular animations in Indonesia, one of which is from high school students, where during high school or school bullying often occurs. Bullying is an aggressive act committed by someone, either physically or verbally. This act is repeated and there is a difference in strength between the perpetrator and the victim. The design of this animation work aims to convey a message to high school students or equivalent to anime-style visuals. The story is based on the perspective of a bully who has experienced bullying in other cases.*

*Animation design using the Creation Process 2D animated movie method, designed by Moreno. The method consists of 3 stages, namely pre-production, production and post-production. The pre-production stage consists of the compiler of the Idea and Script, Character Design and Storyboard. The production stages consist of Storyboard, Voice Over, Animate and Background. The post-production stage consists of Compositing. This study received a positive response from the target audience, with the results of 87.8% stating that they agreed and deserved as an animated film that could convey bullying content from the perceptive bully.*

**Keywords: Animation, Japanese Animation, Short Films, Bullying, Violence**

## 1. Pendahuluan

Bullying adalah salah satu permasalahan sosial yang kerap kali terjadi kepada siswa/siswi di masa remaja. Bullying merupakan aktivitas sadar yang tujuannya untuk melukai dan menyakiti seseorang dan dilakukan secara berulang-ulang. Berdasarkan jurnal oleh (Kartika et al., 2019). (Schott, 2014) memetakan tiga poin yang terkandung dalam definisi tersebut. Mereka menyebut intimidasi sebagai tindakan agresi individu, intimidasi sebagai kekerasan sosial, dan intimidasi sebagai dinamika kelompok disfungsi. Bullying adalah tindakan agresif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok, baik secara fisik maupun verbal. Sebagian besar bullying berbentuk verbal (35,1%), terjadi di dalam kelas (63,1%), dan pada jam istirahat (64,5%). Partisipan yang pernah menjadi pelaku (18,8%) menyalahkan perilaku aneh korban sebagai penyebab utama bullying. Dari 34,1% partisipan yang pernah menjadi korban, sebagian besar memilih untuk mengabaikan kejadian. Sementara dari 69,6% partisipan yang pernah menjadi saksi bullying, sebagian besar memilih untuk tidak melakukan apa-apa karena tidak ingin terlibat. (1)

Anak usia sekolah sangat rentan terhadap bullying, sehingga penelitian difokuskan pada anak muda yang masih bersekolah. Target demografi animasi 2D Jepang, atau biasa disebut anime, adalah remaja. Oleh karena itu, film pendek animasi 2D adalah salah satu media yang paling cocok untuk menyampaikan pesan tentang fenomena sosial intimidasi. film pendek animasi 2D ini harus semenarik mungkin, baik secara visual maupun kualitas cerita yang diceritakan, sehingga penyampaian pesan tentang akibat mengerikan dari bullying benar-benar dapat diterima oleh penonton.

Bullying merupakan masalah Kesehatan public yang perlu mendapat perhatian, dikarenakan orang-orang yang terlibat dalam perilaku bullying khususnya yang menjadi korban bullying memiliki kecenderungan depresi dan kurang percaya diri, dampak yang ekstrim mengenai dampak psikologis dari bullying memicu munculnya gangguan psikologis, contohnya rasa cemas berlebih, selalu dalam perasaan takut, depresi dan punya keinginan untuk bunuh diri serta punya ganggana stress lainnya (2). *Bullying* di sekolah menjadi masalah serius dan semakin meluas di seluruh dunia yang membawa dampak negative terhadap suasana di sekolah, terutama bagi siswa (11). Siswa dapat menjadi pelaku, korban maupun saksi kejadian, baik secara langsung maupun tidak langsung serta secara daring maupun luring.

Salah satu film anime *Naruto*, dapat meningkatkan rasa loyalitas dan kesetiaan kepada teman sebaya (3). Perkembangan anime menjadi salah satu factor mudah diterimanya ajaran nilai-nilai kehidupan, salah satunya tentang kesetiakawanan. Meskipun film tersebut memiliki beberapa kontroversi yang menyajikan kekerasan, tetapi dapat menumbuhkan rasa loyalitas.

