

MAKING 2D ANIMATION VIDEO AS AN EDUCATIONAL MEDIA ABOUT SOCIAL MEDIA ADDICTION USING RIGGING TECHNIQUE

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKATIF TENTANG KECANDUAN MEDIA SOSIAL MENGGUNAKAN TEKNIK RIGGING

Rezki Sari Putra¹, Heru Wijayanto Aripudono²

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam^{1,2}

2131119.rezki@uib.edu¹, heru.wijayanto@uib.ac.id²

ABSTRACT

Technological development at this time is increasingly sophisticated in the digital era, with many types of social media developing and used by users. However, excessive social media users can become a very worrying phenomenon, namely social media addiction. The purpose of this research is to use rigging techniques to design and create a 2D animation video about social media addiction. In this research, a 2D animation video is designed and made using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method process. The research results are presented in a 4-minute and 12-second 2D animation video with a resolution of 1920 x 1080 about social media addiction that has been distributed through YouTube. Based on the feedback from the respondents, most of the respondents stated that 2D animation videos could convey moral messages, especially respondents who agreed that the 2D animation videos very effectively described the impact of social media addiction.

Keywords: 2D Animation, Rigging, Social Media Addiction, MDLC.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada saat ini semakin canggih di era digital, dengan banyak sekali jenis-jenis media sosial yang berkembang dan digunakan oleh pengguna. Namun, pengguna media sosial yang berlebihan dapat menjadi fenomena yang sangat mengkhawatirkan yaitu kecanduan media sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan Teknik rigging guna merancang dan membuat video animasi 2D tentang kecanduan media sosial. Dalam penelitian ini, video animasi 2D dirancang dan dibuat menggunakan proses metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil penelitian disajikan dalam video animasi 2D yang berdurasi 4 menit dan 12 detik dengan resolusi 1920 x 1080 tentang kecanduan media sosial telah disebarluaskan melalui YouTube. Berdasarkan hasil *feedback* dari responden, sebagian besar para responden menyatakan bahwa video animasi 2D ini mampu menyampaikan pesan moral dan terutama para responden setuju bahwa video animasi 2D ini sangat efektif dalam menggambarkan dampak kecanduan media sosial.

Kata Kunci: Animasi 2D, Kecanduan Media Sosial, MDLC.

PENDAHULUAN

Di era digital pada zaman sekarang ini semakin canggih, sehingga terdapat berbagai macam media sosial yang sering digunakan oleh pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Media sosial adalah teknologi berbasis web yang memungkinkan individu untuk membuat profil mereka sendiri dalam sistem terbuka dan memeriksa serta berkomunikasi dengan koneksi yang dibuat oleh pengguna lain (Cahyono, 2016). Namun, pengguna media sosial yang berlebihan terdapat fenomena yang sangat mengkhawatirkan, yaitu kecanduan media sosial.

Kecanduan media sosial merupakan suatu kelalaian yang ditandai dengan

penggunaan media sosial yang secara berlebihan dan kecenderungan untuk selalu menggunakan media sosial (van den Eijnden et al., 2016). Kecanduan media sosial saat ini dibarengi dengan peningkatan jumlah pengguna internet dan teknologi yang semakin canggih, sehingga menjadi fenomena di kalangan pengguna (Muna & Astuti, 2014). Kecanduan media sosial biasanya secara umum dapat diartikan sebagai ketergantungan psikologis pada penggunaan media sosial yang disertai dengan aktivitas penting lainnya dan menghasilkan hal-hal negatif (Moqbel & Kock, 2018). Kecanduan media sosial secara umum yang dapat diartikan sebagai perilaku penggunaan media sosial yang

berlebihan dan tidak dapat terkendali yang mengganggu aspek-aspek penting dalam kehidupan seseorang seperti pekerjaan, studi, atau hubungan interpersonal (Andreassen, 2015).

