

Perancangan Animasi 2D sebagai Edukasi Anak terhadap Fitur *Live Streaming* di Media Sosial Facebook

2D Animation Design as Children's Education on Live Streaming Features on Facebook Social Media

Joshua Julyus, Mitra Istiar Wardhana*, Joko Samodra

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mitra.istiar.fs@um.ac.id

Paper received: 22-12-2021; revised: 20-08-2023; accepted: 30-09-2023

Abstrak

Saat ini ada sosial media sebagai media digital sebagai pemberi dan penerima informasi terbesar dari seluruh dunia, salah satunya adalah Facebook. Dari Facebook kita dapat mengetahui informasi baik dalam hal positif maupun negatif. Dari sekian banyaknya fitur yang ada di Facebook, penulis fokus pada fitur *live streaming*. *Live streaming* menampilkan banyak konten dari berbagai jenis, baik itu hiburan, pendidikan ataupun sesuatu yang bersifat informatif. Pada *live streaming* Facebook, terdapat banyak konten hiburan, khususnya yang bersifat negatif. Jika hal ini ditonton oleh anak-anak, maka hal-hal negatif yang terkandung dalam *live streaming* tersebut akan mempengaruhi pola pikir anak dan tindakan serta perkataan mereka. Hal ini perlu diedukasikan kepada anak agar lebih selektif dalam memilih konten *live streaming* yang akan mereka tonton. Oleh sebab itu, penulis membuat karya animasi 2D guna untuk mengedukasi anak sedini mungkin agar mereka mengerti mana yang baik untuk ditonton atau tidak beserta alasan mengapa boleh dan tidak. Judul dari Metode yang digunakan penulis dalam membuat karya pun mulai dari mengumpulkan data, pra-produksi, produksi, dan final.

Kata kunci: sosial media; live streaming; Facebook; edukasi

Abstract

Currently there is social media as a digital media as the largest giver and recipient of information in the world, one of which is Facebook. From Facebook we can find out information both in positive and negative terms. Of the many features on Facebook, the writer focuses on the live streaming feature. Live streaming displays a lot of content of various type, be it entertainment, education or something informative. On the Facebook live stream, there is a lot of entertainment content, especially in negative ones. If this content be watched by children, so the negative things contained in the live streaming will affect the children's mindset and their actions and words. This needs to be educated to children to be more selective in choosing the live streaming content they will watch. Therefore, the writer makes 2D animation work in order to educate children as early as possible so that they can understand which ones are good to watch and not also the reason behind it. The method used by the writer in making the work starts from collecting data, pre-production, production, and final.

Keywords: social media; live streaming; Facebook; education

1. Pendahuluan

Sosial media telah menjadi media informasi terbesar untuk saat ini. Sudah banyak jenis sosial media yang telah beredar di kalangan masyarakat dan hampir seluruh dunia menggunakannya dengan total jumlah pengguna mencapai 4,22 miliar (Jamaludin, 2021). Facebook merupakan salah satu sosial media terbesar di dunia dan pengguna terbanyak di dunia dengan jumlah pengguna aktif sebanyak 2,49 miliar pada April 2020 ("Ini Media Sosial Paling Populer Sepanjang April 2020", 2020). Hal ini membuat banyak informasi yang tersebar dari sumber manapun baik itu positif ataupun negatif. Selain itu, bukan hanya orang dewasa dan remaja

saja yang menggunakan sosial media, namun juga ada anak-anak yang menggunakannya. Hal ini tentunya membuat anak-anak menerima ataupun melihat banyak informasi, terlebih jika orangtua tidak mengawasi, tanpa disaring. Jika informasi yang mereka terima tidak disaring, suatu waktu jika ada suatu informasi yang cenderung bersifat negatif maka hal tersebut dapat mempengaruhi pola pikir, tindakan, dan perkataan si anak. Hal ini dikarenakan anak-anak cenderung meniru apa yang mereka lihat atau dengar. Selain itu, dengan banyaknya fitur yang ada saat ini pada Facebook membuat anak-anak merasa nyaman dalam menggunakannya.

Salah satu fitur yang disukai anak-anak pada Facebook adalah *live streaming*. Menurut Syafira (2020) *live streaming* adalah tayangan langsung yang di-*broadcast* kepada banyak orang (*viewers*) dalam waktu yang bersamaan dengan kejadian aslinya, melalui media data komunikasi (*network*) baik yang terhubung dengan *cable* atau *wireless* dan juga digunakan untuk menyiarkan secara langsung video yang direkam melalui sebuah kamera video supaya dapat dilihat oleh siapapun dan dimanapun dalam waktu bersamaan. Jadi, *live streaming* juga dapat dikatakan merupakan suatu konten siaran langsung yang direkam langsung dan penonton dapat berinteraksi secara langsung dengan pembuat konten. Fitur ini cukup disukai dan ditonton oleh banyak anak-anak, khususnya *live streaming gaming*. Hal ini menarik perhatian anak karena mereka tidak hanya sedang menonton *content creator*, namun juga *game* yang sedang dimainkan olehnya. *Content creator* sendiri merupakan seorang pembuat konten, baik konten biasa ataupun *live streaming*. Biasanya seorang *content creator* memulai channel dengan konten biasa berupa video yang telah direkam terlebih dahulu sebelum dipublikasikan. Namun tidak menutup kemungkinan seorang *content creator* langsung memulai kontennya dengan *live streaming*. Namun sayangnya, tidak semua *content creator* memiliki kebiasaan “ramah”. Kebanyakan dalam konten *livestream* mereka mengandung banyak hal negatif untuk ditonton oleh anak-anak. Mulai dari bahasa yang digunakan cenderung kasar, tindakan yang kasar, kebiasaan yang cenderung tidak baik seperti merokok, suka memaki dalam *game*, dan berbicara dengan nada tinggi. Tentu jika hal-hal seperti ini tidak baik untuk ditonton anak-anak karena sifat mereka yang suka meniru dari apa yang mereka lihat atau dengar. Namun, terlepas dari baik buruknya konten *live streaming* tersebut, tidak mengubah fakta bahwa anak usia dini cenderung lebih menyukai *live streaming gaming* ataupun hiburan dibanding konten *live streaming* pendidikan atau yang bersifat informatif. Oleh sebab itu, penulis ingin mengedukasikan anak sedini mungkin tentang *live streaming* Facebook agar mereka mulai mengerti untuk memilih konten *live streaming* yang ditonton memiliki nilai ataupun unsur positif dibanding negatif.

