

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi yang sangat cepat dan sumber Media Informasi yang beragam sangat mempengaruhi masyarakat khususnya anak Remaja dalam mengonsumsi secara mentah-mentah sumber Media Informasi tersebut, tanpa melihat kebenaran atau isi yang terkandung dalam Media Informasi tersebut. Media Informasi sangat berkaitan dengan Internet, karena dengan Internet kita bisa mengakses Media Informasi tersebut. Teknologi Informasi sangat berhubungan dengan perangkat keras dan perangkat lunak. Teknologi Informasi sering dianggap sebagai aktivitas mengolah, menyimpan, menyebarkan dan memanfaatkan sebuah Informasi. Perkembangan Teknologi Informasi sangat pesat, karena beragamnya media Informasi serta penggunaannya yang semakin merata. (Nuryanto 2012, 1-3)

Pada tahun 80 hingga awal 90-an, komputer, handphone, ATM, dan Internet adalah sebuah barang yang sangat mewah dan sangat jarang ditemui. Pandangan ini sangat berbeda dengan masyarakat jaman sekarang, khususnya tahun 2018 dan fokusnya terhadap Generasi Y (Generasi ini lahir ditahun 1980-2000 (Ramdhani and Patria 2018, 114). Dimana handphone, ATM, Internet adalah barang-barang yang “sudah sangat biasa”, bahkan jika ingin membeli atau memesan sebuah barang, tidak perlu datang ke lokasi toko atau tempat perbelanjaan, kita hanya cukup membelinya lewat Internet dan handphone (Nuryanto 2012, 2), sedangkan untuk pembayarannya, kita bisa menggunakan e-banking, mobile banking dari handphone tersebut. Perkembangan Teknologi Informasi dimulai dari gambar-gambar di dinding goa pada jaman prasejarah, lalu melalui prasasti-prasasti, dan pada akhirnya melalui Internet.

(Nuryanto 2012, 7-10) Pada jaman kuno, alat komunikasi yang digunakan adalah Kentongan, Bedug, Asap, Terompet, dll. Sumber tersebut mempunyai kode atau arti sendiri dalam penyampaian Informasinya, bisa diartikan sebagai Informasi darurat atau bahaya, bisa juga yang tidak darurat, sedangkan pada

jaman sekarang khususnya tahun 2018, semua Informasi bisa diakses atau disampaikan melalui Internet, dan dapat diakses dari dan ke seluruh dunia. Dengan Teknologi Informasi jaman sekarang khususnya tahun 2018 yaitu

Internet, seakan-akan Informasi yang ada diseluruh dunia bisa digenggam (Nasrullah, Media Sosial 2017, 1), karena Internet bisa diakses oleh semua orang dan dimana saja, dan juga bisa memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi jarak jauh (Friedman 2017, 1). Teknologi Informasi bisa di akses oleh Media Informasinya yang lebih dikenal Sosial Media. (Nasrullah, Media Sosial 2017, 13) Media Sosial adalah media yang diakses di Internet dan memungkinkan penggunaanya untuk mengekspresikan dirinya ketika berkomunikasi dengan pengguna lain. Perkembangan Sosial Media diawali pada tahun 1966-2013 (Gambar Terlampir).

Dari perkembangan Sosial Media diatas, muncul beberapa Fenomena yang akan dibahas, salah satunya adalah Kecanduan dalam menggunakan Sosial Media tersebut, khususnya dalam Instagram terhadap remaja. Sosial Media untuk tahun 2018 dan semakin lama akan semakin biasa terhadap kehidupan remaja, bahkan dimana salah satu fitur Instagram yaitu Instastory sudah sangat melekat dengan kehidupan remaja, bahkan tidak jarang banyak anak-anak dengan umur 5-7 tahun yang dikatakan belum saatnya mempunyai gadget untuk mengonsumsi, tapi sudah mempunyai gadget dan tidak hanya 1. Peristiwa ini terjadi juga di remaja kota Bandung yang rentan umur 15-18 tahun, dan jika dihubungkan dengan karakteristik dan pemikiran remaja yaitu sangat labil, pemakaian sosial media bisa saja menjadi dampak buruk di kalangan remaja, karena mereka belum bisa untuk memilah dan menilai baik buruknya sebuah informasi yang didapat dari Sosial Media tersebut.

