

**PERANCANGAN ANIMATE UNTUK SHORT MOVIE ANIMASI 2D
“POST” TENTANG PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA
HIDUP GENERASI MILENIAL**

*ANIMATE DESIGN FOR 2D ANIMATION SHORT MOVIE "POST" ABOUT THE
EFFECT OF SOCIAL MEDIA ON MILLENNIAL GENERATION LIFESTYLE*

Arum Rahmawati, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

arumrahmawati@student.telkomuniversity.ac.id, zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Arum Rahmawati. 2020. Perancangan Animate Untuk Short Movie Animasi 2D “POST” Tentang Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Millennial. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Secara konsep awalnya Teknologi Informasi diciptakan manusia untuk membantu mereka dalam berkomunikasi dan berbagi informasi dengan instan tanpa halangan waktu dan jarak, dengan definisi tersebut salah satunya Media Sosial termasuk di dalamnya. Generasi Millennial merupakan generasi pelopor atau generasi awal sebagai pengguna Media Sosial. Akan tetapi dalam rangkaian aktivitas pada penggunaan Media Sosial, pengaruhnya terhadap gaya hidup Generasi Millennial di antaranya mereka menjadi terbiasa melakukan sesuatu serba instan, berinteraksi tatap muka tidak sesering masa dulu dimana teknologi informasi masih belum berkembang pesat, dan lainnya. Dari latar belakang ini sebuah film animasi pendek animasi 2D dirancang dengan tema pengaruh Media Sosial dalam gaya hidup Generasi Millennial. Dalam pengerjaan perancangan ini menggunakan beberapa metode penelitian seperti pada pengambilan data dari observasi secara langsung yang diutamakan pada gestur umum yang ada pada Generasi Millennial pada saat berinteraksi dengan Media Sosial yang nantinya dapat diimplentasikan pada animate karakter dengan pedoman 12 prinsip animasi dalam membawakan karakter Animasi 2D, wawancara pada pakar ahli, serta studi literatur.

Diharapkan perancangan dalam pembuatan Animasi 2D ini khususnya pada Generasi Millennial yang baik sebagai pengguna maupun pengamat dapat mengambil sisi positif, manfaat, dan yang paling utama dapat mengambil dan memilah fungsi penggunaan yang baik dalam menggunakan media sosial.

Kata Kunci : Perkembangan Teknologi Informasi, Media Sosial, Generasi Millennial, 2D animasi, Animate

Abstract

Arum Rahmawati. 2020. Animate Design For 2D Animation Short Movie "POST" About The Effect Of Social Media On Millennial Generation Lifestyle. Thesis. Visual Communication Design Study Program. Faculty of Creative Industries. Telkom University.

Initially Information Technology was created by humans to assist them in communicating and sharing information instantly without the hindrance of time and distance, with this definition, one of them is Social Media. Millennial generation is a pioneer generation or early generation as social media users. However, in a series of activities on the use of Social Media, its influence on the Millennial lifestyle, among them they become accustomed to doing something completely instant, face to face interaction is not as often as in the past where information technology is still not developing rapidly, and others. From this background a short animated film 2D animation was designed with the theme of the influence of Social Media in the Millennial Generation lifestyle. In working on this design using several research methods such as data collection from direct observation that takes precedence over the general gestures that exist in Millennials when interacting with Social Media which can later be implemented on animate characters with the guideline of 12 animation principles in bringing 2D Animation characters, interviews with expert experts, as well as literature studies. It is expected that the design in making 2D Animation, especially in Millennials, both as a user and an observer can take the positive side, the benefits, and most importantly can take and sort out the functions of good use in using social media.

Keywords: Information Technology Development, Social Media, Millennial Generation, 2D animation, Animate

1. Pendahuluan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Generasi merupakan sekalian orang yang kira-kiranya hidup dalam waktu, angkatan, dan turunan yang sama. Kemudian salah satu dari beberapa generasi telah dikelompokkan dan tercatat oleh para ahli yang di antaranya merupakan Generasi Y atau dalam sebutan nama lainnya 'Millennial'. Dalam tiap generasi disebutkan memiliki Gaya Hidup serta karakteristik yang berbeda-beda dan termasuk di dalamnya Generasi. Selanjutnya dikhususkan pada Generasi Millennial merupakan generasi lintas perkembangan teknologi. Dari perkembangan teknologi ini dapat dilihat dampak baik dan buruknya terhadap Gaya Hidup Generasi Millennial, selain itu juga ketergantungan mereka terhadap Teknologi terutama pada Media Sosial pada Gaya Hidup Generasi Millennial, keinginan memiliki hal terbaru dan serba instan pada Generasi Millennial dan mudahnya memperoleh informasi, menjadi salah satu dari sekian banyak faktor yang membentuk Generasi Millennial atau Millennial.

