

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang menciptakan munculnya media sosial *online* telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan. Dengan adanya media sosial, komunikasi pun ikut berkembang. Saat ini komunikasi tidak hanya berfokus pada daerah nyata atau realita saja, tetapi komunikasi juga menjangkau dunia virtual atau maya. Masyarakat menjadi lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain yang lebih jauh karena kecepatan, dan lebih efisien dalam penggunaannya. Menurut Nasrullah (2017:16), karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata penggunanya saling mengenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan jalan bagi penggunanya untuk terhubung. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan berupa penambahan jumlah pertemanan atau pengikut (*followers*) di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antarpengguna tersebut.

Sekarang ini, bisa dikatakan hampir semua masyarakat sedang hidup di dua dimensi, yaitu dimensi dunia nyata dan dimensi dunia media. Menurut Bell (2001) dalam Nasrullah (2017:29), saat dimana seseorang tidak dapat menemukan pengalaman dan informasi yang diinginkan dari dunia nyata, kemudian ia berusaha lari untuk mencari apa yang diinginkannya di dunia maya. Disadari atau tidak, hampir sebagian besar manusia di dunia ini banyak menghabiskan waktunya menjelajah ruang maya (*cyberspace*), bahkan ada yang merasa hidupnya akan terasa hampa ketika tidak bersentuhan dengan internet dalam sehari walaupun hanya sekedar membuka situs media sosial, salah satunya Instagram.

Semua hal tersebut dianggap sangat wajar apalagi di zaman modern ini, di mana dunia maya mengambil hampir sebagian besar ruang nyata kehidupan kita. Dan uniknya, interaksi langsung -yang dulunya bersemayam sangat lama- memudar bahkan dianggap sangat membosankan dan membuang-buang

waktu.

Dengan adanya Instagram, dapat dilihat bahwa masyarakat terpengaruh sehingga menjadikan perubahan perilaku manusia khususnya remaja akan kesadaran dirinya untuk menampilkan berbagai hal yang ia dokumentasikan ke dalam bentuk foto dan video. Perubahan pada remaja tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan perilaku. Kebutuhan akan Instagram menuntut untuk seseorang sebagai kebutuhan yang bersifat untuk mengabadikan dirinya melalui sebuah dokumen foto dan video dengan deskripsinya. Kebutuhan ini akan terus meningkat saat diikuti dengan berbagai keinginan untuk mengeksistensikan diri atau menampilkan identitas diri di tengah-tengah lingkungan. Hal ini berkaitan pula terhadap eksistensi diri dan bagaimana seseorang tersebut ingin menunjukkan citra diri mereka di media sosial *online* (Instagram).

Hiperealitas media sosial Instagram yang terjadi saat ini merupakan fenomena yang hangat namun bisa saja tidak sadar untuk dibicarakan. Yang seharusnya media sosial adalah media untuk berkomunikasi, akan tetapi menjadi media untuk menjauhkan orang yang dekat, dan mendekatkan orang yang jauh. Terlebih lagi, apabila mereka terlalu jauh masuk ke dalam hiperealitas, mereka akan menciptakan identitas baru karena mereka merasa bahwa dunia maya adalah dunia yang mereka inginkan untuk melanjutkan hidup. Contohnya, saat beberapa orang sedang berkumpul, mereka sering dijumpai mengambil *handphone* dan menjelajah dunia maya. Fenomena ini berpotensi mengganggu psikologi seseorang khususnya pada remaja. Remaja adalah fase dimana rasa ingin mencoba dan mencari hal-hal menyenangkan sangat tinggi untuk membentuk jati diri mereka. Sedangkan media sosial adalah hal yang berkemungkinan besar akan membawa remaja pada dunia yang virtual atau tidak nyata bagi mereka. Media sosial mendorong mereka untuk menipu diri sendiri atau orang lain secara sadar maupun tidak sadar untuk kesenangan semu yang mereka anggap nyata.