Sebagai contohnya adalah Sosial Media Instagram, bagi anak remaja Generasi Y Instagram adalah sebuah aplikasi yang diperlukan untuk mengupload apa saja yang berhubungan dengan kehidupannya sendiri, karena tidak bisa membatasi dalam penggunaannya nantinya tidak ada lagi sebuah privacy dalam dirinya, seperti saat makan bersama di suatu tempat makan, remaja tersebut membiasakan diri untuk memfoto atau memvideokan moment

tersebut dahulu dan memasukkannya kedalam Instastory daripada mendoakan makanan itu terlebih dahulu, sedangkan yang kita tahu ketika akan makan, hal yang paling pertama dilakukan seharusnya mendoakan makanan tersebut. Contoh lainnya adalah ketika muncul kejadian suporter sepak bola yang meninggal karena dikeroyok oleh suporter sepak bola lain.

Tambahan contoh bahwa sosial Media sangat cepat berkembang adalah Fenomena seorang anak perempuan menyanyikan lagu “Makan daging Anjing dengan sayur kol”, mungkin fenomena ini tidak asing didengar pada bulan Desember tahun 2018. Ketika *viral* di Instagram dan 3 hari berikutnya anak kecil di daerah kost an penulis sudah banyak yang mengetahuinya, mereka menyanyikan lagu tersebut saat bermain, bercanda dengan temannya. Dari sini dibuktikan bahwa pengaruh Sosial Media sangat kuat dan cepat.

Tidak jarang banyak remaja yang sangat kecanduan dengan fitur ini, karena ada kepuasan sendiri ketika menguploadnya ke dalam Instastory, sehingga menyebabkan mereka menjadi “*pribadi nunduk*” karena dalam menggunakan handphone kita harus menundukkan kepala dan fokus ke handphone.

Untuk itu karena fenomena diatas dirasakan perlu untuk dibahas, maka akan dilakukan pembahasan yang dijadikan sebagai Tugas Akhir dengan meneliti tentang kepribadian anak remaja yang dipengaruhi oleh sosial media, dengan output yang dibuat adalah Film Animasi 2D yang berjudul “Fenomena remaja kota Bandung yang menggunakan fitur sosial media dalam Instagram yaitu Instastory”, apakah penggunaan Instastory dijamin Generasi Y atau tahun 2018 ini akan menyebabkan nilai sosial dalam anak remaja akan berkurang?. Sehingga dengan fenomena ini, nantinya mereka akan menjadi sadar dengan dampak yang terjadi, baik itu dampak yang kelihatan atau tidak kelihatan. Film Animasi pendek 2D karya Steve Cutts dengan judul “*Are you Lost in the World Like Me?*” dan bergenre *satire*, menceritakan bagaimana teknologi informasi yaitu gadget sudah sangat meracuni kehidupan semua orang, disemua tempat orang-orang itu asik sendiri dengan gadgetnya. Hal ini yang menjadikan alasan untuk memilih output film Animasi pendek 2D sebagai cara untuk memberikan sindiran terhadap kehidupan remaja di kota Bandung.

