

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang sangat pesat ini sangat pasti akan menghubungkan kalian untuk terhubung kepada internet. Kemajuan teknologi pada teknologi internet sangat membantu dan memudahkan manusia dalam mengakses internet untuk mencari apapun yang dibutuhkan. Dampak dari komputer yang di tambah dengan internet yang terus-terusan berkembang, sehingga membuat informasi yang ada akan dapat di sebarakan dengan mudah dan cepat dan dibantunya lagi dengan adanya media sosial.

Media sosial menurut Nasrullah (2017: 11) adalah sebuah media yang ada di internet yang membuat penggunanya dapat dengan mudahnya menunjukkan dirinya, berinteraksi satu sama lain, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya di tempat yang letaknya berjauhan secara *online*. Orang pendiam pun merasa sangat senang, karena adanya media sosial itu mereka dapat berkomunikasi dan bersosialisasi di Friendster. Karena hal itu, pandangan negatif terhadap pengguna internet pun mulai menghilang. Semenjak adanya Friendster, media sosial mulai naik daun dan lama-lama media sosial digunakan untuk mencari pekerjaan. Kemudian Facebook dan Twitter pun muncul. Dengan media sosial, kita dapat dengan mudahnya mendapatkan informasi apapun dan dapat berinteraksi dengan orang lain dan tentunya dengan bantuan gadget. Zaman sekarang pasti semua orang sudah memiliki gadget masing-masing. Sehingga, perkembangan media sosial sangatlah maju. Karena semua orang pasti akan menggunakan media sosial itu.

Pada bulan oktober 2010, Scholl (2015: 9) berkata bahwa Mike Krieger dan Kevin Systrom membuat sebuah aplikasi berbasis berbagi foto yang secara instan membagikan foto kepada orang-orang untuk mengetahui cerita kehidupan mereka yang diberi nama Instagram. Nama Instagram itu berasal dari kombinasi instan dan telegram. Fungsi dari Instagram adalah membagikan cerita secara langsung kepada orang lain. Perkembangan Instagram sudah jauh sejak di luncurkan, yaitu banyak fitur yang ada di Instagram seperti profil, filter yang mengesankan, dan opsi berbagi video.

Ada banyak sekali fitur video yang saat ini mulai di tambahkan ke beberapa media sosial. Fitur video yang sudah mulai ditambahkan ke Instagram sering disebut *Instagram Story*. Fitur *Instagram Story* diperkenalkan pada bulan Agustus dan *Instagram Story* berfungsi lebih untuk

menceritakan aspek pribadi tentang pengguna. Fitur video ini sering sekali digunakan remaja sekarang karena disana banyak sekali fitur-fitur yang menarik yang dapat digunakan. Fitur yang sering sekali digunakan remaja sekarang yaitu *Instagram Story* karena disana banyak sekali fitur-fitur yang menarik yang dapat digunakan. *Instagram Story* adalah sebuah fitur Instagram yang memuat sebuah foto atau video personal yang digunakan untuk bercerita atau memberi informasi kepada *followers* pemilik akun tersebut. Di dalam *Instagram Story* juga kita dapat menemukan fitur yang menarik seperti *boomerang*, *superzoom*, *rewind*, *stop motion*, dan *face sticker*. Fitur *Instagram Story* ini sebenarnya meniru aplikasi Snapchat dimana fitur ini hanya menampilkan *story* yang pemilik akun buat selama 24 jam, dan akan menghilang setelah 24 jam tersebut. Foto dan video yang pemilik akun akan bagikan hanya bersifat sementara dan tidak akan muncul lagi setelah 24 jam dari waktu kita bagikan. Pemilik akun pun dapat melihat beberapa jumlah dan nama penglihat yang melihat *Instagram Story* yang pemilik akun bagikan. *Instagram Story* juga bisa digunakan sebagai media promosi dan jualan. Tetapi, biasanya yang membuat *Instagram Story* sebagai media promosi dan jualan adalah sebagian besar pemilik akun Instagram dengan *followers* yang cukup tinggi ataupun biasa disebut dengan istilah selebgram.

Fenomena yang terjadi akibat fitur *Instagram Story* ini membuat remaja kecanduan dan tidak bisa lepas. Dimana mereka berada, mereka selalu membagikan *Instagram Story* kepada *followersnya*. Hal apapun yang mereka hadapi baik itu kejadian bahagia maupun kejadian duka, tempat mereka berada, makanan yang mereka makan, dan lainnya mereka akan selalu membagikan momen tersebut di *Instagram Story* yang menjadikan rasa keasikkan itu muncul di dalam diri mereka. Fenomena ini mengakibatkan banyak remaja yang selalu memainkan *Instagram Story* di mana pun mereka berada mereka pasti menundukkan kepala untuk melihat layar Instagramnya.

