

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung adalah salah satu kota besar yang ada di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Bandung dikenal dengan keindahan kotanya, sehingga memiliki julukan '*Paris Van Java*'. Kota Bandung memiliki pemandangan alam pegunungan yang indah, udara yang sejuk, gedung-gedung dengan arsitektur yang bagus, serta infrastruktur kota yang bagus dan tertata pula. Banyak tempat yang menarik apabila mengunjungi kota Bandung, seperti gedung-gedung bersejarah, tempat wisata, kuliner, dan pusat perbelanjaannya yang setiap minggu jalanan kota Bandung selalu dipenuhi oleh para wisatawan dari luar kota. Selain itu, dengan infrastruktur kota yang semakin baik dan teknologi semakin canggih pula, sesuai dengan visi dan misi kota Bandung yang dipimpin oleh walikota Bandung Ridwan Kamil saat ini, penduduk Bandung menjadi lebih tertib dengan segala kegiatannya dan senang dengan segala keindahan dan kemudahannya.

Ridwan Kamil sebagai walikota Bandung, didalam mengelola kotanya, menuntut masyarakat untuk berpikir kreatif dalam menjaga lingkungan sekitar. Dengan program-program yang dibawa oleh Ridwan Kamil, kota Bandung menjadi kota yang lebih indah dengan penataan dan pembangunan kotanya yang dibantu dukungan konektivitas tinggi dari teknologi informasi pada saat ini. Pengelolaan kota dengan cara kreatif ini sudah banyak diterapkan di berbagai bidang, seperti edukasi, lingkungan, komunitas sosial, transportasi, dan perdagangan.

Menurut Muhammad Azwar (2014:40), semua bentuk yang membuat manusia tertarik, seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya, diperlihatkan ke dalam berbagai media dengan model-model yang memiliki bentuk ideal, ini merupakan batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur sehingga menciptakan hiperealitas dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak tentu. Dari penjelasan beliau bahwa hiperealitas merupakan suatu peleburan antara dunia nyata dan dunia

media, yang dimana sudah tidak ada lagi batasan di dalam penggunaannya. Hal ini dapat terlihat biasanya pada kegiatan kalangan remaja.

Remaja adalah fase dimana senang bereksplorasi dengan mencari pengalaman-pengalaman untuk mengetahui identitas mereka. Rasa ingin mencoba dengan mencari hal-hal yang menyenangkan, sangat diminati oleh mereka. Remaja memiliki tingkat emosional yang tinggi. Mereka dengan cepat menanggapi berbagai masalah, namun tidak bisa menyelesaikan dengan cepat dan tepat atau mereka dapat berlarut-larut dengan masalah tersebut. Karena itu, remaja kabur dari kenyataan dengan mencari hal-hal yang menyenangkan bagi mereka. Salah satu yang menyebabkan perubahan identitas adalah lingkungan mereka tinggal dan bersosialisasi.

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi remaja dapat melakukan hal-hal yang diluar kebiasaannya. Apabila remaja hidup pada lingkungan yang serba ada dan memiliki gaya hidup yang tinggi, maka mereka akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik diantara yang lain, jika berbeda maka mereka akan dikucilkan dari lingkungannya. Hal ini dapat ditanggapi dengan berbeda sesuai dengan jenis kepribadian yang dimiliki setiap remaja. Apabila dia ekstrover, dia akan menjadi semakin hiper untuk bersosialisasi atau menjadi orang yang tertutup. Apabila dia introver, dia akan menjadi semakin menutup diri dari lingkungan sosial atau membuat identitas baru dengan lingkungan yang baru pula sesuai dengan apa yang mereka inginkan untuk dapat diterima oleh orang lain. Tipe-tipe kepribadian ini dapat terlihat pada ruang pribadi milik mereka dan dimana mereka bersosialisasi. Dengan hal tersebut, akan dibuat perancangan desain *background* animasi 2 dimensi dengan tema hiperealitas pada media sosial Instagram yang berjudul 'Maya'. Di rancang dan ditujukan untuk remaja Indonesia khususnya remaja di kota Bandung sebagai pemberitahuan dan pemahaman hiperealitas pada media sosial Instagram.

Background merupakan bagian dari sebuah animasi. *Background* adalah latar belakang kejadian atau tempat terjadinya peristiwa yang dilakukan karakter pada sebuah adegan dalam animasi. *Background*

merupakan pembangun suasana atau *mood* dalam setiap adegan pada animasi agar penyampaian pesan kepada para penonton tersampaikan dengan baik. Terdapat beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam pembuatan background, seperti perspektif, tekstur, dan pencahayaan yang disesuaikan dengan suasana yang ingin diciptakan didalam ceritanya. Dengan begitu, dalam perancangan *background* yang berjudul Maya akan disampaikan dengan memfokuskan pada kepribadian remaja introver terhadap ruang pribadinya agar mengetahui bagaimana tipe kepribadian introver dalam memilih lingkungannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- a. Jenis lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi perubahan identitas sosial.
- b. Kepribadian introver yang tertutup dalam menciptakan lingkungan pribadi sesuai keinginan mereka yang ingin diwujudkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada perancangan adalah:

1. Bagaimana ruang pribadi dan ruang publik pada dari kepribadian remaja introver?
2. Bagaimana konsep perancangan dan visualisasi dari *background* animasi 2 dimensi yang berjudul Maya?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Fenomena yang diangkat adalah fenomena Hiperealitas Media Sosial Instagram yang sedang marak terjadi untuk perancangan *background* film pendek animasi 2D yang berjudul Maya.