Tahap-tahap dalam pembuatan film Animasi pendek 2D ini terdiri dari 3 tahap, yaitu Pra Produksi – Produksi – Pasca Produksi. Penulis memiliki *jobdesk* dalam pembuatan film Animasi ini untuk mengerjakan pergerakan karakter atau yang lebih dikenal dengan *Animator*. Jika digambarkan sebagai sebuah lukisan, *Animatic* adalah sketsa dari setiap adegan (Soenyoto, Animasi 2D 2017, 62-63). Sebelum mulai untuk menggerakkan karakter, yang pertama dilakukan terlebih dahulu adalah mengetahui karakteristik, *gesture, personality*, ekspresi dari karakter tersebut, yang mana nantinya digunakan sebagai kunci untuk membuat gerakan yang mempunyai ciri khas dari tiap karakter itu sendiri. Remaja yang mempunyai karakteristik pendiam, suka menyendiri, kurang menyukai bersosialisasi, akan dijadikan sebagai karakter utama nantinya dalam film Animasi ini. Untuk memperoleh pergerakan aslinya, penulis melakukan pencarian data dari buku-buku dan melakukan observasi sekaligus mendokumentasikan secara langsung terhadap pergerakan remaja pendiam, suka menyendiri, dan kurang menyukai bersosialisasi tersebut. Diharapkan dengan film Animasi pendek 2D yang penulis buat bisa memberi Edukasi dan Informasi tentang bagaimana menggunakan Sosial Media yang sehat.

Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat di Identifikasi dalam latar belakang diatas adalah :

- a. Remaja yang tidak bisa melepaskan dirinya terhadap kebiasaan memainkan Instastory, dan membuat dirinya kecanduan, menjadi sering menyendiri, tidak suka bersosialisasi.
- b. Generasi Y yang mempunyai “pribadi nunduk” ketika asik dengan Sosial Media di Gadget mereka.
- c. Remaja kota Bandung umur 15-18 tahun yang tidak bisa melepaskan dirinya dari gadget.
- d. Remaja kota Bandung dengan umur 15-18 tahun yang tidak mementingkan kegiatan lain yang lebih berguna selain bermain gadget.
- e. Nilai sosialisasi dikalangan remaja Generasi Y yang menurun.

Rumusan Masalah

Dari pernyataan dalam Identifikasi masalah diatas, dapat dibuatlah rumusan masalah yang terjadi yaitu:

- a. Bagaimana *gesture* dan ekspresi yang dikeluarkan saat remaja menggunakan Sosial Media mereka ?
- b. Bagaimana merancang *Animate* Karakter Introvert dalam film Animasi pendek 2D berjudul “Fame” ?

Ruang Lingkup

Dalam perancangan karya ini adanya ruang lingkup yang dibatasi dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV). Batasan yang ada, dan digunakan selama pengerjaan perancangan tugas akhir ini adalah:

1.1.1 Apa

Perancangan *Animate* dalam Film Animasi pendek 2D “Fame” untuk melakukan sindiran secara halus kepada remaja kota Bandung yang kecanduan dengan Instagram Story.

1.1.2 Bagaimana

Merancang proses *Animate* dalam pembuatan film Animasi pendek 2D, agar target audience dapat tertarik dan menjadikan pelajaran terhadap cerita yang ada di film Animasi pendek 2D ini.

1.1.3 Siapa

Target *audience* dari perancangan karya film Animasi pendek 2D ini adalah remaja dengan kisaran umur 15-18 tahun.

1.1.4 Tempat

Perancangan film Animasi pendek 2D ini bertempat di Buah Batu, Bandung, Jawa Barat.

1.1.5 Waktu

Perancangan film Animasi pendek 2D ini dilakukan pada tahun 2018-2019.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah :

- a. Untuk memberikan Edukasi dan Informasi terhadap remaja di kota Bandung, karena perilaku mereka terhadap gadget / Instastory yang terkesan kecanduan.
- b. Untuk mengetahui bagaimana cara merancang *Animate* karakter dalam film Animasi pendek 2D ini.
- c. Untuk mengetahui pergerakan dan ekspresi yang dikeluarkan oleh anak remaja ketika menggunakan Sosial Media, khususnya Instagram.

