

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Generasi milenial adalah mereka yang lahir pada tahun 1980-2000. William Strauss dan Neil Howe yang merupakan pakar sejarah dan penulis asal Amerika ini menciptakan istilah milenial pada tahun 1987. Generasi ini adalah generasi yang sangat bergantung pada teknologi, karena sejak kecil mereka sudah hidup bersamaan dengan berkembangnya teknologi, terutama *gadget*, internet dan media sosial yang dapat membuat hidup lebih mudah dan praktis. Namun dengan keberadaan teknologi dapat juga memengaruhi interaksi sosial pada generasi milenial, dan karena hidup menjadi serba praktis, milenial pun menjadi generasi yang konsumtif dan selalu ingin menunjukkan bagaimana gaya hidupnya.

Menurut Kotler (2002:192 dalam Paendong dan Tielung, 2016:389) pengertian gaya hidup yaitu pola hidup dari seseorang yang ditunjukkan dari aktivitas, yaitu cara seseorang menghabiskan waktu, minat, yaitu cara seseorang mempertimbangkan hal-hal penting yang ada di lingkungannya, dan opini yaitu sesuatu yang dipikirkan seseorang tentang diri sendiri dan sekitarnya. Nugraheni, (2003 dalam Jumentini, 2014) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi gaya hidup seseorang, yaitu internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Untuk aktor internal terdiri dari sikap, kepribadian, dan konsep diri, sementara faktor eksternal terdiri dari, kelompok referensi yang berarti suatu kelompok yang memberi pengaruh langsung terhadap sikap seseorang, keluarga, dan kelas sosial.

Milenial dalam gaya hidupnya berdampingan dengan perkembangan teknologi, dapat dilihat dari bagaimana mereka menghabiskan waktu dengan *gadgetnya*, memanfaatkan internet dan sering membuka media sosial atau *website* lainnya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang nyaman dan praktis,

sehingga terkesan memiliki kehidupan yang bergantung pada teknologi dan terkesan cuek, misalnya, disaat berkumpul dengan keluarga, milenial cenderung sibuk dengan *gadget* nya seakan-akan mereka mengurangi interaksi, padahal, 'fokus' nya milenial terhadap *gadget* bisa juga memiliki alasan seperti memanfaatkan teknologi untuk mencari suatu informasi, berita, mencari peluang pekerjaan, atau bahkan membuat sesuatu yang berguna.

Oleh karena itu, merujuk pada permasalahan diatas, penulis ingin membuat animasi pendek 2D yang menyajikan informasi mengenai pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial dan difokuskan dari sisi positif. Animasi ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran milenial dalam penggunaan teknologi untuk bereksplorasi, mengembangkan ide, dan menyalurkan bakatnya. Peran penulis adalah sebagai desainer karakter, yang harus memahami ciri-ciri fisik maupun psikis generasi milenial pada umumnya dan memvisualisasikannya ke dalam bentuk film animasi pendek 2D. Karakter sendiri memiliki fungsi sebagai pemeran dan yang menyampaikan pesan dari sebuah cerita.

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan, atau benda-benda mati yang memiliki ciri, gaya, watak, atau karakteristik yang didapat dari lingkungan sekitarnya. Menurut Tony White (2009: 213-421), terdapat tahap-tahap dalam membuat animasi 2D. Untuk pembuatan desain karakter sendiri dibagi menjadi tiga tahapan yaitu, pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Untuk pra produksi ada dibagi menjadi beberapa tahapan lainnya yaitu mencari ide atau referensi, membuat konsep, menentukan *style*, kepribadian, *attitude*, proporsi, *head height*, siluet, dan *detail*. untuk bagian produksi ada *coloring*, dan di bagian pasca produksi ada *compositing*. Hal-hal utama yang paling berpengaruh dalam pembuatan karakter adalah bentuk proporsi, kepribadian, dan sikap terhadap sekitar. Karena masalah yang diangkat adalah pengaruh media sosial dalam gaya hidup generasi milenial, maka perancangan karakter pada film pendek ini akan mengutamakan tiga unsur utama sesuai dengan cerita yang telah dibuat.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Masyarakat menganggap generasi milenial memiliki perilaku dan kebiasaan yang negatif karena ketergantungannya terhadap media sosial.
2. Generasi milenial kurang memahami tentang generasi mereka sendiri
3. Generasi milenial lebih sering memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi dan interaksi yang praktis dan kurang memanfaatkan peluang positifnya, seperti berbagi ide atau kreatifitas.
4. Kurangnya animasi 2D yang menjelaskan tentang gaya hidup generasi milenial yang dipengaruhi media sosial.
5. Karakter sebagai bagian terpenting untuk menunjukkan ciri fisik, psikis dan sosial dari generasi milenial serta kebiasaan mereka di media sosial.