Kemudian dari Gaya Hidup Generasi Millennial juga terlihat memiliki gaya gestur yang menjadi pembentuk dan ciri khas dari Generasi Millennial dan pada gestur tersebut dapat menjadi gambaran inspirasi dalam perancangan short movie 2D animasi "POST" yang mengangkat cerita dengan tokoh dari Generasi Millennial. Selain itu juga Visual Aktting atau pembawaan karakter yang ada pada Generasi Millennial juga memiliki karakteristiknya tersendiri yang cocok digunakan dalam menggambarkan pengkarakterisasi kehidupan Generasi Millennial dalam animasi yang menjadi bahan utama untuk mengenal lebih dalam Generasi Millennial yang nantinya dapat diimplementasikan ke media dalam bentuk animasi terutama pada tahap produksi yaitu animate karakter animasi 2D dengan disertai 12 prinsip animasi sebagai arahan dasar pada saat meng-animate karakter animasi 2D.

2. Landasan Teori

2.1 Teori Generasi

Menurut Manheim (Putra, 2016 : 124) generasi merupakan hasil dari konstruksi sosial dari beberapa atau sekelompok orang yang memiliki kesamaan baik pada sejarah individu.

2.1.1 Generasi Millennial

Lyons (Putra, 2016 : 129) mengungkapkan bahwa Generasi Y atau Millennial tumbuh berkembang pada era *Internet Booming* yaitu kemajuan teknologi berada pada puncaknya terutama pada teknologi komunikasi instan.

2.2 Gaya Hidup

Plummer (Kaparang, 2013) berpendapat bagaimana tiap seorang individu menghabiskan waktu sehari-hari mereka yang merupakan termasuk dalam cara hidup pada tiap individu yang teridentifikasi sebagai arti sederhana dari sebuah Gaya Hidup.

2.3 Teknologi

Secara sederhana menurut Tepstra dan David (Wahab, 2012 : 62), mereka menyarankan bahwa Teknologi termasuk pada konsep kultural yang berkaitan dengan hubung manusia dan lingkungan mereka yang berguna untuk memudahkan segala aktifitas yang diperlukan oleh manusia.

2.3.1 Media Sosial

Jika dilihat dalam artian luasnya menurut Nasrullah (Mulawarman, 2017 : 37) di masa kini dimana teknologi berada pada puncak perkembangannya, Media Sosial dapat diartikan sebagai penghubung individu dalam berkomunikasi antar sesama melalui perangkat media sebagai perantaranya.

2.4 Teori Animasi

Animasi berasal dari kata latin yaitu '*Animare*' yang berartikan 'memberikan kehidupan' yang mengacu kepada gambaran ilusi bergerak dari bentuk tidak bergerak (Agari & Budiman, 2019 : 20). Menurut Paul Wells dikatakan dalam buku "*Animation*" oleh Andrew Selby (Selby, 2013 : 7) mengungkapkan bahwa animasi merupakan bentuk paling dinamik dari pengekspresian yang ada pada orang-orang kreatif. Disini animasi dibagi menjadi beberapa jenis animasi yang diantaranya animasi 2D berdasarkan vektor yang menjadi animasi utama pada perancangan, animasi 3D, stopmotion, dan animasi tradisional atau *cel animation*.

2.4.1 Proses Produksi

Dalam proses produksi animasi terbagi menjadi 3 tahap utama yang secara sederhana dijabarkan oleh Andrew Selby (Selby, 2013) yang diantaranya ada *Pre-Production*, *Production*, dan *Post-Production*.