Karena selain unsur negatif, *live streaming* juga terbukti membantu dalam pembelajaran anak ataupun sebagai hiburan positif bagi anak. Selain itu, hal ini juga memudahkan bagi guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar kepada anak karena melakukan *live streaming* di Facebook cenderung gratis dibandingkan memakai aplikasi *conference* seperti zoom dan gmeet yang cenderung berbayar jika sudah mencapai batas waktu yang telah ditentukan. Sedangkan untuk *live streaming* di Facebook memiliki batasan hingga 8 jam yang tentu saja sudah sangat cukup dalam kegiatan belajar mengajar sekolah online si anak dan guru. Terlebih lagi dalam sistem *live streaming* di Facebook terdapat fitur *chat* yang langsung dapat dibacakan oleh guru jika ada anak yang kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. Oleh sebab itu, sangat penting dalam mengedukasikan anak tentang *live streaming* ini karena jika digunakan dengan baik maka keuntungan dalam hal positif yang didapat juga besar. Begitu juga sebaliknya, jika tidak dimanfaatkan dengan baik dengan edukasi yang benar, maka

dikhawatirkan hal tersebut dapat mempengaruhi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak ketika dia beranjak dewasa.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengarungi fitur *live streaming* di berbagai platform sosial media, konten *live streaming* yang ada di Facebook cukup seimbang antara konten hiburan maupun edukasi. Hal ini disebabkan karena Facebook merupakan sosial media terbesar di dunia, sehingga itu menjadikannya sosial media universal. Oleh sebab itu, bukan hanya konten hiburan saja yang ada, bahkan konten edukasi pun cukup banyak bertebaran di *live streaming* Facebook dibandingkan platform sosial media lainnya. Konten *live streaming* edukasi yang disajikan pun beragam, mulai dari yang formal seperti berita, kegiatan belajar mengajar sekolah, forum diskusi terbuka resmi, dan juga informal seperti konten individu tidak resmi dari seorang *content creator*, tanya jawab bersama *content creator*, permainan tebak-tebakan yang berhubungan dengan edukasi, dan momen ketika *content creator* yang memiliki konten edukasi melakukan kegiatan positif lainnya saat *live streaming*. Konten-konten tersebut merupakan salah satu konten yang cukup baik untuk ditonton oleh anak-anak. Namun, konten-konten seperti ini sering tertutup dengan konten-konten lainnya yang dimana tontonan tersebut harusnya bukan untuk anak-anak. Dikarenakan konten *live streaming* di Facebook merekomendasikan konten yang paling banyak interaksi ditonton, tidak menutup kemungkinan seorang anak menonton sebuah *live streaming* yang mengandung banyak unsur negatif di dalamnya atau mengandung unsur dewasa yang mana tidak cocok untuk anak usia dini. Apalagi jika orangtua tidak mengontrol, mengawasi dan mengedukasi anaknya, maka kemungkinan besar konten tersebut dapat memberi pengaruh buruk bagi si anak apabila ditonton dalam jangka waktu yang lama. Oleh sebab itu, diperlukan adanya edukasi kepada anak dalam memilih konten *live streaming* mereka agar tetap berada dalam jalur positif. Dengan tetap menjaga perasaan si anak, sejak dini anak harus diajarkan tentang baik buruknya suatu konten *live streaming* serta alasannya. Sehingga anak tidak merasa dibatasi dan tetap dapat menonton konten *live streaming* hiburan ataupun edukasi bahkan *live streaming gaming* secara bebas namun dengan pengertian baik buruknya suatu *live streaming* tersebut.

Menurut (Sunita & Mayasari, 2018) cara untuk mengatasi anak yang sudah ketergantungan *gadget* apabila anak sudah kecanduan adalah dengan memberi batasan waktu. Dengan adanya batasan waktu yang telah ditentukan orangtua, maka tingkat intensitas dalam aktivitas anak menggunakan *gadget* mereka akan semakin berkurang. Selain itu, kebersamaan antara orangtua dan anak juga sangat mendukung agar perhatian anak tidak selalu kepada *gadget*. Hal ini cukup penting dilakukan mengingat bagaimana canggihnya di zaman ini. Sehingga orangtua memiliki peran yang lebih lagi dalam mengedukasi anak mengenai penggunaan internet, khususnya sosial media.

Cara yang digunakan dalam hal mengedukasi baik untuk anak ataupun orangtua mengenai *live streaming*, khususnya *live streaming* Facebook adalah dengan menggunakan animasi. Ini dikarenakan anak-anak cukup menyukai animasi. Menurut (Putra, 2020) animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua animasi, artinya membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Lebih lagi, anak juga dapat menonton animasi tersebut bersama dengan orangtua sehingga diharapkan adanya interaksi antara orangtua dengan anak seputar *live streaming* Facebook dan belajar bersama. Hal ini tentunya akan meningkatkan pemahaman dan menyenangkan anak jika orangtua dapat memberi pemahaman yang benar kepada anaknya. Ditambah dengan animasi yang disukai

oleh anak-anak semakin mempermudah untuk mengedukasi anak mengenai pentingnya memilah dan memilih *live streaming* di Facebook yang ingin ditonton.