Bandung saat ini sudah menjadi kota tujuan utama dan favorit parawisatawan ibu kota yang sedang berlibur. Walaupun, Bandung salahsatu ibu kota yang terletak di provinsi Indonesia yang lokasinya jauh dari pantai dan berada di pedalaman, Bandung dapat menjadi kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Karena Bandung menjadi kota terbesar ketiga, membuat kemajuan teknologi di kota ini sangat cepat dan membuat remaja perkotaan sangat mengikuti zamannya dan membuat remaja itu tidak bisa lepas dari layar handphonenya untuk mencari informasi terbaru. Remaja seperti itu, dapat disebut dengan generasi Z.

Generasi Z ini tidak bisa lepas dari gadgetnya pada kehidupan sehari-harinya. Dengan begitu, anak remaja kota Bandung sekarang menjadi lebih asik dalam bermain gadget, ketimbang bekerja, berkomunikasi, atau melakukan hal yang lebih diwajibkan. Otomatis

dengan karakter remaja sekarang ini dapat menunjukkan nilai sosial remaja sekarang yang menurun. Sehingga mereka dengan mudahnya membagikan foto maupun video tentang fenomena yang ada di sekitarnya dan memposting suatu data yang bersifat pribadi, sehingga dapat menjadikan suatu fitnah, pencemaran nama baik atau kejadian kejahatan yang merugikan orang lain dan diri sendiri.

Dengan fenomena yang terjadi diatas, maka dibuatlah Animasi 2D yang berjudul “Fame” yang berisi fenomena remaja mengunggah *real time activity* ke dalam *Instagram stories* remaja perkotaan yang nilai sosialnya mulai berkurang agar mereka menjadi sadar dengan fenomena yang terjadi saat ini. Keberhasilan animasi pendek karya Steve Cutts dan Moby yang berupa video musik yang berjudul “*Are you lost in the world like me?*” narasinya menceritakan kehidupan zaman sekarang yang dimana masyarakat tidak bisa lepas dari teknologi, “*Are you lost in the world like me?*” ini pun memperlihatkan bagaimana keadaan masyarakat zaman sekarang.

Hal ini yang menjadikan alasan untuk memilih media animasi pendek 2D sebagai cara memperlihatkan kehidupan remaja kota Bandung dan animasi ini pun dapat di sebar dengan mudah melalui media sosial yang mereka punya. Sehingga, remaja kota Bandung itu sadar, apa yang mereka lakukan itu tidak enak dilihat dan menimbulkan dampak yang tidak terlihat.

Pembuatan animasi di dalamnya terdapat tahap praproduksi yang dimana salahsatu di dalamnya terdapat naskah dan *storyboard*. Menurut Gunawan (2012: 13) *storyboard* adalah sebuah urutan cerita dari skenario yang berisi gambar dari beberapa cut dan scene. Menurut Webster (2015: 134) *Storyboard* adalah kumpulan gambar yang disusun secara panel ke panel sesuai narasi dari film. Animasi akhir yang akan muncul di layar itu diwakili oleh papan cerita yang isinya adalah beberapa panel.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan adanya latar belakang di atas, maka dapatlah identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Remaja kecanduan media sosial yang bernama *Instagram story* dan tidak bisa lepas.
- b. Remaja sekarang selalu menundukkan kepalanya fokus kepada gadgetnya masing-masing.
- c. Anak remaja kota Bandung sekarang menjadi lebih asik dalam bermain gadget, ketimbang bekerja, berkomunikasi, atau melakukan hal yang lebih diwajibkan.
- d. Remaja sekarang terlalu mudah membagikan foto ataupun video pribadinya.
- e. Nilai sosial remaja sekarang yang menurun.
- f. Kurang bersosialisasi kepada orang lain.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena dan identifikasi masalah diatas, maka dibuatlah rumusan masalah yang terjadi adalah

- a. Bagaimana dampak penggunaan media sosial secara berlebihan bagi remaja pertengahan kota Bandung?
- b. Bagaimana merancang naskah dan *storyboard* yang dapat memberikan informasi remaja kota Bandung dampak dari penggunaan media sosial secara berlebihan?