Manfaat Perancangan

1.1.6 Manfaat Teoritis

Manfaat secara Teoritis dari perancangan ini adalah dapat bermanfaat dan menjadi Informasi dalam Ilmu Pengetahuan seputar Sosial Media, khususnya dalam bidang Teknologi Informasi dan kepribadian Remaja.

1.1.7 Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Perancang

Dengan melakukan perancangan dan penelitian ini, perancang mempunyai pemahaman dan pengetahuan tentang membuat *Animate* dalam film Animasi pendek 2D ini, dan juga mempunyai pandangan dan penilaian tersendiri tentang perilaku anak Remaja tahun 2019 terhadap Sosial Media.

b. Manfaat bagi target Audience

Dengan perancangan dan penelitian ini, dapat mengingatkan remaja di kota Bandung terhadap cara mereka menggunakan Sosial Media tersebut, mengintrospeksi diri mereka sendiri, bahwasanya lebih

baik menghabiskan waktunya untuk hal-hal yang lebih berguna, seperti bekerja, membantu orang tua, mendengar kan musik, daripada harus menggunakan sosial media secara terus menerus., begitu juga dengan para orang tua dari remaja-remaja di kota Bandung, supaya lebih mengetahui bagaimana tingkah laku remaja di Generasi Y atau tahun 2018 ini terhadap lingkungan sekitarnya, dan juga supaya dapat mendidik dan membuat pola pikir anaknya tersebut bisa lebih baik lagi.

c. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan manfaat karena penelitian dan perancangan ini dapat memberikan tambahan Ilmu Pengetahuan tentang kepribadian seorang remaja, dan nantinya untuk memberikan pendapat agar penelitian yang sama dikemudian hari dapat lebih baik lagi.

Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif

a. Observasi

Ini adalah metode pertama yang dilakukan dalam perancangan film Animasi 2D ini. Observasi dilakukan secara langsung ke SMA 5 di kota Bandung, dengan kejadian sehari-hari yang dilakukan oleh remaja tersebut, seperti mengamati sifat, cara jalan dari anak remaja tersebut ketika menggunakan Sosial Media, yang menggunakan Instagram baik itu Selebgram ataupun orang biasa. Pemilihan SMA 5 di kota Bandung dikarenakan sekolah ini cukup terkenal dengan cara pergaulan remaja, seperti yang dilihat sendiri oleh perancang bahwa remaja yang bersekolah di SMA ini menggunakan kendaraan pribadi roda empat ketika berangkat dan pulang, sehingga pemikiran ini berujung dengan jenis *gadget* yang dimiliki oleh remaja tersebut maka untuk itulah perancangan melakukan observasi

terhadap remaja yang bersekolah di salah SMA kota Bandung, Jawa Barat.

b. Wawancara

Metode yang kedua adalah Wawancara. Wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber dengan jenis wawancara terstruktur. Narasumber dalam wawancara ini adalah Dr. Theresia, M.Psi (seorang dokter Psikolog di RS. Santo Borromeus, Dago, Bandung) *team* dan perancang dalam laporan ini memilih *Psikolog* sebagai narasumber dikarenakan ketika keterkaitan arti kata “kecanduan” dengan “kejiwaan”, ketika orang dikatakan sudah kecanduan, hal tersebut sangat menyangkut dengan kejiwaan seorang Individu tersebut. Narasumber yang kedua adalah artis di Instagram atau lebih dikenal selebgram yaitu Ferian Reynaldi (seorang Digital Agency Photographer di Creative Agency, Grow Up Idea), dan Desta (seorang admin di Creative Agency, Grow Up Idea), pemilihan narasumber selebgram ini dikarenakan ingin mengetahui apa arti *social media* dengan contoh Instagram bagi *selebgram*, apa dampak baik dan buruknya menurut pendapat mereka, dan kebetulan 2 orang selebgram ini adalah salah satu rekan kerja dari teman perancang, sehingga izin yang diberikan sangat mudah.