Instagram adalah media sosial yang luas. Dikarenakan masa remaja adalah masa pencarian identitas atau jati diri, membuat remaja akan mencoba apa saja untuk membuat citra dirinya, termasuk dengan mencontoh kehidupan

idola mereka. Oleh karena itu, munculnya *selebgram* atau orang populer di media sosial Instagram membuat remaja menjadi tertarik dan memiliki keinginan untuk menjalani kehidupan seperti *selebgram*. Para *selebgram* yang ada tidak selalu menampilkan kehidupan yang pantas untuk diceritakan, tetapi terkadang *selebgram* tersebut juga menceritakan kehidupannya yang termasuk privasi untuk disebar.

Tiap orang pun memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Psikologi kepribadian mengemukakan teori-teori terkait sifat untuk menggambarkan kepribadian manusia. Dua diantaranya adalah karakteristik kepribadian introver dan ekstrover. Introver dan ekstrover merupakan dua jenis kepribadian yang berbeda, bahkan bertolak belakang. Menurut Laney (2003), terdapat tiga perbedaan utama antara introver dan ekstrover, yaitu individu untuk menciptakan energi, respons individu terhadap stimulasi, dan pendekatan individu terhadap pengetahuan. Dari kedua kepribadian ini, juga bisa disangkutkan kepada bagaimana bersikap saat bersosialisasi, baik secara langsung, juga secara tidak langsung. Contohnya di dunia media sosial Instagram.

Maka dari itu, pada kesempatan ini akan dibuat sebuah perancangan desain karakter dengan tema hiperealitas media sosial, yang dirancang dan ditujukan untuk remaja Indonesia, khususnya di kota Bandung. Pembuatan karakter yang dibuat adalah remaja dengan kepribadian introver yang mengalami dampak hiperealitas media sosial Instagram. Karakter tersebut memiliki identitas baru yang telah ia ciptakan secara tidak sadar kemudian terlanjur masuk terlalu dalam ke dalam dunia Instagram.

Desain karakter merupakan bagian dari pembuatan film animasi. Desain karakter memiliki fungsi sebagai memberi kehidupan dari sebuah cerita, serta menyampaikan maksud dari cerita yang berisi visual dan watak yang disampaikan oleh pembuat cerita. Dimana cerita yang dibuat adalah cerita yang bertema hiperealitas media sosial Instagram.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Karena kemunculan media sosial, banyak orang yang mengalami dampak negatif dari media sosial tersebut.
2. Dunia maya mengambil sebagian besar ruang nyata kehidupan masyarakat. Karena masyarakat beralih ke dunia maya saat hal yang diinginkan tidak didapatkan didunia nyata. Sehingga realitas media lebih dipercaya daripada realitas sosial didunia nyata
3. Instagram mempengaruhi perilaku remaja dari segi fisik maupun emosional yang membuat mereka untuk terus meningkatkan eksistensi dirinya.
4. Hiperealitas berpotensi menentukan psikologi seseorang
5. Kepribadian seseorang mempengaruhi cara berperilaku dan bersosialisasi di dunia nyata maupun dunia media sosial

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di dalam identifikasi masalah pernyataan-pernyataan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana karakter remaja ekstrover dan introver yang mereka munculkan di media sosial Instagram?
2. Bagaimana perancangan visual desain karakter untuk film pendek animasi 2D “Maya”?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, kami membatasi ruang lingkup sebagai berikut :

1. Apa : Mengangkat fenomena hiperealitas media sosial Instagram yang mempengaruhi kepribadian remaja untuk perancangan desain karakter film pendek animasi 2D
2. Siapa : Target *audience* pada perancangan ini adalah umum, khususnya remaja usia 15-20 tahun.
3. Bagaimana : Pada perancangan ini fokus dalam pembuatan desain karakter untuk film pendek animasi 2D yang akan menyampaikan pesan tentang fenomena Hiperealitas Media Sosial Instagram.
4. Tempat : Penelitian bertempat di Bandung dan Universitas Telkom Bandung sebagai sampel yang diambil.

5. Waktu : Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian dimulai dari akhir bulan Agustus hingga bulan November tahun 2017. Selain itu, waktu yang digunakan untuk melakukan perancangan dimulai dari bulan Januari tahun 2018 hingga akhir bulan Juni tahun 2018.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari Perancangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui karakter remaja ekstrover dan introver yang mengalami hiperealitas media sosial Instagram.
2. Untuk mengetahui hasil perancangan visual desain karakter untuk film pendek animasi 2D “Maya”.