1.4 Ruang Lingkup

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

- a. Apa
Perancangan naskah dan storyboard animasi 2D yang memberikan informasi remaja kota Bandung dampak dari penggunaan media sosial secara berlebihan.
- b. Bagaimana
Perancangan ini difokuskan dalam cerita dan *storyboard* dalam proses pembuatan animasi pendek 2D agar target audiens dapat tertarik dan tersentuh dengan cerita yang ada di animasi pendek 2D ini.
- c. Siapa
Perancangan naskah dan *storyboard* ini di tujukan untuk remaja kota Bandung dengan kisaran umur 15-18 tahun.
- d. Tempat
Perancangan naskah dan *storyboard* ini dilakukan di kota Bandung.
- e. Kapan
Perancangan naskah dan *storyboard* ini dilakukan pada tahun 2018/2019.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan yang akan dicapai melalui perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memberi informasi kepada remaja kota Bandung akan adanya dampak dalam penggunaan media sosial agar mereka menyadari bahwa menggunakan media sosial secara berlebihan bisa berdampak buruk bagi mereka.
- b. Untuk mengetahui bagaimana cara merancang naskah dan *storyboard* untuk animasi pendek 2D ini.

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Bagi Perancang
 1. Agar dapat memahami dan mengetahui bagaimana cara merancang naskah dan *storyboard* untuk animasi pendek 2D ini.
 2. Paham akan proses merancang naskah dan *storyboard* dalam animasi pendek 2D ini.
 3. Mengetahui bagaimana kelakuan remaja zaman sekarang pada lingkungan sekitar kita.
- b. Manfaat Bagi Target Audiens
 1. Membuat remaja kota Bandung mendapatkan informasi tentang dampak dari penggunaan media sosial secara berlebihan.
 2. Meningkatkan kesadaran remaja kota Bandung akan kepeduliannya terhadap orang lain.

1.6 Metode Perancangan

Perancangan ini diawali dengan menemukan fenomena yang ada di sekitar lingkungan kita dan dilanjutkan dengan menentukan ide cerita yang akan dibuat. Setelah itu, menentukan target audiensnya. Diteruskan kepada membuat sinopsis, naskah, dan *storyboard*. Perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1.6.1 Pengumpulan data

Mengumpulkan data untuk merancangan karya ini menggunakan tiga cara yaitu studi pustaka, wawancara, dan observasi yang berisi teori-teori pengertian, sejarah, dan lainnya mengenai fenomena yang ingin ambil.

a. Observasi

Observasi ini dilakukan secara langsung ke tempat oleh perancang ke beberapa tempat di kota Bandung. Observasi yang pertama kali dilakukan berlokasi di SMAN 5 Bandung, dimana kita melihat anak-anak remaja yang sehabis pulang sekolah tidak langsung pulang ke rumahnya, tetapi ia nongkrong dahulu di taman depan sekolahnya. Kita pun mengamati remaja-remaja itu, tidak lama sampai di taman mereka semua langsung mengeluarkan gadgetnya masing-masing. Mereka pun asik membuka media sosial yang mereka punya dan mereka asik dengan gadgetnya masing-masing tidak ada yang saling mengobrol dan berinteraksi secara langsung antara mereka. Paling hanya selingan waktu singkat untuk bercanda dan mengobrol satu sama lain. Observasi selanjutnya, kita mengamati remaja yang di beberapa tongkrongan di dekat beberapa sekolah SMA yaitu kafe. Banyak sekali remaja yang memilih kafe karena tempatnya yang nyaman tenang di temani oleh *playlist* musik dari kafe dan tidak panas karena ada AC-nya dan tempatnya sangat bagus untuk berfoto. Salah satunya, Aditi café yang dimana pada jam pulang sekolah banyak sekali terlihat anak SMA disana. Kita pun mengamati apa saja yang mereka lakukan disana. Mereka ada yang mengerjakan tugas sekolah, ada juga yang hanya foto-foto, dan juga ada yang hanya nongkrong. Saat mengerjakan tugas sekolah, hanya satu atau dua orang yang benar-benar mengerjakan tugas sekolah itu, sisanya asik bermain gadgetnya tidak membantu mengerjakan tugas dan remaja sisanya ada yang berswafoto, berfoto, maupun memotret makanan yang mereka pesan. Di SMA BPI pun sama, di kantinnya, serta di depan sekolah banyak sekali remaja yang nongkrong tetapi pada asik dan fokus dengan gadgetnya.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh perancang setelah observasi, perancang melakukan wawancara ke beberapa narasumber. Wawancara yang perancang gunakan adalah wawancara terstruktur. Menurut Daymond dan Holloway (Dalam Soewardikoen, 2013: 32) wawancara terstruktur ini memakai daftar pertanyaan dalam bentuk tulisan yang sudah direncanakan sebelum melakukan wawancara dan pertanyaannya menggunakan urutan yang sama tiap menanyai narasumber. Narasumber dalam wawancara yang perancang lakukan adalah Dr. Theresia, M.Psi. seorang dokter psikolog di RS. Santo Borromeus dimana dokter psikolog ini dapat membantu bagaimana kita mengetahui