2.4.2 12 Prinsip Animasi

Dalam bukunya Andrew Selby (Selby, 2013 : 11) yang berjudul "*Animation*", Frank Thomas & Ollie Johnston (Agari & Budiman, 2019 : 20) berpendapat bahwa animasi memiliki prinsip dasar yang dapat digunakan sebagai penopang dalam pengkarakterisian karakter pada animasi yang terdiri dari 12 prinsip animasi yaitu, Squash and stretch, Anticipation, Staging, Pose-to-pose

Drawing, *Follow-through and Overlapping Actions*, Slow-in And Slow-Out, Arcs, Secondary Action, Timing, *Exaggeration*, Solid Drawing, dan Appeal.

2.5 Gestur

Menurut Kumar (Fahrezi & Ramdhan, 2019 : 3815) gestur atau sebutan lainnya Bahasa Tubuh merupakan pergerakan non-verbal yang dilakukan oleh tubuh termasuk didalamnya ekspresi wajah secara naluri baik sadar maupun tanpa sadar sebagai sarana komunikasi selain melalui jalur umum yaitu melalui lisan.

2.6 Pemain atau Aktor

Menurut Rendra (Astuti, 2013 : 19-20) yang dikutip dalam sebuah Jurnal yang berjudul "*Implementasi Keatoran dalam Teknik Bermain Drama*" disebutkan beberapa teknik yang di perlukan dalam keatoran yang di antaranya, Teknik Muncul, Teknik Memberi Isi, Teknik Timing, dan Tempo Permainan.

3. Pembahasan

Dari hasil pengumpulan data, diambil beberapa bagian yang dibutuhkan dalam perancangan short movie animasi 2D tentang gaya hidup Generasi Millennial yang di pengaruhi oleh Media Sosial yang berpengaruh khusus pada tahap animate karakter tokoh short movie animasi 2D "POST" yang di antaranya meliputi Gestur dalam penggunaan gadget Media Sosial seperti hp dan laptop, kemudian kebiasaan gaya hidup sesuai dengan ciri khas yang sering ditampilkan pada Generasi Millennial dengan disertai prinsip ke-atoran dan teknik animate yaitu 12 prinsip animasi.

4. Konsep dan Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Diharapkan dalam pembuatan Animasi ini khususnya pada Generasi Millennial yang merupakan generasi yang sangat dekat dengan lintas perkembangan Teknologi terutama pada Media Sosial dan Generasi lainnya baik sebagai pengguna maupun pengamat dapat mengambil sisi positif serta membuat pembaca, pendengar, maupun penonton dapat mengambil dan memilah fungsi penggunaan yang baik dalam menggunakan media sosial dan memamfaat peluang yang ada pada media sosial.

4.1.2 Konsep Media

Pada perancangan animate ini jenis animasi yang diterapkan yaitu animasi 2D dengan konsep vector. Dimana dalam penyampaian sekaligus proses produksinya

dalam menyampaikan isi cerita dari short movie animasi 2D “POST” dianggap cukup mudah dan dapat menampilkan visual yang dapat diterima oleh target penonton.

4.1.3 Konsep Kreatif

Dari data-data yang telah dikumpulkan dibuat berdasarkan hasil analisis observasi terutama gestur dan keseharian gaya hidup generasi millennial terutama pada saat melakukan aktifitas yang berhubungan dengan media sosial dan juga diterapkan beberapa konsep teori seperti 12 prinsip animasi dan actor yang mana menjadi panduan dalam meng-animate karakter animasi 2D.

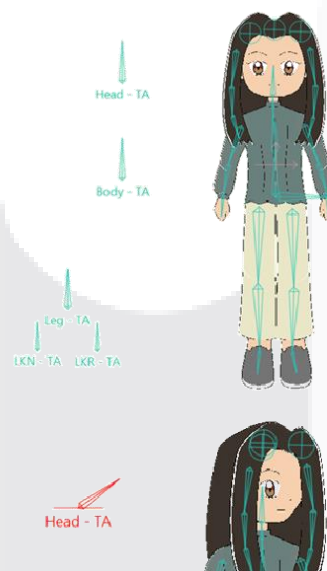
4.1.4 Konsep Visual

Visualisasi yang diterapkan pada short movie animasi 2D “POST” dari line-art terlihat tipis seperti pada style animasi dari jepang yaitu anime dan pada penggambaran warna menggunakan satu warna bagian dimana tanpa adanya gradasi bayangan seperti halnya style animasi barat dari Disney pada tahun 90-an.