1.3. Batasan Masalah

1.3.1. Apa

Perancangan karakter pada film animasi pendek 2D mengenai gaya hidup generasi milenial.

1.3.2. Siapa

Generasi milenial dan mengambil salah satu contoh yaitu mahasiswa yang berusia sekitar 20-21 sebagai contoh gambaran generasi millennials.

1.3.3. Bagaimana

Dalam perancangan ini, difokuskan pada 3 unsur utama, yaitu fisik, psikis, dan sosial, yang dikaitkan dengan tema gaya hidup generasi millennials.

1.3.4. Tempat

Lokasi pencarian data yaitu di Provinsi Jawa Barat, yaitu kota Bandung untuk mencari visual dan pendapat dari mahasiswa dan Bekasi yang merupakan tempat dilakukannya wawancara dengan salah satu lulusan psikologi.

1.3.5. Waktu

Pencarian data dan riset perancangan dilakukan dari bulan Agustus 2019 sampai Juni 2020.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial?
2. Bagaimana penggambaran karakter generasi milenial dalam perancangan karakter animasi 2D?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Mengetahui pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial.
2. Mengetahui penggambaran karakter generasi milenial dalam perancangan karakter animasi 2D.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap perancangan karakter ini dapat menjadi referensi untuk penelitian atau perancangan sejenis kedepannya, dan bisa menjadi sumber informasi dan wawasan baru bagi perancang karakter animasi 2D lainnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Perancang
 - Untuk memahami proses perancangan karakter dalam media animasi 2D.
 - Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam proses perancangan karakter dalam media animasi 2D.
 - Untuk mengetahui pengaruh teknologi terhadap gaya hidup generasi milenial.
2. Bagi Target Audiens
 - Untuk memberikan informasi mengenai sisi positif media sosial bagi generasi milenial.

- Untuk meningkatkan kesadaran generasi milenial akan peluang positif yang bisa mereka kembangkan melalui media sosial.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara Terstuktur

Narasumber dari wawancara yang dilakukan adalah lulusan S2 Psikologi, wawancara dilakukan untuk mencari data mengenai generasi milenial secara umum, perilaku dan ciri khasnya.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai bagaimana penampilan, perilaku serta kebiasaan mahasiswi tingkat akhir, serta kebiasaan milenial dan selebgram dalam menggunakan media sosial.

3. Studi Literatur/Dokumentasi

Penulis melakukan studi literatur/dokumentasi untuk mendapatkan data dalam bentuk foto atau gambar yang dikumpulkan untuk memperkuat hasil data wawancara, observasi maupun kuesioner.