psikologi remaja sekarang dari segi sosial dan perkembangan psikologi anak remaja sekarang. Serta dampak media sosial bagi psikologi anak remaja seperti apa. Setelah itu, kita mewawancarai Ferian Reynaldi selaku *Digital Agency Photographer*, Desta selaku *admin Grow Up Idea* mereka berdua adalah seorang artis dari Instagram atau sering disebut Selebgram. Kita mewawancarai mereka untuk mengetahui apa Instagram menurut mereka dan apa manfaatnya Instagram bagi mereka. Apakah berdampak baik atau sebaliknya. Apalagi bagi mereka seorang *influencer* yang sangat pasti akan sering menggunakan Instagramnya ketimbang orang lain. Selain itu pun kita mewawancara remaja kota Bandung yang bernama Yoel dan Steven seorang anak SMA 5 dan SMA BPI. Kita memilih mereka berdua karena karakter mereka hampir sama dengan karakter yang ingin kita rancang. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui seberapa penting *Instagram story* bagi mereka dan seberapa sering mereka menggunakan Instagram dan manfaat Instagram bagi mereka.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka yang dilakukan perancang adalah mendapatkan data-data melalui berbagai buku mengenai naskah, *storyboard*, dan fenomena yang ingin perancang pilih. Buku yang digunakan pertama adalah buku media sosial karya Nasrullah yang digunakan untuk mengetahui apa arti dari media sosial itu sendiri. Setelah kita mengetahui apa arti dari media sosial itu sendiri, kita lanjut mencari pengertian dari media sosial yang ingin kita ambil yaitu Instagram. Instagram dijelaskan oleh School dalam bukunya yang berjudul *Instant Profits Guide To Instagram Success* dan Jubilee Enterprise dalam bukunya Instagram untuk Fotografi Digital dan Bisnis Kreatif. Setelah itu kita membahas fitur yang ada yang bernama *Instagram Story*. *Instagram Story* dikemukakan pengertiannya oleh Young dan Roussman pada bukunya yang berjudul *Using Social Media To Build Library Communities*. Serta dampak yang diakibatkan menggunakan media sosial dikemukakan oleh Roema dan Nadia dalam bukunya yang berjudul Media Soslolita Eksis Narsis Jadi Daring Darling. Setelah mencari tahu keseluruhan pengertian dari media sosial dan dampaknya kita lanjut ke *target audience*. *Target audience* yang kita pilih adalah remaja dan pengertian remaja menurut Muss dalam bukunya Psikologi remaja. Dalam buku ini juga, kita bisa tahu bagaimana psikologi remaja sekarang dan apa saja faktor-faktor penyebab mereka dapat berubah. Setelah itu, baru perancang mencari tahu tentang penjelasan secara lengkap tentang *jobdesk*. Perancang mengambil dari buku Andreas Dimas yang

berjudul Cara Merancang Storyboard untuk Animasi Keren. Dimana di buku itu, kita akan mengetahui tahap-tahap dalam pembuatan *storyboard* secara benar. Yang dimulai dari pembuatan karakter cerita yang terdiri dari alur, tema, tokoh, dan latar. Setelah itu pembuatan naskah dan setelah naskah selesai barulah masuk ke tahap *storyboard*.

