

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak nomor empat di dunia. Dimana jumlah tersebut mencapai 258.316.051 jiwa (kurang lebih 258 juta) atau seitar 3,5% dari keseluruhan jumlah penduduk dunia. Jumlah penduduk indonesia tersebut tersebar di berbagai pulau dan daerah di Indonesia. Indonesia dikenal dengan negara kepulauan. Jumlah pulaunya yang mencapai 17.000 dengan berbagai kota dan jumlah penduduk yang berbeda di setiap pulaunya.

Salah satu kota yang ada di Indonesia adalah Kota Bandung. Bandung adalah kota yang terletak di Provinsi Jawa Barat. Bandung merupakan salah satu kota besar dan maju. Bandung memiliki jumlah penduduk yang terbilang banyak dan perkembangannya dapat di katakan sangat baik. Bandung mampu terus berjalan mengikuti perkembangan zaman. Melakukan berbagai peningkatan kualitas kota maupun pada kualitas penduduknya.

Peningkatan-peningkatan tersebut dapat langsung dirasakan bagi setiap orang yang tinggal ataupun berkunjung ke kota Bandung. Sepanjang mata melihat hampir setiap orang memiliki *Smartphone*. Mereka menggunakannya untuk berkomunikasi ataupun mencari informasi. Hal tersebut didukung dengan banyaknya fasilitas umum yang menyediakan akses internet yang mudah dan gratis. Seperti di *mall*, *café*, *mini market* dan beberapa restoran di kota Bandung.

Dengan adanya internet, manusia menjadi lebih mudah dalam berkomunikasi dengan manusia lainnya. Didukung dengan banyaknya media sosial yang menjadi media komunikasi jaman sekarang, seperteri *Whatsapp*, *Line*, *Kakao Talk*, bahkan Instagram.

Dengan kemajuan tersebut, dapat dikatakan manusia sedang berada di dua dunia, dunia maya dan dunia nyata. Dimana manusia kini sering menjelajah internet untuk berbagai kepentingan dan keperluan. Bahkan tidak sedikit yang

lari pada dunia maya saat apa yang di inginkan tidak bisa didapatkan di dunia nyata. Dapat dikatakan jika manusia saat ini bisa merasa hampa jika tidak bersentuhan dengan internet. Walaupun hanya sekedar membuka email, atau aplikasi lainnya.

Menurut koran Sindo dalam Astuti, media sosial seperti instagram, facebook, twitter, myspace, youtube, google plus dan sebagainya disambut antusias oleh masyarakat di Indonesia. Hal ini ditandai dengan semakin mewabahnya pengguna media sosial terutama pengguna Instagram di Indonesia. Berdasarkan data yang dirilis Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (Kemenfominfo) tahun 2013, pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang. Dari jumlah tersebut, sebanyak 95% menggunakan internet untuk akses ke media sosial.(Astuti, 2015:20)

Salah satu media sosial yang kini banyak digunakan terutama dikalangan remaja adalah Instagram. Pada Instagram, remaja dapat membagikan foto *moment* yang ingin mereka bagikan, entah momen bersama teman, keluarga, foto diri atau dengan pasangan mereka. Dan tidak sedikit pula yang saling berkenalan dengan orang baru karena adanya fasilitas berkirim pesan dan komentar pada Instagram. Tidak jarang pula sindiran, meluapkan kemarahan, kekecewaan, dan berbagai perasaan ekspresif terungkap dalam sebuah *instastory* yang ada pada Instagram. Dan Instagram juga dapat menjadi media untuk berbisnis bagi perintis ataupun yang sudah memiliki bisnis sebelumnya.

Namun dari hasil penelitian yang dilakukan di kota Bandung oleh ibu Afra, perilaku remaja yang menyimpang pada instagram tersebut sering dianggap wajar saat ini dan menjadi hal yang dimaklumi, saat instagram mengambil hampir sebagian besar dunia nyata kehidupan remaja. Banyak remaja yang lebih mementingkan citra pada dunia instagramnya dari pada dunia nyatanya. Tidak sedikit pula remaja yang kurang tepat dalam penggunaan Instagram. Banyak fake akun pribadi yang dibuat oleh para remaja hanya untuk menciptakan citra yang mereka inginkan dan tidak mereka miliki di kenyataan.