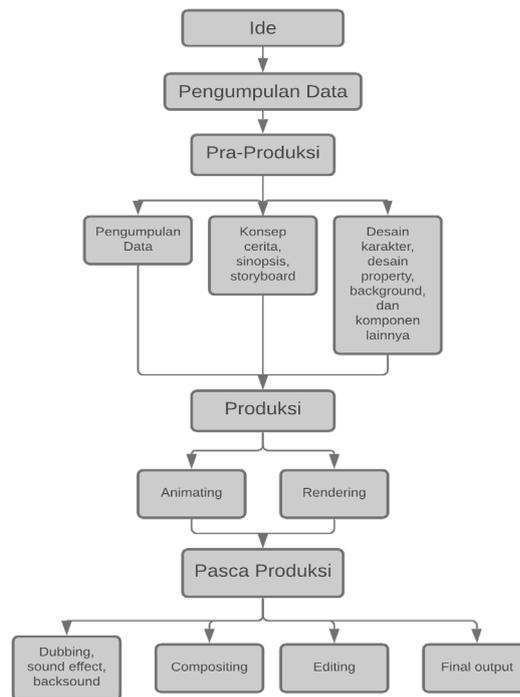
Metode yang dilakukan penulis dalam membuat karya ini pun meliputi metode pengumpulan data, metode perancangan (pra-produksi), dan metode pengembangan (produksi dan pasca produksi). Metode-metode ini merupakan metode yang umum digunakan dalam membuat suatu karya. Dimulai dari mengumpulkan data berupa ide, referensi, data yang berhubungan dengan karya yang akan dibuat, dan juga ada proses pra-produksi, produksi, serta pasca produksi. Dengan adanya metode ini, membantu penulis dalam membuat karya animasi 2D dengan terstruktur dan mudah dalam penjadwalannya.

Berdasarkan latar belakang ini, tujuan penulis dalam membuat karya animasi ini adalah memberi edukasi kepada anak sedini mungkin dalam mengenali seputar *live streaming* Facebook di Indonesia, mengedukasi anak sedini mungkin dalam memilah konten *live streaming* yang ingin ditonton, memberi edukasi kepada orangtua mengenai *live streaming* agar dapat mengedukasikan kembali anaknya dengan baik, dan memberitahu kepada orangtua agar tetap mengontrol tindakan anak dalam bermain sosial media.

2. Metode

Ide dari animasi diperoleh dari sebuah sarana edukasi kepada anak ataupun kepada orangtua mengenai fitur *live streaming*, khususnya yang ada di Facebook. Oleh sebab itu, penulis memulai dengan metode pengumpulan data. Hal ini diambil dari pengalaman penulis yang melihat banyak anak usia dini yang sudah memiliki akun Facebook. Lebih lagi, dengan munculnya fitur *live streaming* pada Facebook membuat banyak anak-anak menyukai Facebook. Sumber data yang diambil penulis berasal dari jurnal, artikel, dan berita yang ada di internet serta pengalaman penulis sendiri. Jurnal dan artikel di internet diambil berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan dan penulis juga telah melakukan *crosscheck* agar data yang diambil benar adanya dan valid. Biasanya hal ini dilakukan dengan cara penulis melihat data pemilik jurnal atau artikel tersebut dan juga membandingkan informasi yang satu dengan yang lain.

Metode selanjutnya dalam membuat animasi “Ada Apa dengan Live Streaming?” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode yang dilakukan merupakan tahapan umum dalam membuat sebuah perancangan. Pada saat pra-produksi, dilakukan beberapa langkah penting, seperti membuat konsep, menyusun cerita/sinopsis, membuat *storyboard*, dan merancang desain sesuai kebutuhan animasi. Kemudian ada proses produksi. Produksi merupakan momen dimana animasi mulai dibuat. Proses yang dilakukan penulis adalah *animating*. Proses ini dilakukan bergantung pada *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Walaupun tidak sepenuhnya mengikuti hasil dari *storyboard*, namun tetap digunakan sebagai acuan dalam prosesnya nanti. Selain *animating*, ada juga *rendering* yang berfungsi untuk mengubah *project* animasi menjadi sebuah video. Proses *rendering* yang dilakukan pada tahap ini merupakan sebuah animasi setengah jadi yang akan dimaksimalkan kembali pada tahap pasca produksi. Dan terakhir, pasca produksi, proses tambahan yang dilakukan untuk memaksimalkan hasil animasi dari produksi yang dilakukan sebelumnya. Pada proses ini, penulis melakukan beberapa hal seperti *compositing*, *color correcting*, *dubbing*, *sound effect*, *background*, dan *final output*. Selain itu, ada juga tambahan seperti impor video tambahan, karakter, dan komponen lain yang dibutuhkan.



Gambar 1. Alur perancangan animasi

Selama pengerjaan animasi ini, penulis melakukannya dalam keadaan WFH (*work from home*). Hal ini disebabkan pandemi virus COVID-19 sehingga menyebabkan terbatasnya akses untuk masuk ke dalam kampus Universitas Negeri Malang (UM). Selain itu, penulis memiliki perangkat yang mumpuni untuk mengerjakan animasi 2D ini. Software yang digunakan dalam mengerjakan animasi 2D ini adalah *Adobe Animate CC 2020*, *CorelDraw 2020*, *Adobe Premiere Pro 2020*, dan *Adobe Photoshop 2020*. Selain itu, ada *software* tambahan yang digunakan hanya sebagai proses *render*, yaitu *Adobe Media Encoder 2020*.