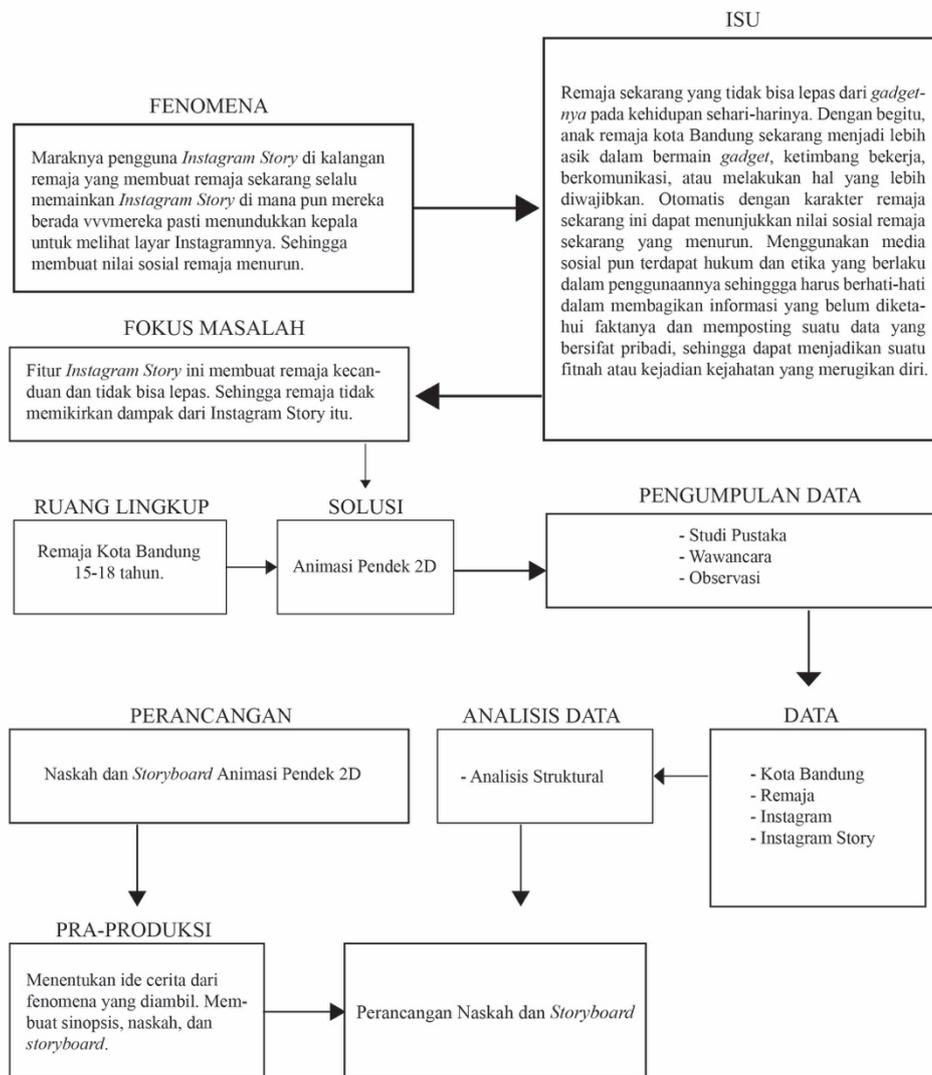
1.6.2 Analisis Data

Perancang melakukan perancangan dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka, sehingga perancang melakukan pernafsiran dengan cara menjelaskan semua dari data yang ada dengan menggunakan analisis struktural dan pendekatan identitas yang dipakai untuk membuat cerita ini berdasarkan kehidupan asli remaja kota Bandung itu sendiri.

a. Analisis Struktural

Analisis struktural merupakan analisis unsur yang membentuk cerita. Data analisis sejenis, perancang mengklasifikasinya menjadi beberapa unsur cerita yang ada dalam karya tersebut, seperti tema, alur, tokoh, dan lainnya. Dengan analisis tersebut, dapat membantu perancang dalam membuat naskah dan storyboard animasi pendek ini.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Pribadi

1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab 1 ini menggambarkan secara umum tentang perkembangan media sosial terutama Instagram Story dan dampak kecanduan Instagram Story berdasarkan hukum. Menjelaskan tujuan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan karya ini sampai pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab dua ini menggambarkan mengenai apa saja dasar-dasar dari perancangan sebuah cerita dan storyboard. Menjelaskan juga seperti teori-teori yang ada kaitannya dengan animasi, animasi 2D, cerita, dan storyboard yang digunakan sebagai acuan dari perancangan.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab tiga ini menggambarkan hasil analisis data yang selama ini dikerjakan dan analisis karya sejenis sehingga dapat menentukan konsep perancangan dan konsep visualnya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab empat ini menggambarkan konsep dan hasil perancangan yang diperoleh dari data-data yang sudah didapat sebelumnya.

BAB V Penutup

Bab lima ini isinya kesimpulan dari seluruh hasil beserta aspek lain yang bersifat rekomendasi dalam ruang lingkup yang perancanagnnya sesuai dengan tujuan dan analisis yang dipaparkan sebelumnya.