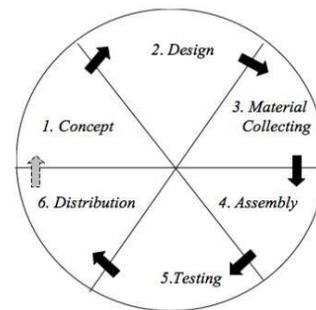
Video animasi merupakan jenis media komunikasi hiburan yang mengandung informasi dan konsumsi tertentu yang mempunyai pengaruh terhadap Masyarakat karena bersifat informatif yang persuatif dan edukatif (Langga et al., 2019). Animasi 2D adalah produksi gambar yang dianimasikan dalam dua dimensi yang mempunyai keunggulan berupa kesederhanaan, efisiensi dan juga fleksibilitas untuk menciptakan karakter agar sesuai dengan kebutuhan proyek (Made et al., 2020). Animasi telah menjadi aspek umum dalam kehidupan publik yang berfungsi sebagai sumber inspirasi, hiburan, dan juga media penyampaian pesan moral atau pendidikan karena kemampuannya menggabungkan unsur audio dan video (Melia Putra & Purwanto, 2015). Kata dari animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus bahasa Indonesia Inggris yang artinya kehidupan (Firmansyah & Kurniawan, 2013).

Rigging adalah suatu metode yang dilakukan untuk memberikan animasi pada objek agar dapat digerakkan, dipindahkan, dan memberikan animasi. Rigging menyediakan kerangka kerangka digital yang dapat digunakan untuk mengontrol objek yang akan digerakkan terhadap gerakan (Lau et al., 2016). Teknik rigging pada dasarnya digunakan untuk membuat animasi 3D yang dimulai dari tahapan tahap pemodelan yang meliputi proses rigging, animasi, efek visual, pencahayaan, komposisi rendering (Satriawan & Apriyani, 2016). Namun penelitian kali ini menggunakan teknik rigging pada karakter animasi 2D. Teknik rigging dipilih karena untuk menciptakan Gerakan yang halus dan natural pada karakter animasi.

METODE

Dalam penelitian ini, pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari pertanyaan terbuka, yang berfungsi sebagai *feedback* dari responden yang sudah menonton animasi 2D untuk menguji dan mengetahui apakah animasi tersebut mampu memberikan pesan moral, seberapa hiburan bagi audiens, serta apakah animasi 2D ini efektif dalam menggambarkan dampak kecanduan media sosial.

Metode pengembangan ini digunakan dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang merupakan metode pengembangan versi Luther dan dikembangkan oleh Sutopo terdiri dari 6 tahapan tersebut yang berupa konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*) (Mustika, 2018).



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

Dalam tahap pengembangan dilakukan pengembangan animasi yang akan dibuat menggunakan Langkah-langkah 6 tahapan beserta dengan penjelasan tersebut.

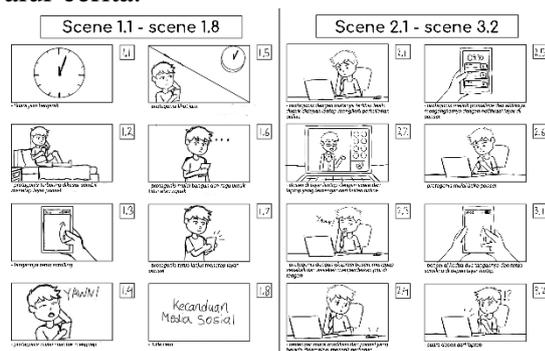
Concept

Pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan ide atau konsep untuk karya yang akan proses. Penulis menentukan program pengembangan yang merupakan ide dasar dan tujuan yang ingin disampaikan kepada audiens. Tahap ini juga menentukan konsep, karakter, dan alur cerita yang akan dibuat menggunakan *software* CorelDraw 2019, Medibang

Paint, Live2D, Cubism Editor 4.1 dan Capcut.