4.2 Hasil Perancangan

Pada short movie animasi 2D “POST” menggambarkan cerita yang memiliki 2 gambaran area konsep yang di antaranya dengan konsep yang berlokasikan didunia nyata dan didunia media sosial.

4.2.1 Modelling Karakter (Puppet)

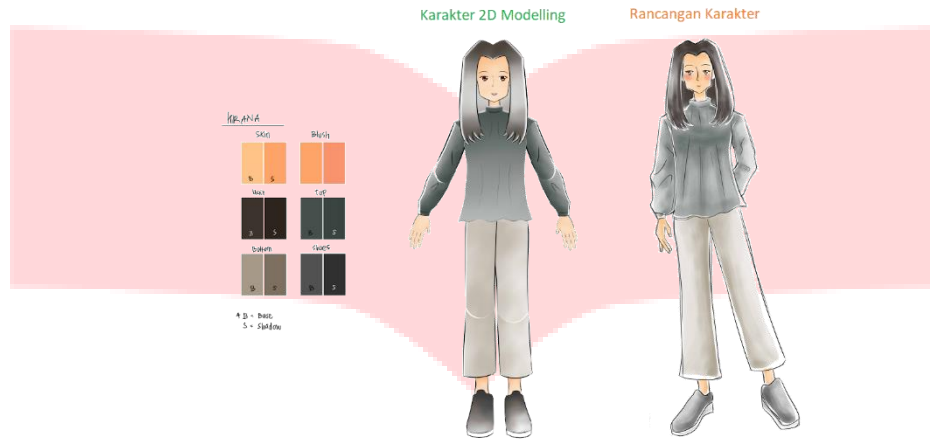


Gambar 4.1 Modelling Karakter (Puppet)

Perancangan animate pada karakter animasi 2D dengan vektor memiliki konsep yang hampir sama dengan animasi 3D dimana karakter hanya perlu digerakkan tanpa penggambaran frame-byframe. Disini 12 prinsip animasi yang

digunakan menggunakan prinsip animasi post-to-post. Dimana karakter dirancang menggunakan drawing vektor yang kemudian diberi bones pada tiap area pergerakan.

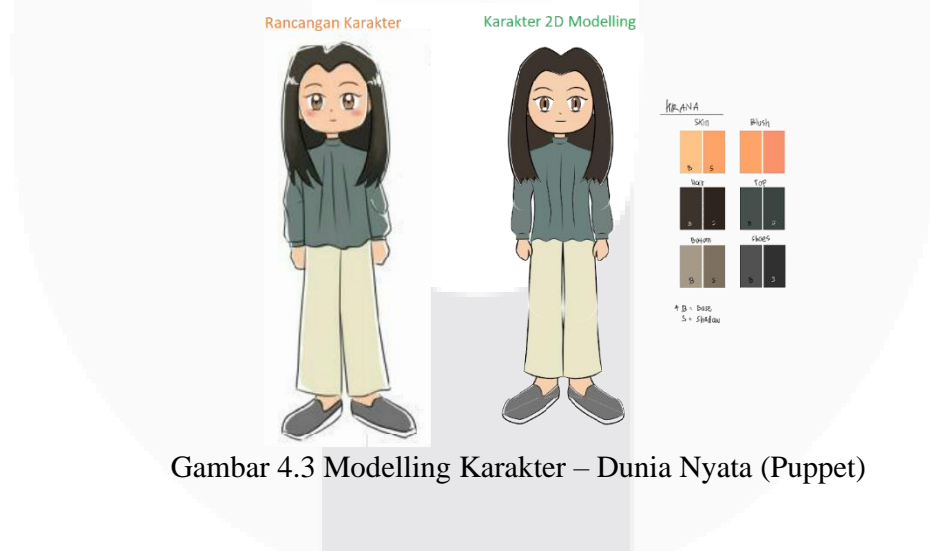
4.2.1.1 Dunia Nyata



Gambar 4.2 Modelling Karakter – Dunia Nyata (Puppet)

Dari perancangan modelling karakter style yang di gunakan pada karakter animasi 2D pada area konsep dunia nyata menggunakan pewarnaan watercolor.