Diawali dengan *Adobe Photoshop 2020* untuk membuat *storyboard* terlebih dahulu. Kemudian menggunakan *CorelDraw 2020* untuk membuat desain karakter dan beberapa komponen yang dibutuhkan untuk sentuhan akhir nantinya. Kemudian membuat alur animasi di *Adobe Animate CC 2020* dimana desain karakter yang telah dibuat sebelumnya dimasukkan ke dalam *software* tersebut. Setelah animasinya selesai, maka hasil *render* dari *Adobe Animate CC 2020* tersebut dimasukkan ke dalam *software Adobe Premiere Pro 2020* untuk diberi beberapa tambahan seperti *compositing*, *color correcting*, *dubbing*, *sound effect*, *backsound*, kotak teks, dan juga sebagai *final output*.

3. Hasil dan Pembahasan

Animasi ini dibuat untuk mengedukasi anak sedini mungkin ataupun orangtua tentang *live streaming* Facebook, baik itu pengertiannya, jenisnya, dan cara memilah dan memilih *live streaming* yang baik untuk ditonton oleh anak-anak. Oleh sebab itu, dalam membuat animasi “Ada Apa dengan Live Streaming?” ini, penulis melakukan beberapa metode dan tahap yang dapat membantu dalam membuat animasi ini. Adapaun dalam pengumpulan data yang dilakukan diambil dari beberapa sumber seperti jurnal, artikel, dan berita dari internet. Artikel maupun berita dari internet dilakukan beberapa kali validasi data oleh penulis agar artikel atau berita yang disampaikan benar adanya dan bukan sebuah *hoax* atau palsu. Selain itu, dalam

pengumpulan data pengalaman penulis juga dimasukkan sebagai tambahan yang mendukung perancangan animasi ini.

3.1. Pengumpulan Data

Pengaruh animasi sebagai sarana hiburan atau edukasi sangat disukai oleh anak-anak. Misalnya saja salah satu animasi paling terkenal di dunia, yaitu *Spongebob*. Sampai hari ini masih banyak anak-anak yang sangat menyukai animasi *Spongebob*. Selain sebagai sarana hiburan, tidak sedikit juga terdapat beberapa pelajaran yang dapat diambil dari animasi tersebut. Oleh sebab itu, edukasi mengenai sosial media pun juga mengambil konsep animasi 2D sebagai sarana edukasi. Salah satu animasi yang mengedukasikan tentang sosial media adalah animasi "*Ayo, lebih bijak menggunakan media sosial!*" pun dipublikasikan oleh Kemendikbud RI di Youtube. Cukup banyak animasi 2D yang mengedukasikan tentang sosial media sama seperti yang dimiliki oleh Kemendikbud RI, namun bedanya penulis membuat animasi mengenai salah satu fitur yang dimiliki oleh banyak sosial media besar, yaitu *live streaming* dari media sosial Facebook.

Rentan usia anak yang ingin penulis edukasikan mulai dari usia 6 tahun hingga usia 12 tahun. (Firdausya, 2021) menuliskan dalam survei yang dilakukan oleh NeuroSensum menyatakan bahwa sekitar 87% anak-anak di Indonesia sudah dikenalkan media sosial sebelum menginjak usia 13 tahun, bahkan sebanyak 92% anak-anak dari rumah tangga berpenghasilan rendah mengenal media sosial lebih dini. Ditambah dengan masa pandemi saat ini, kegiatan belajar mengajar yang tadinya diadakan secara *offline* oleh sekolah, sekarang dilakukan secara *online*. Hal ini tentunya meningkatkan aktivitas anak terhadap penggunaan internet, khususnya media sosial. Ini dikarenakan media sosial juga memiliki peran dalam membantu pembelajaran *online* tersebut. Dan tentu saja ini membuat intensitas waktu anak bersama *smartphone* semakin meningkat. Belum lagi untuk saat ini, belum ada batasan usia yang pasti kapan sebaiknya anak boleh memiliki *smartphone* sendiri dan memanfaatkan sosial media (Setiadi, 2020). Jika tidak diawasi dan diedukasi dengan benar oleh orangtua, maka akan berdampak negatif pada diri anak tersebut. Hal ini disebabkan anak cenderung meniru hal apa saja yang dilihatnya. Dengan luasnya informasi dan konten yang beredar, bukan hanya hal positif saja yang ada namun hal yang mengandung unsur negatif pun juga banyak beredar di media sosial. Tentu saja ini cukup mengkhawatirkan karena apabila anak melihat konten yang memiliki unsur negatif tersebut maka hal negatif tersebut dapat ditiru oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tabel 1. List 10 Sosial Media beserta Total Pengguna pada April 2020

No	Sosial Media	Total Pengguna
1	Facebook	2,49 Miliar
2	Youtube	2 Miliar
3	Whatsapp	2 Miliar
4	Facebook Messenger	1,3 Miliar
5	WeChat	1,2 Miliar
6	Instagram	1 Miliar
7	TikTok	800 Juta
8	QQ	731 Juta
9	QZone	517 Juta
10	Sina Weibo	516 Juta

Sumber: Statista (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/05/25/ini-media-sosial-paling-populer-sepanjang-april-2020>)

Dalam upaya mencegah anak-anak berperilaku buruk dalam pertumbuhan dan perkembangannya akibat unsur negatif dari konten *live streaming* yang ditonton, maka dibuatlah animasi ini untuk mengedukasi anak maupun orangtua. Orangtua sangat berperan dalam perkembangan anak. Lebih lagi di zaman sekarang dimana teknologi semakin canggih membuat tanggungjawab orangtua untuk mendidik dan mengedukasi anak semakin besar agak tidak disalahgunakan ataupun tidak terpengaruh dari konten yang banyak mengandung unsur negatif di usia mereka yang belum dewasa.

3.2. Pra-Produksi

Dalam proses pra-produksi animasi 2D “*Ada Apa dengan Live Streaming?*” merupakan tahapan perencanaan animasi yang akan dibuat. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam membuat animasi ini, antara lain sebagai berikut.

