

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan social manusia terdiri atas beberapa fase dan tingkatan. Bertumbuh dewasa dan menjadi remaja, manusia sebagai individu mulai mengenal lingkungan yang lebih luas daripada keluarga. Sosialisasi yang dialami individu mulai bertambah luas. Individu mulai berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini membuat keterampilan social individu semakin meningkat.

Hal ini disebabkan karena manusia tumbuh dan berkembang dari fase ke fase tanpa meninggalkan apa yang telah ia pelajari dari fase sebelumnya.

Sebaliknya, apabila sosialisasi nilai-nilai yang ditanamkan keluarga kurang terserap oleh anak, maka bisa jadi perkembangan perilaku dan psikosisialnya terhambat, akibatnya, remaja mulai menunjukkan gejala-gejala patologis seperti kenakalan dan perilaku-perilaku beresiko lainnya, salah satunya adalah *Bullying*. (Ela Zain Zakiyah, 2016).

Fithria, Rahmi Auli (2016) melakukan penelitian yang bersifat *deskriptif korelatif* dengan pendekatan *cross sectional study* untuk menemukan beberapa faktor yang berhubungan dengan perilaku *bullying* dan juga melakukan uji coba kuesioner dengan cara ukur *self report*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari Fithria, Rahmi Auli (2016) bahwa kepribadian, harga diri, dan pergaulan sekitar dapat berhubungan dengan perilaku *bullying* (Fithria, Rahmi, Auli, 2016).

Menurut Windy Sartika Iestari (2016) mengenai faktor-faktor *bullying*, yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Penyebab *Bullying* di Kalangan Peserta

didik” menyimpulkan bahwa keluarga memiliki faktor yang besar untuk menimbulkan penyebab perilaku *bullying* terhadap peserta remaja dalam kasus tersebut, karena tidak semua keluarga dapat memberikan perhatian yang penuh dan kasih sayang terhadap anaknya, anak di usia remaja seperti pelaku ataupun korban *bullying* tersebut seharusnya diberkahi dengan perhatian yang sangat besar oleh orang tua dikarenakan usia inilah para peserta sering menghadapi hal-hal seperti ini. (Windy Sartika Iestari, 2016).

Maka dengan tugas akhir ini, penulis berharap dapat memperkenalkan video animasi antibullying beserta pesan-pesan moral yang terkandung di dalam video tersebut kepada anak-anak di Indonesia. Setelah apa yang telah dijelaskan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul

“Perancangan Video Animasi 2D Antibullying dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash“.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah tugas akhir diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang video animasi 2d *anti-bullying* dengan menggunakan aplikasi *adobe flash*?
2. Bagaimana cara kerja video ini supaya anak-anak remaja di Indonesia bisa mendapatkan pesan-pesan moral dari video tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah tugas akhir:

1. Video ini bisa memberikan beberapa pesan moral yang banyak dan jelas untuk anak-anak remaja Indonesia yang membutuhkan
2. Video ini akan ditampilkan di situs youtube.com.
3. Video ini berdurasi kurang dari 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan tugas akhir:

1. Memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Strata 1 (S-1).
2. Menambahkan pengetahuan dan pengembangan yang terkait dengan bullying yang terjadi di kalangan anak-anak remaja Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat tugas akhir dari perancangan animasi:

1. Membuktikan keahliannya penulis sebagai ahli di bidang Multimedia dengan merancang video animasi antibullying tersebut.
2. Memberikan pesan dan moral yang kuat untuk anak-anak remaja di Indonesia.
3. Meningkatkan pengetahuan penulis yang terkait dengan bullying maupun juga dengan aplikasi *adobe flash*.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini terdiri dari lima bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan tugas akhir, perumusan masalah, batasan masalah, gambaran pelaksanaan tugas akhir dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori dan prinsip-prinsip penunjang dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi analisis tentang sistem aplikasi yang akan dibuat, langkah yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian dan desain perancangan aplikasi yang akan dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi penerapan dari desain aplikasi yang telah dibuat pada bab sebelumnya dan tahap pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan batasan yang diambil berdasarkan hasil pengujian. Selain itu juga berisi saran dari peneliti yang berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.