2. Bagaimana

Perancangan ini berfokus pada desain *background* lingkungan kota Bandung yang sesuai dengan tipe kepribadian introver sebagai penyampaian pesan tentang fenomena hiperealitas media sosial Instagram.

3. Siapa

Target *audiance* pada perancangan ini adalah remaja usia 15-22 tahun yang berada di kota Bandung, Jawa Barat.

4. Tempat

Penelitian bertempat di ruang pribadi dan ruang publik seorang introver yang ada di kota Bandung sebagai sampel bentuk bangunan, tata letak dan properti yang digunakan oleh peneliti untuk perancangan desain *background*.

5. Waktu

Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah pada akhir bulan September 2017 hingga bulan Januari 2018.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Berdasarkan ruang lingkup diatas, maka dapat ditentukan tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menginformasikan ruang pribadi dan ruang publik pada tipe kepribadian remaja introver.
2. Untuk memahami konsep perancangan dan visualisasi dari *background* animasi 2 dimensi yang berjudul Maya.

1.4.2 Berdasarkan tujuan tersebut, maka manfaat dari perancangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian yang sudah dilakukan serta apa yang telah penulis hasilkan dari penelitian tersebut, diharapkan dapat menjadi referensi ataupun masukan bagi peneliti berikutnya. Memberikan

pengetahuan serta dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian tentang ruang pribadi dan ruang publik sesuai dengan tipe kepribadian yang telah dilakukan diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru pada penulis.
- b. Memberikan informasi kepada masyarakat khususnya remaja mengenai ruang lingkup kepribadian remaja introver.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif.

Berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dengan cara mencari teori-teori yang mendukung penelitian agar lebih terarah, yaitu psikologi lingkungan, kota Bandung, hiperealitas, perancangan desain *background*, warna, dan kepribadian.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang psikologi bernama Ibu Afra Hafny Noer yang merupakan anggota dari BPIP (Biro Pelayanan dan Psikologi) dan Dosen Psikologi Universitas Padjajaran untuk memahami tentang pengaruh lingkungan remaja, serta dilakukan juga pada salah satu remaja yang memiliki kepribadian introvert bernama Meita Nurgraini Fauziyyah dan Reza Darmawangsa. Untuk mengetahui ruang publik dan ruang pribadi dari remaja introver.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah mengamati secara langsung objek penelitian yaitu kondisi lingkungan remaja sesuai

tipe kepribadian, seperti keadaan lingkungan rumah dan sekolah yang merupakan pengguna Instagram di Kota Bandung.