Realitas yang ditampilkan oleh media Instagram ini disebut dengan realitas media Instagram. Dimana apa yang terdapat pada Instagram memang mirip dengan apa yang terjadi di dunia nyata, namun realitas media Instagram ini

sama sekali bukan sosial pada kehidupan nyata. Dalam hal ini banyak sekali manusia yang tidak mengerti perbedaan tersebut.

Menurut Bell, dalam *cyberspace* dimana proses simulasi itu terjadi dan perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru yaitu dunia virtual. (Bell, 2001:76)

Karena terlalu sering berada diantara dunia nyata dan dunia media, manusia akan mengalami penurunan tingkat kesadaran dalam membedakan realitas pada kedua dunia tersebut. Karena hal tersebut, realitas media justru lebih dipercaya dibandingkan dengan realitas sosial di dunia nyata oleh manusia. Sesuatu yang sebenarnya tidak pernah ada, dianggap sebagai sebuah kehidupan yang sebenarnya.

Hiperealitas media yang terjadi saat ini memang tidak sepenuhnya negative. Namun ada juga hal negatif dari hiperealitas media sosial Instagram. Dimana banyak remaja yang salah dalam penggunaan Instagram. Banyak fake akun pribadi yang mereka buat untuk membuat citra yang mereka tidak miliki di dunia nyata. Hal tersebut sangat berpotensi merusak psikologi seseorang terlebih remaja.

Remaja adalah fase dimana rasa ingin mencoba dan mencari hal-hal yang menyenangkan. Hal tersebut berkemungkinan besar akan membawa remaja pada dunia yang tidak nyata bagi mereka. Dan akan mendorong mereka untuk menipu dirinya sendiri atau bahkan menipu orang lain untuk kesenangan semu yang mereka anggap nyata.

Maka dari itu, pada kesempatan kali ini, penulis akan membuat sebuah perancangan *storyboard* dengan tema Hiperealitas media social Instagram pada remaja. Yang dirancang dan ditujukan untuk remaja Indonesia khususnya remaja di Bandung. Dalam *storyboard* tersebut akan menggambarkan bagaimana Hiperealitas yang terjadi pada remaja. Serta dampak negative yang dapat terjadi.

Storyboard merupakan bagian dari sebuah film animasi. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun sesuai dengan urutan naskah yang telah dibuat. Salah satu fungsi *storyboard* adalah untuk menyatukan persepsi setiap

orang yang terlibat dalam sebuah produksi film animasi, serta menjadi media untuk menyampaikan ide dan khayalan seseorang pada orang lain, termasuk dalam hal ini penulis bermaksud menyampaikan informasi mengenai hiperealitas pada remaja serta pesan dari dampak hiperealitas itu sendiri.

Dari konsep perancangan naskah dan *storyboard* telah disusun tersebut, akan diaplikasikan pada media film animasi 2D.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Indonesia negara dengan jumlah penduduk terbanyak nomer empat di dunia
2. Bandung salah satu kota yang maju dan mengikuti perkembangan zaman
3. Kepemilikan *Smartphone* dan adanya fasilitas internet gratis yang tersedia di beberapa tempat di Bandung
4. Remaja hidup pada dunia nyata dan dunia maya
5. Banyaknya remaja yang melakukan hal berdampak negatif melalui Instagram
6. Dunia maya mengambil sebagian besar ruang nyata kehidupan seseorang
7. Seseorang beralih ke dunia maya saat hal yang diinginkan tidak didapat di dunia nyata
8. Dunia nyata yang dibuat seolah nyata dan menjauhkan seseorang pada dunia nyata
9. Hiperealitas akibat penyalahgunaan Instagram oleh remaja berpotensi merusak psikologi
10. Remaja adalah golongan yang rentan terhadap masalah Hiperealitas

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Fenomena yang diangkat adalah fenomena Hiperealitas media sosial Instagram yang sedang marak terjadi untuk perancangan naskah dan *storyboard* dalam animasi 2D.

1.3.2 Bagaimana

Dan perancangan ini berfokus pada perancangan naskah dan *storyboard* dalam film animasi 2D yang akan menyampaikan pesan tentang dampak Hiperealitas media sosial instagram.