1.7.2. Metode Analisis Data: Model Miles dan Huberman

1. Pengumpulan Data

2. Reduksi Data

3. Penyajian Data

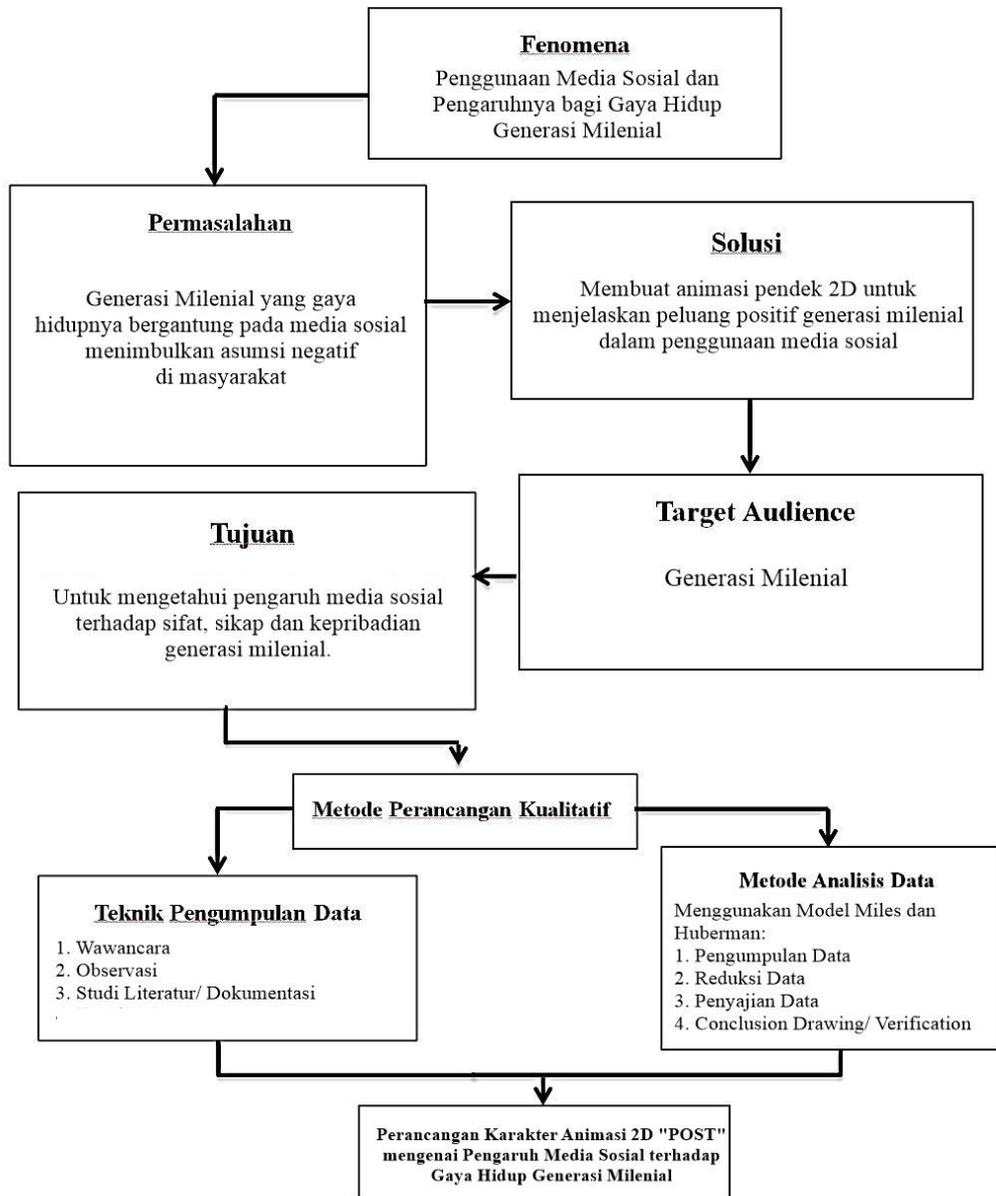
4. *Conclusion Drawing/ Verification*

1.7.3. Sistematika Perancangan

Perancangan karakter dalam animasi ini dimulai dari kumpulan konsep/ide cerita yang kemudian dibuat menjadi naskah setelah ide cerita tersebut ditentukan sesuai dengan minat dan keputusan akhir anggota. Setelah itu dilakukan pencarian data dan referensi sesuai

dengan ciri khas karakter yang telah ditentukan, berdasarkan fisik, psikis, dan sosial, begitu pula dengan gaya penggambaran dan warna karakter. Setelah itu dilakukan percobaan dengan sketsa manual (eksplorasi), dari bentuk fisik, gestur, pose, ekspresi dan gaya gambar (*style*). Apabila dari alternatif *style* dan bentuk tubuh sudah terdapat salah satu yang sesuai, maka akan dilakukan penggambaran dengan cara *digital*, dan mulai dilengkapi dengan warna. Setelah karakter selesai dibuat, dilanjutkan proses pembuatan animasi dan seterusnya sampai proses *editing*, penambahan *audio*, *visual effect*, *rendering* dan *finishing*.

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1. Bagan Kerangka Perancangan

(Sumber: Data Pribadi)

1.9. Sistematika Penulisan

1. BAB 1

Bab 1 memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, teknik pengumpulan data dan metode analisis, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2

Bab 2 memaparkan landasan pemikiran atau teori-teori yang akan digunakan untuk menganalisis data.

3. BAB 3

Bab 3 memaparkan data-data observasi, wawancara, studi literatur/dokumentasi, tiga karya sejenis animasi beserta hasil analisis dari data-data tersebut.

4. BAB 4

Bab 4 memaparkan ide besar, konsep pesan, konsep media, konsep kreatif, konsep visual, proses perancangan dan hasil perancangan.

5. BAB 5

Bab 5 memaparkan kesimpulan perancangan dan saran untuk objek yang diteliti.