Design

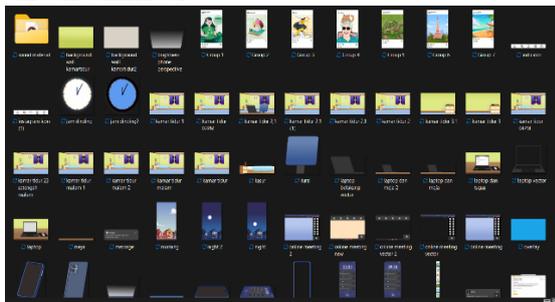
Tahap design merupakan tahap perancangan, tahap perancangan ini memfokuskan pada pembuatan *storyboard* yang berisi alur cerita untuk animasi 2D. Untuk membuat *storyboard* akan dalam membentuk gambar secara digital yang berisi tentang alur cerita. Tujuan *storyboard* untuk menciptakan panduan visual yang mempermudah proses pembuatan animasi yang sesuai dengan alur cerita.



Gambar 2. Penggalan Storyboard

Material Collecting

Tahap pengumpulan material dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan buat menghasilkan animasi 2D. Bahan-bahan yang dikumpulkan berupa *voice audio*, *sound effect*, *background music*, serta gambar-gambar yang dibuat dengan *software* CorelDraw 2019 yang akan digunakan untuk animasi.



Gambar 3. Beberapa Material Yang Akan Digunakan

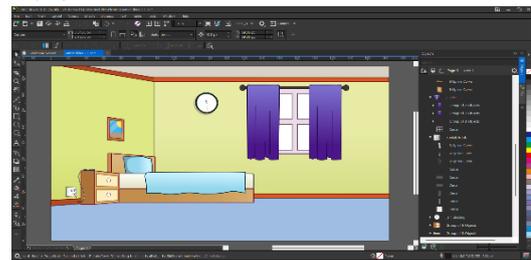
Assembly

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan elemen animasi yang meliputi karakter,

rigging, animasi karakter, pembuatan latar belakang dengan objek-objek lain, serta proses editing. Pembuatan animasi berdasarkan dari storyboard yang telah dibuat. Tahapan bagian dari proses pembuatan animasi menggunakan *software* CorelDraw 2019, Medibang paint, Live 2D Cubism Editor 4.1 dan Capcut. Pada tahap pembuatan, elemen-elemen animasi dibuat dalam tahapan dengan penjelasan tersebut.

1. Proses Perancangan Gambar

Pada proses perancangan gambar, dilakukan pembuatan latar belakang dan objek-objek lain yang diperlukan dalam animasi dirancang dengan menggunakan *software* CorelDraw 2019.



Gambar 4. Perancangan Latar Belakang

Selanjutnya, pembuatan karakter dilakukan menggunakan Medibang Paint, Dimana karakter digambarkan dengan sketsa awal, diikuti dengan penggambaran detail. Setelah itu, bagian-bagian tubuh karakter dipisah secara terpisah agar dapat diproses untuk modeling karakter yang memungkinkan rigging lebih mudah dilakukan.



Gambar 5. Pembuatan Dan Pemodelan Karakter

2. Proses Rigging dan animasi

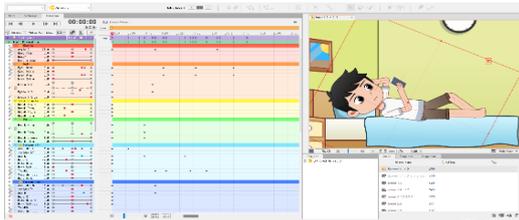
Pada proses ini, karakter dirigging dengan menghubungkan bagian tubuh karakter terpisah agar mendapatkan Gerakan yang halus dan natural pada

karakter animasi. Proses ini menggunakan *software* Live2D Cubism Editor 4.1 yang dapat memberikan tulang virtual kepada setiap bagian tubuh seperti kepala, tangan, dan kaki untuk mengontrol Gerakan.