1.3.3 Siapa

Target audience pada perancangan tersebut adalah remaja usia 15-22 tahun yang berada di kota Bandung, Jawa Barat.

1.3.4 Tempat

Penelitian dilakukan di Universitas Padjajaran dengan dosen Psikolog dan Universitas Telkom sebagai sumber data yang digunakan untuk kelengkapan data penelitian. Serta Universitas Telkom pula yang akan menjadi tempat untuk melaksanakan proses perancangan karya.

1.3.5 Waktu

Waktu yang dilakukan untuk melakukan penelitian dimulai pada akhir bulan Agustus sampai bulan November tahun 2017, dan waktu yang digunakan untuk proses perancangan karya dimulai pada awal tahun 2018 sampai bulan Juni 2018.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada perancangan adalah:

1. Bagaimana Hiperealitas media sosial yang terjadi pada remaja menengah hingga akhir, usia 15-22 tahun?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* pada karya yang dihasilkan?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami tentang Hiperealitas media sosial yang terjadi pada remaja usia 15-22 tahun.
2. Untuk memahami perancangan *storyboard* pada karya yang dihasilkan.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

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

1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi Penulis

1. Penelitian tentang Hiperealitas yang telah dilakukan diharapkan dapat menambah wawasan baru untuk penulis tentang Hiperealitas dalam ilmu Psikologi.
2. Mendapat banyak pengetahuan baru tentang Psikologi remaja dan media sosial baik secara umum ataupun secara khusus.
3. Dapat menambah wawasan mengenai perancangan sebuah naskah dan *storyboard* yang dapat diaplikasi pada karya berikutnya.

Bagi Masyarakat

1. Hasil dari penelitian diharapkan dapat menyampaikan informasi secara jelas tentang Hiperealitas media sosial pada masyarakat luas.
2. Memerikan pemahaman pada remaja tentang dampak dari Hiperealitas media sosial.
3. Remaja mampu memahami batasan penggunaan media sosial.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data Kualitatif

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, diantaranya sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka dengan cara mencari teori-teori yang mendukung penelitian dan perancangan. Sehingga hasil penelitian dan perancangan tetap terarah.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan seorang narasumber bersama Ibu Marissa yang merupakan anggota BPIP (Biro Pelayanan dan Inovasi Psikologi) Universitas Padjajaran, seorang ahli Psikologi yang dalam hal ini akan ada beberapa pertanyaan terkait dengan Psikologi remaja. Dan juga melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang berkaitan dengan Hiperealitas.

3. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap penderita Hiperealitas dari segala aspek kehidupannya. Mulai dari pergaulannya, cara bicara, cara bersosialisasi dan sebagainya. Dalam hal ini sangat dibutuhkan untuk merancang semua cerita yang mampu menyampaikan informasi mengenai penderita Hiperealitas.

