

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi Y atau juga dikenal sebagai generasi milenial, merupakan sebutan untuk kelompok orang yang lahir pada tahun 1981 hingga tahun 2000. Pembagian kelompok generasi ini pertama kali dicetuskan oleh Mannheim (1952), yang menyatakan bahwa generasi adalah suatu konstruksi sosial yang di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Generasi milenial tumbuh besar ditengah-tengah kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat, yang tanpa disadari ikut berpengaruh dengan gaya hidup dan kebiasaan mereka. Mulai dari pencarian informasi hingga berkomunikasi, generasi milenial mengandalkan teknologi untuk memudahkan berbagai bidang kehidupan mereka. Ketergantungan pada teknologi tersebut membuat generasi milenial dikenal sebagai generasi yang tidak bisa lepas dari kata teknologi.

Dalam buku yang diterbitkan oleh Badan Pusat statistik (2018) ciri-ciri yang terlihat pada generasi milenial banyak disebabkan karena dibesarkan dalam perkembangan teknologi. Kreatif, penuh ide-ide visioner, dan inovatif merupakan beberapa karakteristik yang ditunjukkan oleh generasi milenial. Mereka memiliki pengetahuan yang luas dalam bidang IPTEK dan dapat memanfaatkannya dengan efektif dan efisien, serta memunculkan berbagai peluang baru. Selain itu generasi milenial juga cenderung menyukai hal-hal yang simpel dan praktis karena terpengaruh oleh gaya hidup yang dimudahkan oleh teknologi.

Gaya hidup seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik secara internal maupun eksternal. Keluarga, lingkungan sosial, dan kebudayaan merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi dari luar. Adapun sikap, pengalaman dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif, dan persepsi merupakan faktor yang mempengaruhi dari dalam. Faktor-faktor tersebut membentuk gaya hidup yang merupakan gambaran ‘keseluruhan diri seseorang’ yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Gaya hidup banyak mempengaruhi bagaimana seseorang menampilkan dirinya di hadapan orang lain, terutama di era digital dimana masyarakat sering memamerkan tampilan, minat, aktivitas dan opini mereka dengan mudah di sosial media. Hal tersebut ikut mengkonstruksi diri seseorang dalam menyikapi tuntutan masyarakat. Tren yang dengan cepat berganti dan obsesi milenial akan hal yang viral menyebabkan cepatnya pergantian minat dan gaya hidup mereka.

Generasi milenial tumbuh besar diantara cepatnya perkembangan teknologi yang mempermudah akses pencarian informasi maupun dalam berkomunikasi satu sama lain. Media sosial merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi yang paling sering digunakan dan dimanfaatkan oleh generasi milenial. Dengan media sosial yang menggunakan perangkat media *online* untuk memudahkan interaksi sosial antara satu dengan lainnya tidak memandang jarak maupun waktu. Menurut Nasrullah (2017) media sosial dapat berperan sebagai wadah untuk berinteraksi, beraktivitas, berbagi ide, hingga menciptakan kreasi secara *online*.

Mudahnya akses internet dan gadget yang semakin canggih membuat masyarakat muda banyak menghabiskan waktu mereka menggunakan media sosial seperti Instagram, Facebook, ataupun Twitter sebagai sarana komunikasi, menyalurkan minat, hingga sebagai bentuk eksistensi diri. Penggunaan media sosial ini juga ikut berpengaruh pada gaya hidup generasi milenial baik dalam bidang ekonomi, sosial, hingga budaya. Media sosial membuka berbagai peluang yang kerap dimanfaatkan seseorang untuk mempromosikan potensi diri maupun hasil karyanya, dan dapat menarik perhatian pengguna lainnya untuk bekerja sama, berbisnis, atau hanya sekedar mengagumi. Meski begitu penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan mempengaruhi kehidupan mereka. Dapat dikatakan, penggunaan media sosial memberikan berbagai pengaruh dalam kehidupan, mulai dari yang memberikan manfaat hingga dampak yang merugikan.

Animasi 2d merupakan salah satu media yang efektif dalam penyampaian informasi pada masyarakat yang dituju. Dipilihnya animasi 2d untuk mengilustrasikan konsep yang ditentukan dalam bentuk yang mudah dicerna dan dinikmati oleh generasi berbasis teknologi.