Konsep cerita

Karena tujuan penulis ingin mengedukasi, maka tentu konsep yang diambil juga tentang edukasi. Tema yang diambil adalah sebuah karakter *smartphone* bernama Handy yang ingin mengedukasi tentang salah satu fitur sosial media Facebook, yaitu *live streaming* Facebook. Dimulai dengan seorang anak yang bernama Yusuf sedang nonton *live streaming* di Facebook. *Live streaming* yang ditonton merupakan *live streaming gaming* dari seorang *streamer game* di Facebook. Ternyata dalam *live stream* tersebut mengandung unsur-unsur negatif, seperti merokok, penggunaan bahasa yang kasar, dan makian. Terlebih yang menonton hal itu bukan orang dewasa saja, namun cukup banyak anak-anak yang nonton. Dan ini juga menjadi suatu kesenangan bagi Yusuf. Sehingga hal itu membuat Yusuf pun ikut-ikutan menggunakan bahasa kasar ketika menontonnya. Namun, datang sebuah *smartphone* yang bisa bicara. Penulis menggunakan karakter berwujud *smartphone* untuk mempresentasikan teknologi yang sangat disukai oleh anak zaman sekarang. Handy datang untuk memberi edukasi kepada *audience* mengenai fitur *live streaming* Facebook. Dimulai dari pengertian *live streaming*, jenis konten *live streaming*, ciri-ciri dari setiap jenis konten *live streaming*, hingga menghimbau untuk memilah serta memilih dalam menonton *live streaming*. Bahasa yang digunakan pun tidak terlalu formal agar anak-anak dapat memahaminya. Walau begitu, dalam perancangan animasi tidak sepenuhnya akan mengikuti konsep cerita. Pasti akan ada selalu perubahan menuju cerita yang lebih baik.

Konsep Animasi (TA)

Judul : PERANCANGAN ANIMASI 2D TENTANG PENTINGNYA EDUKASI ANAK TERHADAP SOSIAL MEDIA FACEBOOK : LIVE STREAM FACEBOOK

Tema : Sebuah karakter *smartphone* yang bernama Handy yang mengedukasikan tentang salah satu fitur sosial media facebook, yaitu *livestream facebook*

Karakter : Handy dan Yusuf

Sinopsis : Suatu hari, ada seorang anak bernama Yusuf sedang nonton *livestream gaming* di Facebook pada sebuah sofa di ruang keluarga. Dia sedang menonton acara *livestream* seorang gamer yang cukup terkenal di Facebook. Namun, dalam *livestreaming* itu terdapat banyak kata-kata kasar. Hal ini merupakan hal negatif yang justru yang cukup disukai oleh Yusuf. Yusuf selalu menonton *livestream* tersebut saat sendiri karena dia tidak ingin orangtuanya mendengar kata-kata kasar yang dilontarkan oleh gamer tersebut. Handy pun muncul dan menjelaskan bahwa hal tersebut merupakan salah satu dari dampak negatif dari *livestream* di facebook. Hal ini disebabkan tidak adanya kontrol pada *livestream facebook*. Apalagi facebook sendiri merupakan salah satu media sosial terbesar di dunia. Oleh sebab itu, tentu aliran konten yang tersedia *livestream* pun beraneka ragam. Salah satunya adalah konten game, seperti yang ditonton oleh Yusuf saat ini. Apa saja hal yang akan disampaikan oleh Handy? Apakah fitur *livestream facebook* hanya berdampak negatif kepada anak-anak saja?

Gambar 2. Konsep animasi

Storyboard

Storyboard cukup penting dalam proses perancangan animasi yang akan dibuat. *Storyboard* dapat menjadi tolak ukur ketika kita sudah mulai masuk pada tahap produksi. Hal ini akan sangat membantu untuk memvisualisasikan konsep ataupun ide cerita yang telah dibuat sebelumnya. Sehingga *storyboard* dapat menjadi acuan ketika kita ingin menganimasikan cerita kita tadi. Menurut (Adani, 2020) ada beberapa fungsi dari *storyboard*, yaitu untuk menggambarkan alur cerita secara garis besar dari awal, pertengahan, hingga akhir, dapat digunakan sebagai proses perencanaan awal dalam pembuatan film, dan juga dapat memudahkan dalam membuat dan memahami alur cerita atau naskah dalam sebuah film. Walaupun sebagai acuan atau tolak ukur, pada saat proses animasi yang dilakukan tidak sepenuhnya mengikuti *storyboard* ini. Namun, dengan adanya *storyboard* membantu memberi gambaran animasi yang akan dilakukan nanti sehingga lebih mudah dalam prosesnya.