Narasumber yang ke empat adalah remaja di kota Bandung yaitu Yoel dan Steven, mereka terpilih dikarenakan perancang juga ingin mengetahui pendapat dari remaja di kota Bandung, tentang *social media* secara keseluruhan menurut pendapat mereka. Wawancara selain kepada Psikolog, dilakukan untuk memperoleh Informasi dan mengetahui pandangan, pendapat, dan seberapa penting *Instastory* bagi mereka, sedangkan wawancara kepada Psikolog itu sendiri dilakukan untuk

memperoleh Informasi bagaimana dampak Psikologis kepribadian remaja yang menggunakan Sosial Media, serta pendapat dan tanggapan dari seorang psikolog terhadap fenomena yang diangkat perancang.

c. Studi Pustaka

Metode yang terakhir adalah Studi Pustaka. Pustaka yang digunakan bertujuan untuk mendapatkan data-data yang terarah dan *valid*, seperti Media Sosial, Psikologi Remaja, metode penelitian kualitatif, Instagram, Animasi 2D dan cara membuat *Animate* karakter dalam film Animasi pendek 2D.

1.7.2 Metode Analisis Data

Pada tahap ini, data-data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan nantinya akan di analisis, dengan tujuan untuk mendapatkan kesimpulan sebagai proses akhir dari penelitian ini. Analisis dimulai sejak dilakukannya perumusan masalah dan turun ke lapangan secara langsung, dan baru akan selesai setelah hasil penelitian tersebut ditulis (Nasution 2014, 89).

1.7.3 Sistematika Perancangan

a. Pra Produksi

- Pengumpulan Data Penelitian :
 1. Observasi anak remaja di SMA 5 Bandung, dan data lainnya.
 2. Wawancara dengan remaja, Selebgram, Psikologi di kota Bandung.
- Analisis Karya Sejenis yaitu 3 film Animasi 2D
- Pengumpulan Referensi Walk Cycle orang pada umumnya.
- Membuat Sketsa Eksplorasi Walk Cycle dalam bentuk *Keyframe* (jumlah 100 Sketsa + 1 Sketsa lengkap dengan Inbetween dalam kertas A3)