Film bertema bullying dengan dengan judul "Faktor-faktor yang mempengaruhi bullying pada remaja" menyatakan bahwa bullying terjadi dikarenakan beberapa factor, antara lain factor keluarga, sekolah, kelompok sebaya dan lingkungan sekolah (4). Dari beberapa factor tersebut yang paling sering dibahas adalah factor keluarga. Di mana keluarga, tempat anak

tumbuh dan belajar nilai-nilai kehidupan. Akibatnya, jika nilai-nilai yang didorong oleh keluarga tidak terserap dalam diri anak, maka perkembangan perilaku dan psikososialnya dapat terhambat. Akibatnya, remaja mulai menunjukkan gejala patologis seperti kenakalan dan perilaku berisiko lainnya, salah satunya adalah bullying.

## **2. Metode Penelitian**

Metode perancangan yang digunakan didasarkan pada buku berjudul "The Creation Process 2d Animated Movie" yang ditulis oleh (5)

### **Analisis**

#### ***Kajian pustaka jurnal***

Meliputi mengkaji jurnal dan menganalisa semua jurnal tersebut dengan analisis konten. Jurnal-jurnal tersebut diantaranya yaitu karya ilmiah berjudul "Persepsi Pelaku Terhadap Bullying dan Humor"(6). Menurut data Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), Indonesia memiliki 41,1% siswa yang mengalami perundungan, itu menempati urutan ke-5 dari 78 negara di mana intimidasi paling lazim (7). Penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Peneliti mendokumentasikan sampel sebanyak 421 angkatan dan 60 siswa kelas XII SMK Negeri 3 Padang tahun pelajaran 2021/2022. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala model Likert dan semantik diferensia hasil survey yang dilakukan oleh Hartika Sari Butar Butar dan Yeni Karneli menunjukkan bahwa persepsi pelaku bullying di SMK Negeri 3 Padang berada pada kategori sedang (66,21%) yaitu mengesankan dalam segala hal. yaitu bullying fisik sedang (56,61%), bullying verbal berat (73,89%) dan bullying sosial dan relasional. termasuk kategori sedang (64,21%). Penulis juga mewawancarai Guru BK di sekolah tersebut. Berdasarkan keterangan Guru BK tersebut, Permasalahan tersebut antara lain mengolok-olok dan mengganggu teman untuk membuat Membuat korban menangis dan menjadi bahan tertawaan teman-teman lainnya, sengaja menjelek-jelekkan agar korban menggossipkan pacarnya, mengambil permen secara paksa dari korban, menyuruh atau membentak korban untuk meminta tolong, atau membalik barang ketika korban marah untuk menakut-nakuti teman lainnya. Pada kasus yang lain, korban bullying berpotensi menjadi pelaku bullying, hal ini menunjukkan tumpang tindihnya antara mereka yang pernah menjadi korban bullying dan mereka yang menjadi pelaku bullying (8). Temuan ini menjadikan indikasi bahwa beberapa individu yang melakukan bullying juga mengalami bullying.

Selain jurnal ilmiah tentang pelaku bullying, Informasi tentang minat orang Indonesia terhadap animasi gaya visual juga diperlukan. Makalah berjudul "Popularitas dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia" (9). Majalah ini berisi tentang popularitas dan daya terima anime Jepang di Indonesia. Data penelitian berasal dari tanggapan kuesioner/survei yang dibagikan kepada responden. Bagian usia responden yang berhasil peneliti cantumkan misalnya 15-18 tahun sebanyak 24,4%, 19-25 tahun sebanyak 58,5%, 26-30 tahun sebanyak 9,8%. dan usia 31-40 tahun menjadi 7,3%.