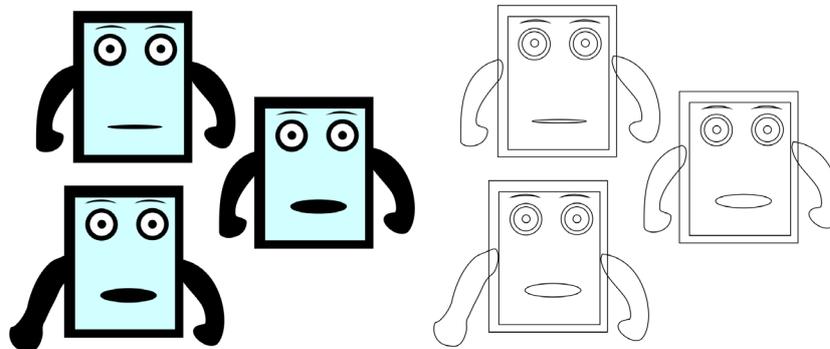


Gambar 3. Storyboard

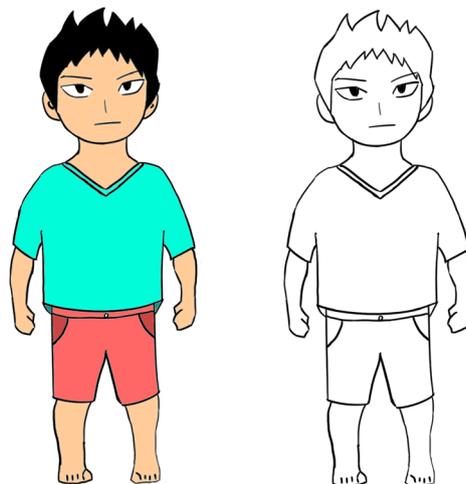
Desain karakter

Karakter Handy didesain dengan penampilan *smartphone* pada umumnya. Dengan tampilan *smartphone* berwarna hitam, dengan layar berwarna biru muda, disertai adanya mata, mulut, dan tangan. Dengan kepribadian yang ramah, dia mampu menjelaskan hal-hal berhubungan dengan *live streaming* di Facebook dengan baik. Untuk pembuatan karakter Handy sendiri dilakukan dalam 2 *software* yang berbeda. Satu dilakukan di *software Adobe Animate*, kemudian di-*trace* dalam vektor, yaitu *CorelDraw*. Hal ini dilakukan agar proses *compositing* diakhir lebih mudah karena hasil *trace* vektor tersebut dapat disesuaikan di *Adobe Premiere Pro*.

Sedangkan untuk desain karakter Yusuf tidak terlalu banyak karena perannya hanya sebagai contoh saja. Dengan rambutnya yang berwarna hitam dan berdiri, warna kulit kuning langsung, dan memiliki bentuk mata yang tajam. Yusuf juga menggunakan baju berwarna sian atau lebih dikenal biru kehijau-hijauan dan celana yang berwarna merah mudah. Pembuatannya pun dilakukan di *Adobe Animate* saja karena hanya sebagai figuran tambahan agar menjadi contoh sehingga mempermudah penjelasan yang ada didalamnya.



Gambar 4. Desain karakter Handy



Gambar 5. Desain karakter Yusuf

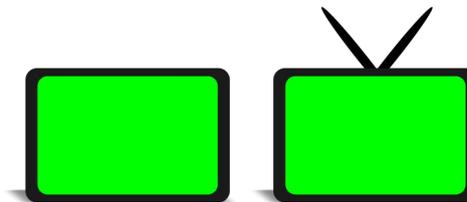
Desain properti dan komponen lainnya

Properti yang digunakan dalam animasi ini cukup simple, yaitu hanya sofa dan sebuah *smartphone*. Sofa digunakan sebagai tempat Yusuf untuk menonton *live streaming* di *smartphonanya*. Dan juga ada sebuah *smartphone* yang tentunya sebagai media yang digunakan

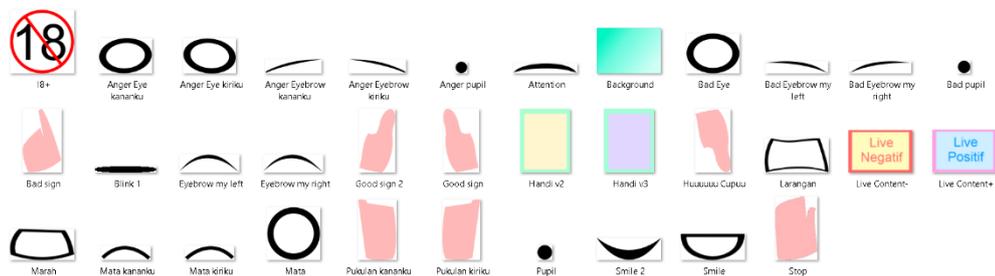
Yusuf untuk menonton *live streaming*. Selain itu, ada juga beberapa komponen yang dibutuhkan dalam prosesnya nanti. Diantaranya adalah *text box* atau kotak teks dan 2 buah layar. *Text box* atau kotak teks digunakan sebagai *template* teks dimana hal itu akan digunakan untuk menjelaskan perihal *live streaming* agar lebih mudah dimengerti. Memiliki model yang sama namun 2 varian warna yang berbeda. Ada yang berwarna merah muda cerah dan sian serta berwarna merah muda gelap dan hijau muda gelap. Selain *text box*, ada juga 2 buah layar. Layar yang digunakan diambil dari sebuah *gadget*, yaitu tablet. Tablet ini nantinya digunakan sebagai tempat meletakkan sebuah video yang berfungsi membandingkan antara *live streaming* dengan acara berita *live* di televisi. Dua tablet ini berwarna hitam dengan layar berwarna hijau yang nantinya akan menggunakan teknik *key* untuk membuatnya transparan dan meletakkan video ke dalamnya jadi lebih mudah. Selain itu, satu tablet memiliki antena, yang satu tidak. Yang memiliki antena mempresentasikan sebuah televisi sehingga tablet tersebut nantinya diisi oleh sebuah video yang berhubungan dengan berita televisi. Adapun komponen pendukung yang akan menjadi sebuah karakter guna mengisi bagian ketika informasi mengenai *live streaming* disampaikan. Hal ini dibuat untuk menarik perhatian anak-anak agar tetap fokus namun santai dalam mendengarkan dan menonton informasi yang diberikan. Selain itu, ada juga *animatic* sederhana yang dilakukan agar tidak terlihat kaku.



Gambar 6. Text box



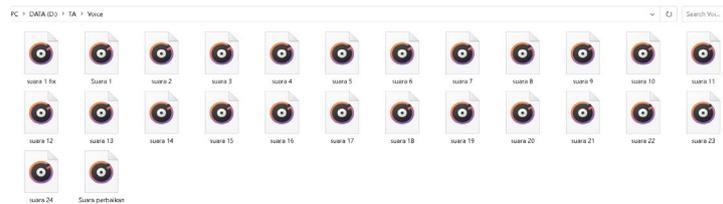
Gambar 7. Layar tablet



Gambar 8. Komponen pendukung

sesuai dengan suara karakter yang diinginkan. Yusuf dan Handi masing-masing memiliki suara karakter mereka sendiri. Selain Yusuf dan Handi, ada juga *dubbing* tambahan yang memiliki peran untuk mengedukasikan perihal *live streaming* di Facebook.