Manfaat yang dihasilkan dari Perancangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian yang sudah dilakukan serta apa yang telah dihasilkan dari penelitian, diharapkan dapat menjadi referensi ataupun masukan bagi peneliti berikutnya. Selain itu memberikan pengetahuan dan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

- Menambah wawasan serta pengetahuan baru

- b. Bagi Masyarakat

- Mengingatkan remaja tentang fenomena hiperealitas media sosial
- Sebagai sarana introspeksi diri untuk *target audience* atau penonton setelah melihat karya hasil perancangan tugas akhir.

1.6 Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

- a. Studi Pustaka

Studi pustaka yang digunakan adalah pustaka yang mendukung perancangan sehingga hasil perancangan tetap terarah. Yaitu pustaka tentang hiperealitas, media sosial, psikologi remaja, perancangan desain karakter, kepribadian ekstrover dan introver, dan fisiognomi menentukan kepribadian.

b. Wawancara

Wawancara dengan narasumber bernama Ibu Afra Hafny Noer yang merupakan dosen psikologi dan psikolog dari Universitas Padjajaran, seorang ahli psikologi yang dalam hal ini mengajukan pertanyaan seputar psikologi remaja modern yang terpengaruh media sosial.

Selain itu, wawancara dengan narasumber bernama Reza Darmawangsa, seorang mahasiswa Universitas Telkom asli Bandung yang menjadi selebgram di media sosial Instagram dengan mengajukan pertanyaan seputar penggunaan media sosial Instagram sebagai bentuk eksistensi dirinya.

c. Observasi

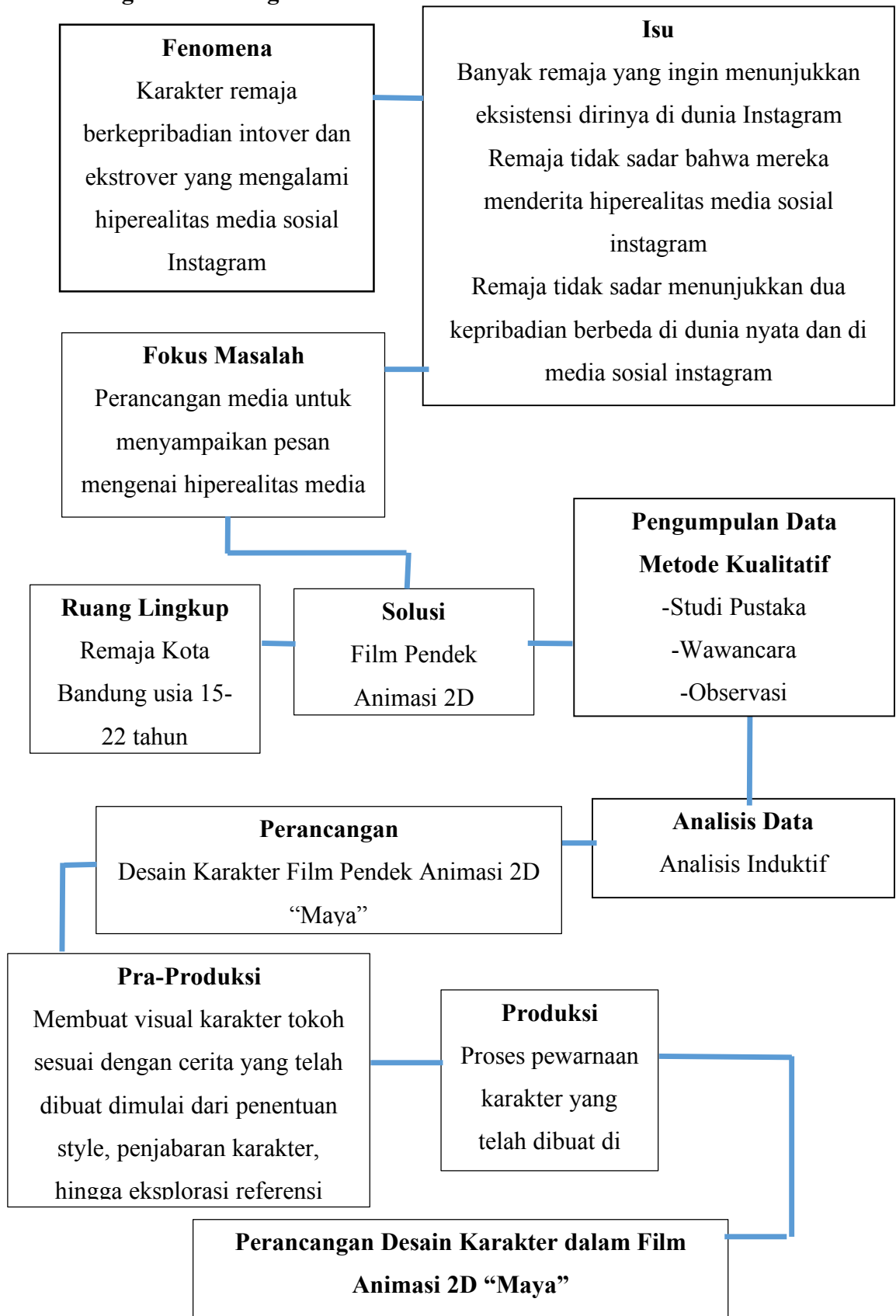
Melakukan pengamatan langsung atau menggunakan metode pendekatan fenomenologi kepada pengguna Instagram, khususnya selebgram yang ada di Bandung. Mengamati dan membandingkan karakter selebgram saat berada di dunia nyata dan di dunia Instagram, dari cara berpakaian, kehidupan sosial, sifat, hingga fisik dari pengguna tersebut.