#### ***Wawancara***

Wawancara pertama bersama Ibu Agus Triasih S.Psi didapati bahwa faktor yang paling berperan dalam membentuk persepsi tersebut adalah keluarga dan lingkungan seseorang. Ahli menjelaskan bahwa pelaku bullying sebenarnya mengalami kekurangan dalam dirinya secara mental dalam hal kasih sayang orang tua, perhatian, dan pengakuan. Hal tersebut menjadi motivasi pelaku untuk memperlakukan orang lain selayaknya dia diperlakukan

Wawancara kedua bersama Ibu Hana Arifanti S.Psi, didapat sebuah fakta. Bahwa sebenarnya timbul rasa dendam dalam diri pelaku akibat kurangnya perhatian yang diberi keluarga maupun pengalaman pelaku terdahulu yang juga pernah menjadi korban bullying. "Lingkungan yang buruk juga bisa mendukung bullying terjadi, diakibatkan lingkungan

sekitar mewajarkan Tindakan tersebut.” Dari keterangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dendam dalam diri pelaku yang mana tidak diterima di keluarga dilampiaskan ke orang sekitar yang mana lingkungan mewajarkan tindakan tersebut.

**Identifikasi Masalah**

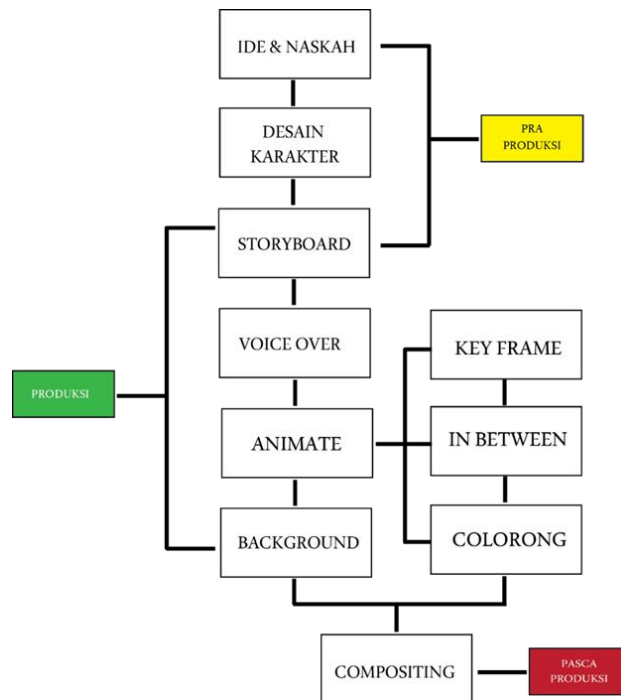
Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan serta validasi dengan wawancara oleh ahli khususnya dalam bidang psikologi, penulis dapat merancang karya ini berdasarkan insight yang didapat. Dari tinjauan Pustaka yang dilakukan penulis mendapatkan fakta bahwa pelaku bullying mempersepsikan Tindakan bullying sebagai hal yang wajar. Serta dari hasil wawancara Ibu Hana Arifanti S.Psi, menyatakan bahwa persepsi mereka terbentuk karena banyak faktor seperti lingkungan, pergaulan, maupun keluarga. Permasalahan persepsi tersebut yang membuat kasus bullying masih kerap terjadi dikalangan remaja. Selain itu didapat juga bahwa minat terhadap anime pada pelajar SMA cukup tinggi, sehingga memungkinkan menggunakan media anime untuk menyampaikan pesan tertentu.

**Pemecahan Masalah**

Dari identifikasi masalah tersebut, penulis menganalisis menggunakan analisis konten dan dihasilkan data bahwa permasalahan utama dalam terjadinya bullying adalah kesalahan persepsi pelaku. Oleh karena itu, hasil analisis menunjukkan bahwa pemecahan masalah yang tepat ialah menyampaikan bahwa persepsi yang pelaku bullying bentuk selama ini tidak benar menggunakan media yang diminati pelajar SMA, yakni animasi dengan gaya anime. Sehingga penulis mendapatkan data untuk perancangan media yang harus benar-benar relate dengan apa yang mereka alami. Media yang akan digunakan penulis berupa film pendek animasi 2D sebagai media penyampai pesan.