Backsound yang digunakan memiliki tema anak-anak yang memiliki unsur ceria. Sedangkan untuk *sound effect* yang digunakan adalah sebuah suara sensor karna ada beberapa kata-kata kasar dari video sebagai representasi dari sebuah *live streaming* yang mengandung unsur negatif.



Gambar 10. Proses pengumpulan *dubbing*



Gambar 11. Proses *dubbing*, *backsound*, dan *sound effect*

Compositing

Compositing merupakan proses penggabungan dari animasi dan komponen-komponen yang dibutuhkan seperti *dubbing*, *backsound*, *sound effect*, 2 video tambahan sebagai contoh *live streaming*, pembuatan beberapa tambahan animasi di dalamnya sebagai *scene* penjelasan *live streaming* nantinya, penggabungan *text box* yang telah dibuat sebelumnya, dan penambahan beberapa gerakan sederhana dari karakter Handi. Tambahan animasi yang dibuat merupakan bagian dari edukasi yang akan disampaikan kepada *audience*.



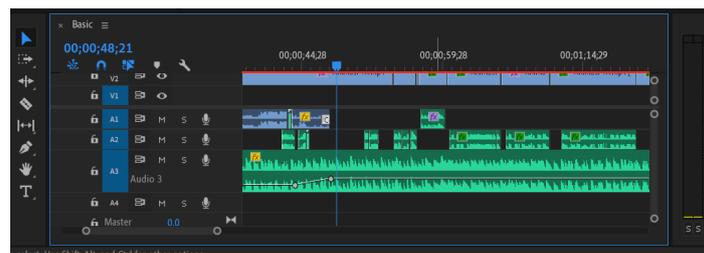
Gambar 12. *Compositing*

Editing

Selain *compositing*, animasi “*live streaming*” ini juga melakukan proses *editing*. Salah satunya adalah *color correcting* dengan menggunakan salah satu fitur efek yang ada di *Adobe Premiere Pro*, yaitu *color balance*. *Color balance* berfungsi untuk mengatur penyesuaian warna pada animasi agar terlihat lebih baik. Selain *color correcting*, proses *editing* pada suara juga termasuk dalam proses yang cukup penting. Mulai dari mengatur frekuensi suara, transisi naik turunnya volume suara, dan juga mengubah *pitch* suara tersebut. Suara *dubbing* di edit sedemikian rupa agar cocok dengan tema anak-anak. Selain itu, frekuensi suara dan transisi suara juga cukup penting agar tidak saling mengganggu satu sama lain ketika berada pada *frame* atau *scene* yang sama. Selain itu, pada *text box* yang digunakan pada sesi edukasi juga ditambahkan transisi agar terlihat menarik.



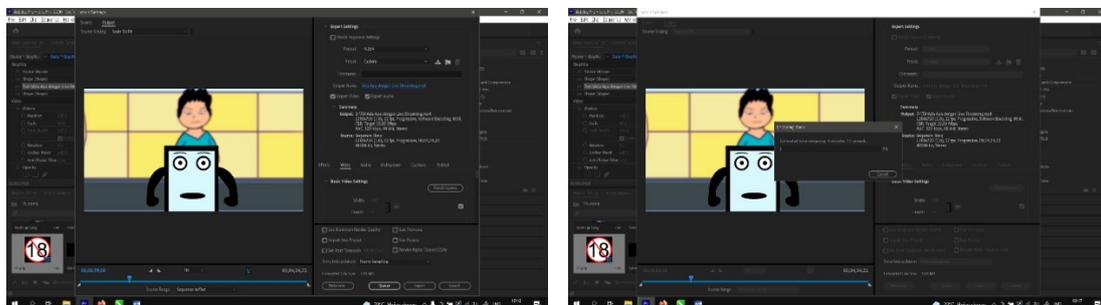
Gambar 13. Color correcting



Gambar 14. Edit suara

Final output

Proses ini merupakan akhir dari semua proses yang ada. Hal ini dikarenakan *final output* merupakan hasil akhir yang siap untuk diterbitkan dan dinikmati oleh *audience*. Dengan resolusi yang sama dengan sebelumnya, yaitu 1280x720p dan tetap dengan format mp4. Proses ini sama dengan *rendering* pada tahap produksi, hanya saja pada proses ini tidak ada lagi perubahan yang terjadi karena animasi ini telah menjadi karya “jadi”.



Gambar 15. Proses render akhir

4. Simpulan

Hasil dari karya ini merupakan sebuah animasi 2D yang bertujuan sebagai bentuk edukasi kepada anak dan orangtua mengenai *live streaming*, khususnya di Facebook. Animasi ini terdiri dari 2 tokoh, yaitu Handi dan Yusuf. Selain mereka, ada juga narator yang berfungsi untuk menjelaskan seputar *live streaming* tersebut. Selain itu juga, ada beberapa komponen-komponen tambahan dalam animasi ini seperti suara (*dubbing, sound effect, background*) sebagai pendukung penting dalam animasi ini. Animasi ini disajikan dalam format mp4 dengan resolusi 1280x720 *pixels* serta berdurasi sekitar 4 menit. Proses perancangan animasi ini dilakukan bertujuan untuk mengedukasi anak-anak dan orangtua dalam menghadapi sosial media di era global saat ini. *Live streaming* menjadi fokus penulis dikarenakan *live streaming* menjadi populer bahkan diantara anak-anak dan anak-anak lebih mudah meniru dari apa yang mereka lihat. Oleh sebab itu, perlu adanya edukasi lebih lanjut agar anak dapat mengenal, mengetahui, memilah, dan memilih *live streaming* yang akan dia pilih untuk ditonton tanpa adanya unsur paksaan. Penulis berharap dengan adanya animasi ini, mampu memberi pandangan yang lebih luas kepada anak ataupun orangtua dalam menyikapi era ini. Juga diharapkan dapat memberi saran maupun kritik terhadap karya ini agar menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