Perancangan *storyboard* merupakan proses yang tidak dapat dilewatkan dalam pembuatan animasi 2D. Menurut Dhimas (2013) *Storyboard* dibuat sebagai visualisasi naskah dalam panel-panel untuk menentukan tata letak, rangkaian waktu, pergerakan karakter dan kamera, hingga efek dalam suatu urutan dan berkelanjutan. *Storyboard* termasuk dalam tahap pra-produksi pembuatan animasi 2D yang merupakan proses yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan asset yang nantinya akan dipakai untuk proses produksi. *Storyboard* dirancang dengan memvisualisasikan naskah yang dibuat berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh mengenai fenomena yang diangkat. Dalam pengerjaannya, perancangan *storyboard* dapat dilakukan secara beriringan dengan proses perancangan/desain karakter, dan perancangan environment. Sebelum diserahkan pada animator dalam tahap produksi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, masalah yang diangkat dapat diidentifikasi dalam poin-poin sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan generasi milenial, menyebabkan dampak baik maupun buruk
2. Gaya hidup generasi milenial yang semakin dipermudah oleh teknologi dan media sosial sehingga menyebabkan ketergantungan
3. Cepatnya tempo perkembangan teknologi dan mudahnya perolehan informasi menyebabkan perilaku generasi milenial yang ingin memiliki hal terbaru (up-to-date) dan serba instan
4. Pandangan masyarakat terhadap generasi milenial yang cenderung melihat pada sisi negatifnya saja, meski ada sisi positif yang bisa ditonjolkan.
5. Media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk berkomunikasi, berinteraksi, berkomunikasi, berbagi ide, hingga berbagi kreasi melalui media *online*
6. Penggunaan media sosial dapat mempengaruhi gaya hidup seseorang baik secara positif maupun negative.

7. Animasi 2D sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik.
8. *Storyboard* menjadi sarana untuk menunjukkan ciri khas dan kebiasaan generasi milenial yang terlihat di media sosial dan menunjukkan pengaruhnya dalam gaya hidupnya.

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa

Membahas orang-orang yang termasuk generasi millennial, terutama generasi milenial yang lahir pada tahun 1998-2000 dan masih berada pada masa perkuliahan, mengenai gaya hidup mereka, terutama yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan dampak yang ditimbulkan.

2. Siapa

Khalayak sasaran primer untuk perancangan *storyboard* media animasi 2d ini adalah generasi milenial yang tinggal di Kota Bandung, terutama yang berusia 20-25 tahun dan masih berstatus mahasiswa. Selain itu perancangan ini juga ditujukan untuk generasi X, maupun generasi Z sebagai khalayak sasaran sekunder.

3. Bagaimana

Menyajikan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan oleh teknologi terhadap gaya hidup milenial dengan perancangan *storyboard* pada *platform* animasi 2D pendek secara menarik dan akurat agar *audience* dapat memahami dan mungkin dapat menghubungkannya dengan kehidupan mereka.

4. Tempat

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di sekitar Kota Bandung, Jawa Barat. Secara spesifik di sekitar kampus Telkom University dan lingkungan warga setempat.

5. Waktu

Waktu dilakukannya penelitian dimulai pada akhir Agustus 2019

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media sosial ditunjukkan dalam gaya hidup generasi milenial?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* dalam media animasi untuk menunjukkan gaya hidup generasi milenial yang dipengaruhi oleh media sosial?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah dijabarkan, didapat tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial dan dampak yang mungkin ditimbulkan
2. Untuk menyampaikan pesan mengenai pengaruh media sosial dalam gaya hidup milenial melalui perancangan *storyboard* untuk media animasi 2D

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dari penenilitan yang dilakukan serta apa yang telah dihasilkan, diharapkan menjadi sebuah kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan Desain Komunikasi Visual dan dapat menjadi acuan dan masukan bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi Penulis

1. Penulis diharapkan mendapat wawasan luas mengenai generasi milenial, serta pengaruh perkembangan teknologi dari penelitian yang dilakukan
2. Mendapat pengetahuan baru dari sisi psikologi, gaya hidup dan media sosial baik secara umum maupun secara khusus.
3. Menambah pegetahuan mengenai proses perancangan animasi 2d

Bagi Masyarakat

1. Masyarakat dapat menambah pengetahuan mengenai hubungan kehidupan generasi milenial dengan lingkungan sekitarnya
2. Meningkatkan kesadaran mengenai kelompok generasi sendiri maupun generasi lainnya.

1.7 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh untuk membuat laporan didapat dari berbagai sumber dan disusun melalui:

a) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan di lingkungan sekitar kampus Telkom University untuk mengamati generasi milenial yang masih menempuh jenjang perkuliahan. Selain itu dilakukan juga observasi melalui pengamatan perilaku generasi milenial di sosial media seperti aplikasi Instagram, Twitter, dan LINE maupun melalui artikel yang membahas mengenai generasi milenial.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber berlatar belakang psikologi

c) Kuestioner

Menyebarkan angket berisi pertanyaan seputar penggunaan teknologi komunikasi oleh generasi milenial secara *online* yang ditujukan terutama kepada generasi milenial yang masih berstatus sebagai mahasiswa.