**Perancangan**

Perancangan animasi 2D didasarkan pada buku berjudul “THE CREATION PROCESS 2D ANIMATED MOVIE” yang ditulis oleh (5)



**Gambar 1.** Alur Penelitian

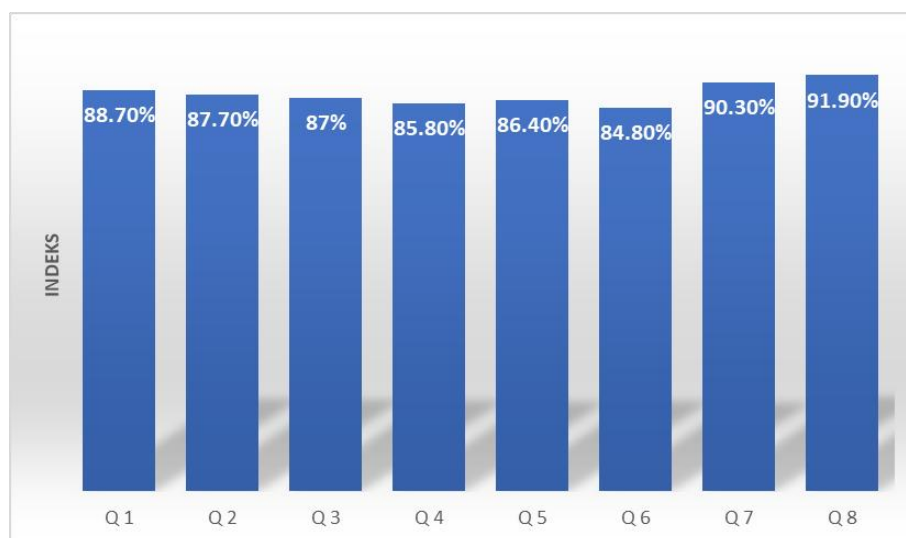
### Pengujian

Pada metode rancangan uji coba di penelitian ini penulis menggunakan metode survei kuesioner melalui Google Form dengan metode penghitungan Skala Likert. Dalam skala ini variabel yang diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel, dan indikator variabel ini disesuaikan menjadi titik tolak guna menyusun butir-butir instrumen penelitian dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan. Pertanyaan kuisisioner yang akan diberikan mengambil referensi berdasarkan penelitian terdahulu oleh (10).

**Tabel 1. Daftar Pertanyaan**

No	Indikator	SS	S	KS	TS	STS
1.	Animasi yang ditampilkan menarik					
2.	Alur cerita bullying yang disampaikan jelas					
3.	Dialog atau narasi yang disampaikan dapat dipahami					
4.	Visual atau gambar dari animasi tampak bagus					
5.	Background musik dan sound effect mendukung suasana film					
6.	Karakter menarik dan mudah diingat					
7.	Kegiatan bullying merugikan orang sekitar					
8.	Pesan tentang dampak buruk bullying dapat dipahami					

Hasil dari kuesioner google form menunjukkan bahwa di setiap pertanyaan kualitas konten mayoritas responden setuju bahwa konten yang dibuat penulis dapat dinikmati.