Daftar Rujukan

- Administrator. (2017, June 6). 7 Jejaring Sosial Untuk Media Belajar Siswa. Retrieved from <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01281165/7-jejaring-sosial-untuk-media-belajar-siswa-402597>
- Animotion, D. D. D. (2019, Agustus). Panduan Dasar Membuat Animasi 2D Mulai Dari Pra Produksi Hingga Produksi. Retrieved from <https://www.dafideff.com/2019/08/panduan-lengkap-membuat-animasi-2d.html>
- Anwar, H. B. (2018). Peranan Orangtua dalam Memberikan Pengawasan terhadap Penggunaan Media Elektronik bagi Anak di Desa Cabbeng, Kec. Dua Boccoe, Kab. Bone. *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 75–79. <https://doi.org/10.30863/aqym.v1i1.793>
- Bayu, D. J. (2021). Jumlah Pengguna Media Sosial di Dunia Capai 4,2 Miliar. Retrieved from <https://data-boks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/18/jumlah-pengguna-media-sosial-di-dunia-capai-42-miliar>
- Christvidya, K. P. (2020, August 17). Perbedaan Streaming dengan Live Streaming dan Aplikasi Legal yang Digunakan. Retrieved from <https://www.fimela.com/lifestyle/read/4328420/perbedaan-streaming-dengan-live-streaming-dan-aplikasi-legal-yang-digunakan>
- Dahono, Y. (2021, February 15). Data: Ini Media Sosial Paling Populer di Indonesia 2020-2021. Retrieved from <https://www.beritasatu.com/digital/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021>
- DeFar. (2019, November 25). Pengertian Animasi 2D, Teknik, dan Cara Pembuatan Animasi -. Retrieved from <https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/>
- Dewi, E. R. (2020). Hubungan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Anak. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 41–49. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.586>
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis pengaruh penggunaan media baru terhadap pola interaksi sosial anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12–24. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>
- Fakriansyah, R. (2016). *Perancangan dan pembuatan video animasi 2D 'cara alternatif belajar bahasa inggris'* (Thesis, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta). Retrieved from <https://adoc.pub/cover-perancangan-dan-pembuatan-video-animasi-2d-cara-altern.html>

- Farhana, K. (2021, May 21). Memahami Arti Daring dan Luring, Cari Tahu Bedanya di Sini. Retrieved from <https://www.fimela.com/lifestyle/read/4304691/memahami-arti-daring-dan-luring-cari-tahu-bedanya-di-sini>
- Firdausya, I. (2021, April 16). Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos sebelum 13 Tahun. Retrieved from <https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun>
- Fitri, S. (2017). DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL ANAK. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Hanytasari, G. (2015). Perancangan permainan papan edukatif tentang bahaya jajan sembarangan bagi anak-anak usia 6-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/83482/perancangan-permainan-papan-edukatif-tentang-bahaya-jajan-sembarangan-bagi-anak>
- Ini Media Sosial Paling Populer Sepanjang April 2020. (2020). Retrieved from <https://data-boks.katadata.co.id/datapublish/2020/05/25/ini-media-sosial-paling-populer-sepanjang-april-2020>
- Latifah, A. (2015). Laporan penciptaan karya seni video profil jurusan arsianti. Retrieved from <https://123dok.com/document/yjdkrd2y-laporan-penciptaan-karya-seni-video-profil-jurusan-arsianti.html>
- Lidwina, A. (2021). Facebook, Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Dunia. Retrieved from <https://data-boks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/facebook-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-dunia>
- Membuat Animasi Sederhana Menggunakan Adobe Animate CC +Gambar. (2020, November 26). Retrieved from <https://www.neicytekn.net/2020/11/membuat-animasi-menggunakan-adobe-animate.html>
- Nenkeula, D. S. (2021). Tanggung Jawab Orang tua Terhadap Pendidikan Anak Sekolah minggu Jenjang Batita Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 323–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4707224>
- Putra, B. (2020, November 10). SAE Indonesia—Perguruan Tinggi & Pelatihan Media Kreatif. Retrieved from <https://indonesia.sae.edu/id/perbedaan-animasi-2d-dan-3d/>
- Setiadi, Y. (2020, April 15). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Pembelajaran Dari Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19. Retrieved from <http://lpmlampung.kemdikbud.go.id/detail-post/pemanfaatan-media-sosial-untuk-pembelajaran-dari-rumah-bagi-siswa-sekolah-dasar-di-masa-pandemi-covid-19>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan media sosial oleh digital native. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 47–53. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Suwasono, A. A. (2016). *PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/1243/>
- Suyudi, T. (2021, April 18). Riset: Anak-Anak di Indonesia Kenal Media Sosial di Usia Dini. Retrieved from <https://www.itworks.id/39121/riset-anak-anak-di-indonesia-kenal-media-sosial-di-usia-dini.html>
- Syafira, R. (2020). *PERNIKAHAN VIA LIVE STREAMING DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM* (PhD Thesis, IAIN BENGKULU). Retrieved from <http://repository.iain-bengkulu.ac.id/4926/1/skripsi%20full%20syafira.pdf>
- Sutrisno, A. (2021). *Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. JADECS*, 6(1), 22–34. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- KEMENDIKBUD RI. (2017, Mei 10). Ayo, lebih bijak menggunakan media sosial! [Video].Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DIQ0tPNJlAc>