2. Metode Analisis Data

Tahap analisis data adalah tahap yang dilakukan setelah data yang diperlukan sudah terkumpul.

Dari data yang sudah dikumpulkan di metode pengumpulan data secara kualitatif, akan dilakukan penarikan kesimpulan sebagai akhir dari proses analisis data dalam penelitian.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1. Kerangka Perancangan Desain Karakter dalam Film Animasi 2D "Maya"

1.7 Pembabakan

Dalam penulisan laporan perancangan ini, perlu adanya gambaran dari setiap bab. Diharapkan penjelasan singkat tersebut dapat tersampaikan dengan baik pada pembaca. Berikut adalah penjelasan dari setiap pembabakan:

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab pertama terdapat penjelasan mengenai permasalahan atau latar belakang, tujuan, dan manfaat penelitian. Serta terdapat penjelasan mengenai metode yang di gunakan untuk pengumpulan data dan analisis data tentang hiperealitas media sosial yang terjadi pada remaja.

b. BAB II Landasan Teori

Pada bab kedua adalah landasan teori yang digunakan untuk pengumpulan data serta perancangan karya. Penggunaan landasan teori tersebut akan berhubungan dengan fenomena dan ruang lingkup yang akan menjadi pondasi perancangan film animasi 2D. Teori yang dipakai adalah teori mengenai psikologi remaja, teori hiperealitas media sosial, teori pembuatan desain karakter pada animasi 2D, teori metode kualitatif dan studi fenomenologis, teori perbedaan kepribadian introver dan ekstrover, dan teori fisiognomi kepribadian.

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-data yang diperoleh meliputi data dan analisis karakter selebgram laki-laki dan perempuan introver, data dan analisis karya sejenis, dan hasil analisis dari kedua data tersebut.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ke empat menjelaskan tentang konsep perancangan yang memaparkan hal yng berkaitan dengan pesan, visual dan media berdasarkan dengan khalayak sasar. Dan terdapat penjelasan tentang pertanggungjawaban karya atas fenomena yang telah diangkat.

e. BAB V Kesimpulan

Pada bab lima, terdapat kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian dan penulisan. Serta terdapat saran yang diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih baik pada segi penelitian maupun dari segi penulisan tentang Hiperealitas Media Sosial pada Remaja.