**Gambar 2. Hasil Pengujian**

Berdasarkan hasil indeks yang didapat, maka penulis menerapkan rata-rata rumus indeks  $(88,7\% + 87,7\% + 87\% + 85,8\% + 86,4\% + 84,8\% + 90,3\% + 91,9\%) / 8 = 87,8\%$ . Indeks rata-rata yang didapat adalah 87,8% yang artinya termasuk dalam kategori sangat setuju.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil karya berupa media utama dan media pendukung. Berikut detail hasil dari karya film pendek animasi "BROKEN"

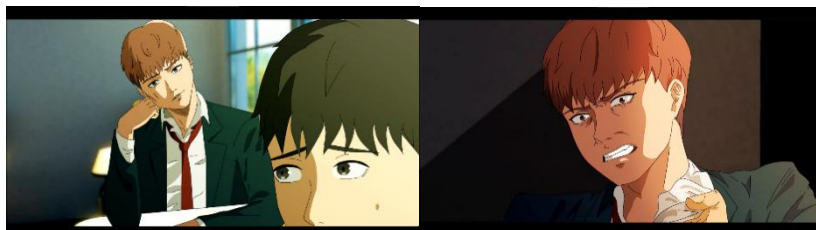
#### Media Utama

Media utama dari karya penulis berupa karya audio visual yang memiliki durasi 14 menit dengan resolusi  $2160 \times 1080$  dengan rasio 2 : 1 dan dipublikasikan pada platform video yaitu

youtube. Berikut detail scene animasi yang dikerjakan oleh penulis :

### ***Scene perkenalan***

*Scene* berisi konten judul opening judul film, pengenalan karakter, ,*scene* pembullying awal, dan *scene* latar belakang keluarga karakter utama.



***Gambar 3. Scene Perkenalan karakter***

*Scene* dari perkenalan film pendek animasi berjudul "BROKEN" ini terdiri dari *scene* yang menunjukkan mulai parahnya pembullying yang dilakukan oleh karakter utama kepada korban secara diam-diam.



***Gambar 4. Scene marah pelaku bullying***

*Scene* klimaks film pendek animasi berjudul "BROKEN" menunjukkan puncak dari bullying yang dilakukan karakter. *scene* ini terdiri dari *scene* pembullying terungkap oleh siswa lain, *scene* karakter utama memukul korban, *scene* korban muntah darah, dan *scene* karakter utama di ruang guru.



***Gambar 5. Scene puncak bullying***

*Scene* konklusi film pendek animasi berjudul "BROKEN" menunjukkan akibat dari apa yang dilakukan oleh karakter dan efek jera yang dirasakan karakter utama. *Scene* terdiri dari *scene* karakter utama bertengkar dengan ayah, *scene* karakter utama dikucilkan, *scene* karakter utama membaca surat korban, *scene* karakter utama menyesal, *scene* karakter utama berubah menjadi lebih baik.



***Gambar 6. Scene konklusi yang berdampak pada penyesalan pembullying***

### Media Pendukung

Media pendukung bertujuan menjadi pelengkap dan penarik perhatian untuk film pendek animasi berjudul "BROKEN" ini. berikut media pendukung yang dibuat :

#### Poster

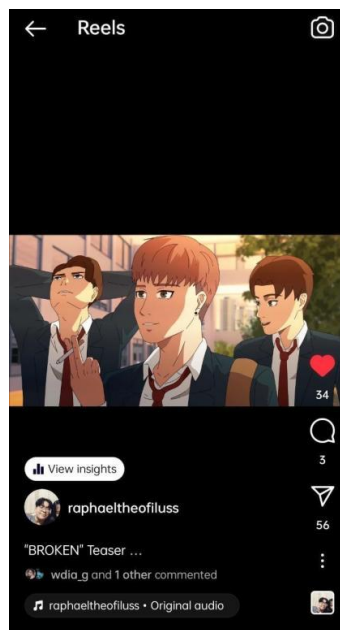
Poster yang dibuat menampilkan kedua karakter yang saling berlawanan arah dalam menghadap. ukuran poster menggunakan rasio perbandingan kertas A4. Penulis bertujuan agar poster menggambarkan relasi dari dua karakter utama dan tentunya juga tidak melupakan aspek estetika dari poster.