1.7.2 Analisis Data

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

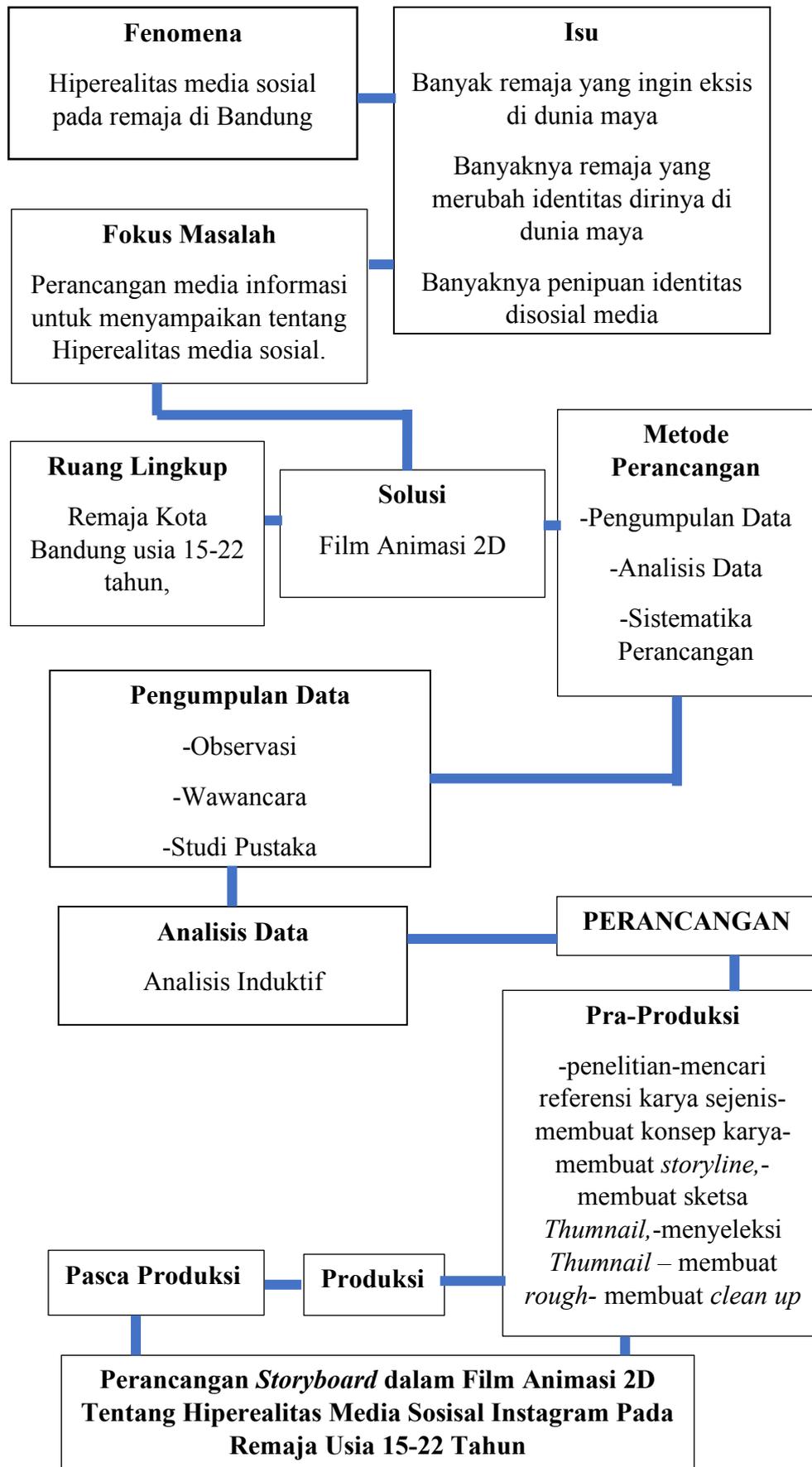
Dari Lindlof dalam Ratna, analisis adalah aktivitas mendengarkan suara-suara orang lain, dalam hubungan ini meliputi keseluruhan data, baik yang diperoleh melalui sumber primer maupun sekunder, yang kemudian digabungkan dengan pemahaman dan penjelasan peneliti, sebagai proses interpretasi, sehingga menghasilkan makna-makna yang baru. (Ratna, 2016:303)

Setelah data sudah terkumpul, akan dilakukan analisis dengan metode analisis induktif, yang dimana dalam analisis induktif peneliti secara langsung berada dalam lingkungan penelitian, sehingga kesimpulan didapat dengan pengumpulan data terlebih dahulu. Penarikan kesimpulan dilakukan sebagai akhir dari proses analisis data dalam penelitian.

1.7.3 Sistematika Perancangan

1. Melakukan studi pustaka tentang Hiperealitas, Remaja, media sosial serta naskah dan *storyboard*
2. Melakukan wawancara dengan ahli Psikologi dan orang terdekat pengguna Instagram yang mengalami Hiperealitas sebagai penguat data
3. Mencari referensi cerita yang mengangkat hal yang sejenis untuk perancangan *storyboard* dari film/animasi yang sudah ada
4. Membuat sebuah *Storyline* untuk karya yang akan dibuat
5. Membuat sketsa *Thumbnail storyboard*
6. Menyeleksi dari sketsa *thumbnail* yang akan digunakan
7. Membuat sketsa *Rough Storyboard*
8. Kemudian yang terakhir lanjut pada *clean up*

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Dalam penulis 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, tujuan serta 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.

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.

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 *audiance*. 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.