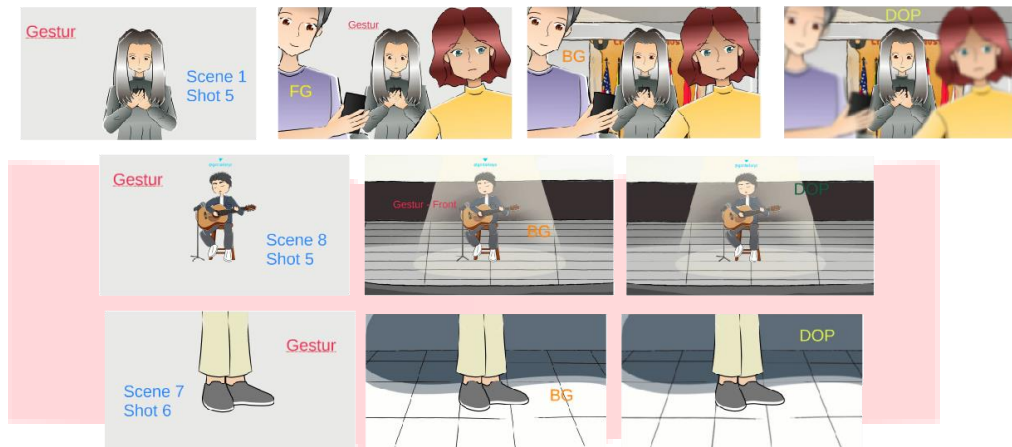
4.2.1.2 Dunia Media Sosial



Gambar 4.3 Modelling Karakter – Dunia Nyata (Puppet)

Kemudian pada area konsep dunia media sosial penerapan pewarnaan menggunakan basic-color tanpa adanya pemberian tekstur.

4.2.2 Layout Animasi



Gambar 4.4 Modelling Karakter – Dunia Nyata (Puppet)

Pada tahap produksi setelah menetapkan gestur pada animate karakter, penempatan gestur karakter dengan backgroundnya disesuaikan dengan storyboard dan tambahan pemberian depth-of-field atau DOP

5. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Animate Karakter Short Movie Animasi 2D “POST”, media sosial memiliki dampak positif maupun negatif pada gaya hidup Generasi Millennial yang mana pada tujuan dasarnya sebagai alat mempermudah untuk berkomunikasi antar sesama, dipergunakan secara bebas oleh Generasi Millennial seperti dalam halnya berdiskusi, mengemukakan pendapat secara leluasa tanpa tatap muka dan dengan jarak jauh, berbagi cerita keseharian, ide kreatif, dan menampilkan bakat mereka dalam bentuk postingan, sekaligus mengomentari postingan orang lain, baik dalam bentuk pujian, kritikan, dan saran. Pada pembuatan short movie animasi 2D “Post” diharapkan halayak dapat membedakan dan mengambil sisi positif ketimbang sisi negatif yang ada pada media sosial yang mempengaruhi gaya hidup Generasi Millennial dan juga memperbaiki secara perlahan pengaruh negatif pada penggunaan media sosial yang mempengaruhi gaya hidup Generasi Millennial baik secara individu pribadi maupun target audience di masa kedepannya.

Daftar Pustaka

- Agari, F., & Budiman, A. (2019). Perancangan Storyboard Untuk Film Animasi 2d Lontong Cap Go Meh. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Astuti, Laela, Ali Imron, dan Abdul Ngalim. (2013). Implementasi Keaktoran Dengan Teknik Bermain Drama Rendra Pada Pembelajaran Drama Kelas XI MAN Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 14(1), 17-24.
- Fahrezi, I. A., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Karakter Animasi Pendek 2d" lovely Paws". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Kaparang, Olivia M. (2013). Analisis Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi. *Jurnal Acta Diurna*, 2(2).
- Mannheim, K. (1952). The Problem of Generations. *Essays on the Sociology of Knowledge*, 24(19), 276-322-24.
- Mulawarman, Adila Dyas Nurfitri. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Jurnal Buletin Psikologi*, 25(1), 36-44. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.22759
- Putra, Yanuar Surya. (2016). Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi. *Jurnal Ilmiah Among Makarti*, 9(18), 123-134.
- Selby, Andrew. (2013). Animation (Portfolio). London : Laurence King Publishing.
- Wahab, Sazali A., Raduan Che R., dan Suzana Idayu W.O. (2012). Defining the Concepts of Technology and Technology Transfer : A Literature Analysis. *International Busnes Research*, 5(1). Doi: 10.5539/ibr.v5n1p61