Gambar 6. Proses Rigging Karakter

Setelah rigging selesai, animasi dimulai dengan mengatur Gerakan karakter. Proses animasi dilakukan dengan fitur keyframe pada Live2D Cubism, Dimana Gerakan dari satu posisi ke posisi lain diatur secara bertahap untuk menciptakan Gerakan yang halus dan natural.



Gambar 7. Proses Pembuatan Animasi

3. Proses Editing

Setelah tahap animasi selesai, proses berikutnya dilakukan pengeditan video dengan menggabungkan seluruh scene sesuai dengan storyboard untuk animasi yang telah dibuat. Proses ini meliputi penyusunan urutan scene, pengaturan durasi, penambahan suara dan music, dan pemberian efek visual jika diperlukan. Proses editing ini dilakukan menggunakan *software* Capcut.



Gambar 8. Proses Editing Video

Tahap testing merupakan tahap pengujian. Tahap ini harus dilakukan pengecekan untuk buat memastikan video animasi 2D bebas dari kesalahan. Selain itu, Pengujian juga dilakukan buat memastikan apakah animasi 2D ini sudah berfungsi dengan baik atau tidak.

Distribution

Setelah tahap testing selesai, dilakukan tahap penyebaran. Pada langkah terakhir ini, video animasi disimpan dalam format MP4 dan disebarakan melalui YouTube. Selain itu, hasil akhir ini akan dilakukan menggunakan pengisian kuesioner pertanyaan terbuka yang digunakan sebagai *feedback* dari responden yang sudah menonton video animasi ini untuk mengetahui apakah animasi tersebut mampu memberikan pesan moral dan seberapa hiburan bagi audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil video animasi 2D yang bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai kecanduan media sosial. Pada hasil animasi ini dengan tampilan-tampilan yang sudah dirancang dan dibuat dalam video animasi 2D tersebut.

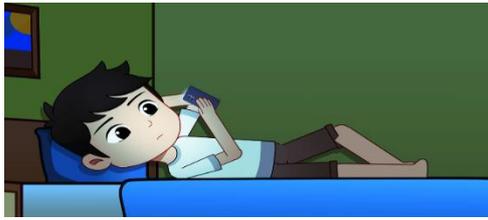
1. Tampilan Awal

Tampilan awal adalah adegan pertama yang muncul di animasi ini. Scene pada Gambar 9 menampilkan jam dinding dengan suara pergerakan detik pada jam tersebut. Scene ini akan disambungkan tampilan pengenalan karakter tokoh utama yang sedang terbaring dikasur sambil menatap layar ponsel pada Gambar 10.



Gambar 9. Tampilan Awal (1)

Testing



Gambar 10. Tampilan Awal (2)

Scene berikutnya pada Gambar 11 akan disambungkan tampilan judul dari animasi yaitu “Kecanduan Media Sosial” dengan latar belakang berwarna hitam



Gambar 11. Tampilan Judul

2. Tampilan Isi

Tampilan Isi akan muncul setelah tampilan judul ditampilkan dalam video animasi ini. Pada bagian ini, audiens akan diperkenalkan dengan berbagai elemen yang menggambarkan kecanduan media sosial. Tampilan dari isi terdiri dari beberapa scene pada Gambar 12, Gambar 13, Gambar 14 dan Gambar 15. Scene pada Gambar 12 menampilkan tokoh utama yang sedang duduk sambil menopang pipi dengan matanya terlihat Lelah didepan laptop. Scene berikutnya pada Gambar 13 menampilkan notifikasi dari ponsel yang berada disamping, menarik perhatian tokoh utama.



Gambar 12. Tampilan Isi (1)



Gambar 13. Tampilan Isi (2)

Scene pada Gambar 14 merupakan tampilan tokoh utama melirik ponsel dan akhirnya mengangkatnya dengan scene pada Gambar 15 menampilkan notifikasi layer di ponsel.



Gambar 14. Tampilan Isi (3)



Gambar 15. Tampilan Isi (4)

3. Tampilan Akhir

Tampilan Ini merupakan tampilan penutup dari video animasi ini dan juga terdapat pesan moral. Tampilan akhir pada Gambar 16 tokoh utama terlihat telah berhenti memegang ponsel dan mulai fokus apa yang harus dikerjakan.