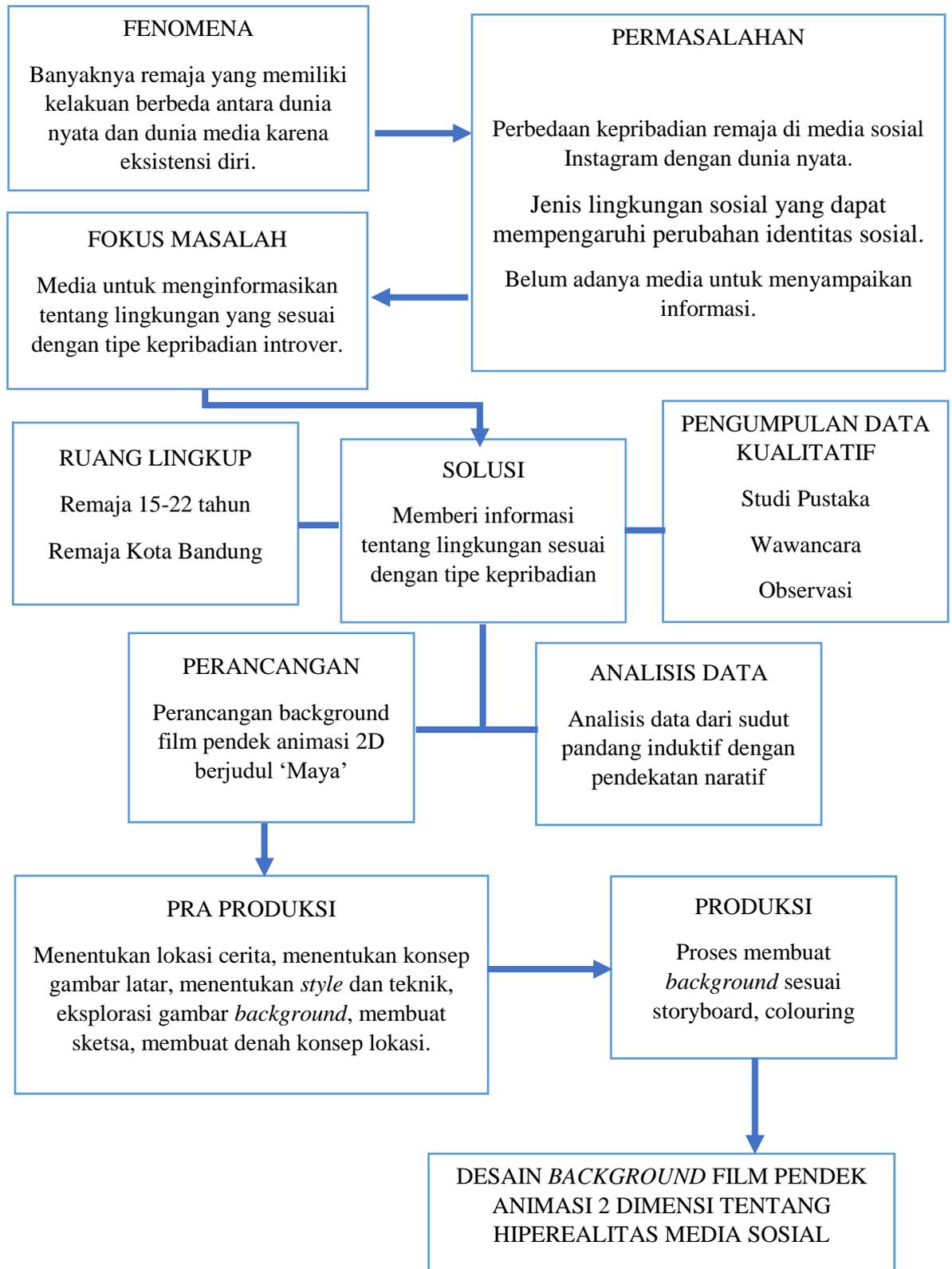
1.6.2 Analisis Data

Dari setiap data yang didapatkan dari metode pengumpulan data kualitatif, kemudian dianalisis dengan metode induktif.

Penggunaan metode induktif dalam ilmu sosial humaniora, demikian juga metode deduktif dalam ilmu-ilmu kealaman hanyalah dalam kapasitas dominasinya masing-masing. Analisis induktif terhadap kasus perkelahian antarpelajar, ketidaktertiban lalu lintas, misalnya, dilakukan dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian, melakukan pengamatan secara cermat terhadap situasi dan kondisi, mewawancarai secara intens para informan (Ratna,2016: 328).

Melalui metode induktif dilakukan dengan pendekatan naratif, dimana difokuskan pada objek penelitian yaitu lingkungan tempat remaja tinggal dan bersosialisasi yang merupakan pengguna Instagram untuk mengetahui dan memahami dari cerita pengalaman mereka tentang lingkungan seperti apa yang memengaruhi remaja untuk eksis di media sosial Instagram.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan *Background* Film Pendek 2D 'Maya'

1.8 Pembabakan

Dalam penulis laporan ini, perlu adanya gambaran dari tiap-tiap bab. Gambaran ini diharapkan dapat tersampaikan dengan baik pada penjelasan yang singkat ini kepada pembaca. Berikut penjelasan dari setiap pembabakan.

a. BAB I Pendahuluan

Bab satu merupakan penjelasan mengenai permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian. Terdapat penjelasan mengenai metode yang di gunakan untuk pengumpulan dan analisis data tentang kepribadian remaja introver. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan naratif sebagai metode observasi yang dilakukan.

b. BAB II Landasan Teori

Bab dua merupakan landasan teori yang digunakan untuk pengumpulan data dan perancangan karya. Teori-teori yang digunakan adalah hiperealitas, kota Bandung, psikologi lingkungan, *background* film pendek animasi 2D, kepribadian remaja, dan teori warna. Penggunaan landasan teori tersebut akan berhubungan dengan fenomena yang diambil dan ruang lingkup yang akan menjadi pondasi perancangan film animasi 2D.

c. BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab tiga berisi data-data yang telah didapat perdasarkan metode yang digunakan untuk mencari data sehingga data dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dipertanggung jawabkan dengan adanya fakta. Data yang diambil sebagai observasi adalah ruang pribadi dan ruang publik pada remaja dengan kepribadian introver.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab empat menjelaskan tentang konsep perancangan yang memaparkan hal yang berkaitan dengan pesan, visual dan media berdasarkan dengan target *audiance*. Terdapat penjelasan tentang pertanggungjawaban karya atas fenomena yang diangkat.

e. BAB V Penutup

Bab lima merupakan hasil kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian dan penulisan. Terdapat saran yang diharapkan mampu untuk memberikan perubahan yang lebih baik pada segi penelitian maupun segi penulisan dalam pembuatan laporan ini.