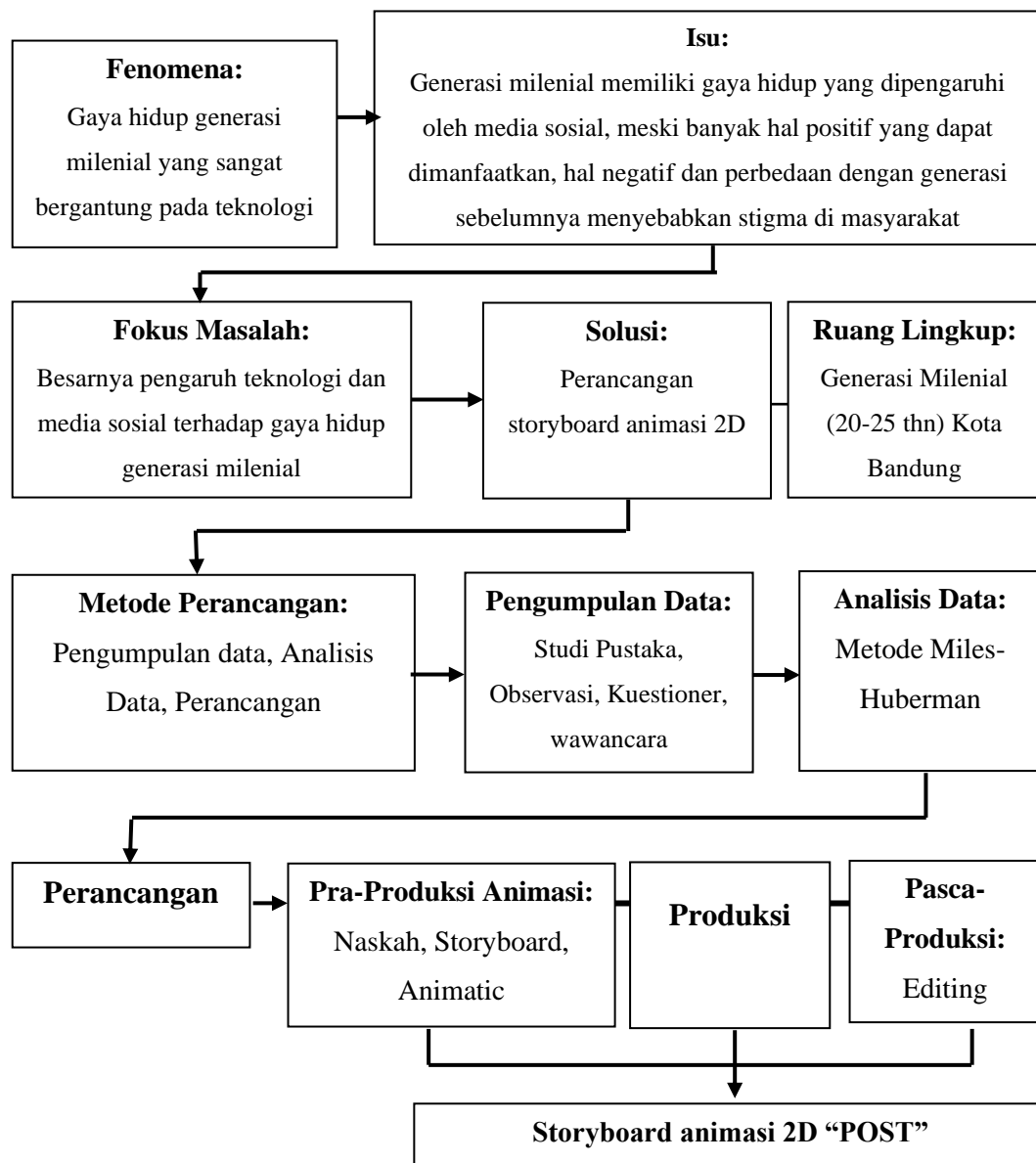
d) Studi Literasi

Mengutip teori-teori yang relevan dari sumber berupa buku acuan, *e-book*, maupun *website* terpercaya untuk mendukung pendapat dan penulisan laporan dengan kaidah pengutipan yang benar supaya menjadi sebuah laporan yang *valid*.

1.6.1 Metode Analisis

Data-data tersebut dianalisis menggunakan metode analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Data yang telah diperoleh melalui tahap reduksi data (*data reduction*), dikumpulkan dan disajikan dalam *data display* untuk menghubungkan antar kategori data yang ada, kemudian dapat ditarik kesimpulan (*conclusion drawing*). Penarikan kesimpulan awal masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti kuat untuk mendukung pengumpulan data selanjutnya.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kerangka perancangan, dan sistematika penulisan sebagai

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjabarkan teori yang relevan dengan topik permasalahan yang akan diangkat, serta menjelaskan teori yang berperan sebagai dasar perancangan seperti teori mengenai animasi 2d dan teori yang berkaitan dengan perancangan *storyboard*. Diperoleh dari hasil studi pustaka melalui buku acuan, jurnal dan situs sumber yang relevan dan terpercaya.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini karya sejenis dan data yang telah diperoleh dengan berbagai metode pengumpulan data dijabarkan dan dianalisis untuk dapat menentukan konsep perancangan dan konsep visual yang akan dibuat.

4. BAB IV PERANCANGAN

Bab empat berisi konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual dan sketsa-sketsa yang digambarkan berdasarkan hasil analisis data-data yang didapat di bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diambil dari seluruh proses pengerjaan serta berisi saran dan rekomendasi mengenai penelitian dan perancangan bagi peneliti selanjutnya.