Gambar 16. Tampilan Akhir (1)

Sementara itu, tampilan akhir pada Gambar 17 merupakan tampilan teks pesan moral untuk menyampaikan pesan kepada audiens yaitu “Waktu itu

berharga, berhenti scrolling sebelum terlambat” dengan latar belakang berwarna hitam dan tulisan putih.



Gambar 17. Tampilan Akhir (2)

Pada hasil distribusi, Video animasi 2D ini berhasil menghasilkan *feedback* yang positif dari responden, walaupun ada satu responden yang merasa sebaliknya seperti rekaman audio dan tempo atau kecepatan animasi. Seluruh responden merasa bahwa animasi ini menarik dan cukup menghiburan. Sebagian besar para responden menyatakan bahwa video animasi 2D ini mampu menyampaikan pesan moral dan terutama para responden setuju bahwa video animasi 2D ini sangat efektif dalam menggambarkan dampak kecanduan media sosial.

Hasil dari proyek ini adalah sebuah video animasi 2D berdurasi 4 menit 12 detik dengan resolusi 1920 x 1080. Video animasi 2D telah disebarluaskan melalui platform YouTube dengan tujuan memberikan edukasi tentang kecanduan media sosial. Link video Youtube dapat dikunjungi melalui link video Youtube tersebut

<https://youtu.be/5GzAFNKdSzE?si=RxNS53raUojGsd2f>.



Gambar 18. Tampilan video di Youtube

SIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir dari proyek dengan judul “**Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Edukatif**

Tentang Kecanduan Media Sosial Menggunakan Teknik Rigging” berhasil dibuat menggunakan metode pengembangan yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode ini memfasilitasi proses pengembangan secara terstruktur melalui enam tahap yang berupa konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Metode MDLC sebagai salah satu metode yang cocok serta efektif buat digunakan pada proses perancangan atau pembuatan animasi 2D. Salah satu keunggulan dari proyek ini adalah Teknik rigging pada karakter animasi 2D, yang memungkinkan pergerakan karakter menjadi lebih halus dan natural. Secara keseluruhan, *feedback* dari responden menunjukkan bahwa animasi 2D ini berhasil memberikan hiburan, menyampaikan pesan moral, dan sangat efektif dalam menggambarkan dampak kecanduan media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreassen, C. S. (2015). Online Social Network Site Addiction: A Comprehensive Review. *Current Addiction Reports*, 2(2), 175–184. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0056-9>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput.” *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4).
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2019). WEB SERIES ANIMASI NUSSA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ISLAMIS PADA ANAK. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2019.10.1.5>

- Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi “Gadis Sapu Lidi.” *Jurnal Simetris*, 7(2), 427–438.
- Made, I., Jaya, R. A., Gede, I., Darmawiguna, M., Windu, M., & Kesiman, A. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Melia Putra, H., & Purwanto, A. (2015). PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D YANG BERJUDUL EMPAT MONSTER PADA KOMUNITAS MULTIMEDIA AMIKOM SURAKARTA. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 1(1).
<https://doi.org/10.55635/jic.v1i1.4>
- Moqbel, M., & Kock, N. (2018). Unveiling the dark side of social networking sites: Personal and work-related consequences of social networking site addiction. *Information & Management*, 55(1), 109–119.
<https://doi.org/10.1016/j.im.2017.05.001>
- Muna, R. F., & Astuti, T. P. (2014). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA REMAJA AKHIR. *Jurnal EMPATI*, 3(4), 481–491.
<https://doi.org/10.14710/empati.2014.7610>
- Mustika, M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 1–14.
- Satriawan, A., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3d Pada Animasi 3d “Jangan Bohong Dong.” *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- van den Eijnden, R. J. J. M., Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2016). The Social Media Disorder Scale. *Computers in Human Behavior*, 61, 478–487.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038>