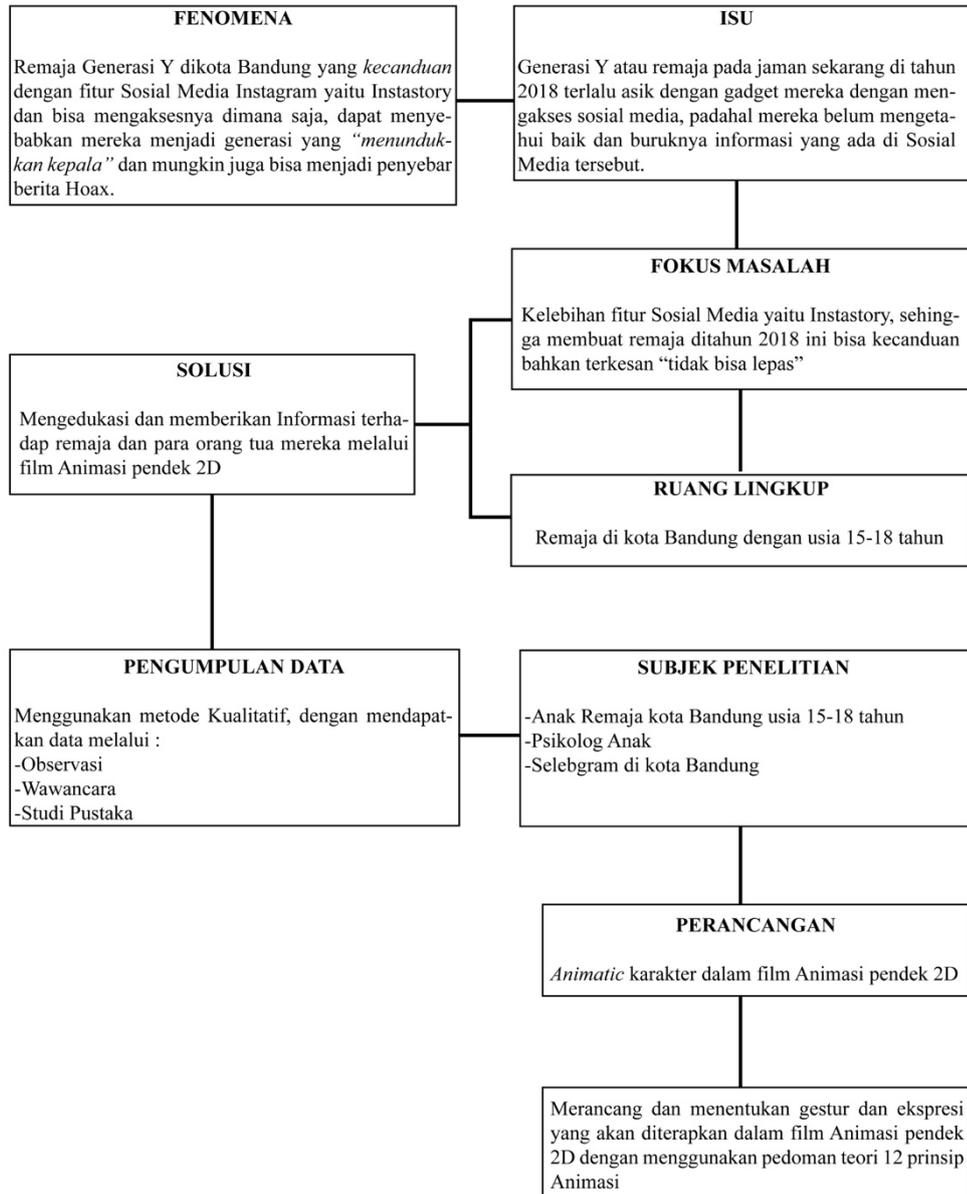
b. Produksi

- Membuat Digital *Rough Sketch Keyframe* yang digunakan sebagai gambaran gerakan karakter yang sebenarnya nanti.
- Memasukkan Karakter yang sudah dibuat menjadi *Keyframe*+
Inbetween, lengkap dengan *shading line*
- Proses *Clean Up karakter* + *Coloring*
- Menggabungkan rangkaian gambar per frame menjadi 1 agar mempermudah melihat visual gerakan dalam *After Effect*

c. Pasca Produksi

- Proses Compositing (Menggabungkan Background dengan karakter yang sudah jadi)
- Melakukan tahap rendering untuk menjadikan hasil dari *Compositing* tersebut menjadi 1 Scene
- Penggabungan Scene menjadi satu, untuk menjadikan sebuah film Animasi 2D dengan judul "Fame" dan berdurasi 6 menit 57 detik.

Kerangka Perancangan



Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan secara umum tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan, perkembangan Teknologi dan Media Informasi. Teknologi Informasi pada Generasi Millenials. Fenomena umum yang berhubungan dengan Instagram.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pembahasan Gadget dan Media Sosial, Remaja dari sumber Literatur, serta Teori 12 prinsip Animasi untuk merancang Animatic pada film Animasi pendek 2D ini. Pembahasan teori tentang jobdesk *Animator*.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pembahasan tentang data Objek termasuk dengan Latar Tempatnya. Data dari hasil analisis 3 film Animasi, yaitu, “The Impotents” dari Smoking Doors, “Panic” dari Frame Order Production, dan Rick and Morty” dari Cartoon Network Data hasil wawancara dengan Psikolog, Selebgram, dan beberapa remaja di kota Bandung.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menggambarkan konsep dan hasil perancangan yang berhubungan dengan proses pembuatan *Animate* karakter.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pemberian kesimpulan dan saran dari hasil rancangan.