**Gambar 7.** Poster sebagai media pendukung animasi

#### Teaser

Teaser digunakan penulis untuk memberikan sebagian cuplikan dari film untuk menarik perhatian calon *audience*. Teaser akan di post Instagram dan Tiktok dengan diberikan beberapa hastag dan juga link yang mengarahkan kepada media utama.



**Gambar 8.** Reels yang menampilkan teaser animasi

### **Stiker**

Stiker digunakan penulis sebagai merchandise saat display pameran. Stiker juga menjadi salah satu cara menarik perhatian audience dengan berbagai ekspresi karakter yang telah dibuat.

### **Backdrop**

Backdrop berukuran 2 x 2 m berfungsi untuk menarik perhatian pengunjung saat display pameran. Backdrop berisikan karakter animasi BROKEN yaitu Brian dengan finishing line art tanpa color.

### **Stand acrylic**

*Stand acrylic* ditambahkan sebagai media pelengkap yang bertujuan menunjukkan dan juga memperkenalkan karakter animasi BROKEN.

## **4. Penutup**

Dari hasil dari uji coba karya film pendek animasi berjudul "BROKEN" ini sudah menunjukkan bahwa audience menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh penulis. Media yang dirancang penulis sebagai penyampai pesan berbasis audio visual yang menarik untuk mengedukasi audience tentang dampak buruk bullying, sudah mendapat hasil yang baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji coba yang telah dipaparkan penulis pada bab 4 bagian uji coba.

Karya yang telah dikembangkan sudah layak untuk disebut baik dan dapat diterima oleh audience. Namun masih ada beberapa hal yang mungkin dapat ditingkatkan lagi secara kualitas produksi seperti voice acting, kualitas audio, dan juga lip sync karakter. Diharapkan jika ada penulis lain yang ingin membuat karya yang sama dapat lebih memperhatikan hal tersebut.

## **5. Referensi**

- [1] A. Damanik, G. N., & Djuwita, R. (2019). Gambaran Perundungan pada Siswa Tingkat SMA di Indonesia. *Journal Psikogenesis*, 7(1), 28–40.  
<https://doi.org/10.24854/jps.v7i1.875>
- [2] Tumon, Matraisa Bara Asie. 2014. "Studi Deskriptif Perilaku Bullying Pada Remaja." Skripsi Universitas Surabaya 2014.
- [3] Sholati, D. V. (2019, December 16). Akulturasi Budaya Jepang Indonesia Melalui Anime Naruto Sebagai Sarana Menumbuhkan Rasa Setia Kawan.  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/5z2ej>
- [4] Zakiyah, Ela Zain, Sahadi Humaedi, And Meilanny Budiarti Santoso. 2017. "Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying." *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 4(2): 324–30.
- [5] Moreno, Luara. 2014. "The Creation Process Of 2D Animated Movies by Laura Moreno." *Consorti D'Educació De Barcelona* 10(2): 1–64.
- [6] Butar Butar, Hartika Sari, and Yeni Karneli. 2021. "Persepsi Pelaku Terhadap Bullying Dan Humor." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1): 372–79.
- [7] Jayani, D. H. (2019). PISA: Murid Korban "Bully" di Indonesia Tertinggi Kelima di Dunia. *Databoks Katadata*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublishembed/113940>
- [8] Kurniawan, L. S., Aryani, L. N. A., Chandra, G. N., Mahadewa, T. G. B., & Ryalino, C. (2019). Victims of Physical Violence Have a Higher Risk to Be Perpetrators: A Study in High School Students Population. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(21), 3679–3681.
- [9] Toi, Yamane. 2020. "Kepopuleran Dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia." *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra* 7(1): 68–82.
- [10] Roziki, W. N. (2021). *Media Promosi Komunitas Supermoto*.



- [11] Sukamto, B., Aida, N., Perdana, N. A., & Farhani, H. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Tindak Pidana Perundungan di Madrasah Aliyah Negeri Se Yogyakarta. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 737–743. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4368>