

PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI 2D “POST” MENGENAI PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA HIDUP GENERASI MILENIAL

2D Animation “Post” Storyboard Design About Social Media Influence on Millennials Lifestyle

Rahma Kurnia Nuraini¹, Zaini Ramdhan, S.Sn, M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹rknuraini@student.telkomuniversity.ac.id ²zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perancangan *Storyboard* Animasi 2d “Post” Mengenai Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Milenial

Generasi milenial, sebutan untuk generasi yang dibesarkan dalam perkembangan teknologi dan memiliki gaya hidup yang tidak bisa dilepaskan dari penggunaan teknologi terutama dalam bidang komunikasi. Penggunaan media sosial kerap dimanfaatkan oleh generasi milenial sebagai sarana untuk berinteraksi, berbagi kreasi, hingga ajang eksistensi diri dalam media online, meski begitu waktu dan intensitas dalam penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan akan mempengaruhi kehidupan sosial. Generasi milenial sebagai pengguna yang mendominasi media sosial perlu mengetahui dampak positif maupun negatif yang dapat mempengaruhi gaya hidup mereka. Perancangan *Storyboard* ini bertujuan untuk mengedukasi mengenai pengaruh media sosial dalam gaya hidup generasi milenial dalam media animasi 2D singkat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini diantaranya adalah studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner yang nantinya dianalisis menggunakan metode analisis Miles dan Huberman. Hasil dari penelitian menjadi dasar perancangan naskah yang diterjemahkan kedalam bentuk *Storyboard* animasi 2D berjudul “POST” tentang mahasiswa bernama Kirana di dunia media sosial dan pengaruh positif maupun negative pada kehidupannya.

Kata kunci : *Storyboard*, Animasi 2D, Generasi milenial, Gaya hidup, Media sosial, Dampak

Abstract

2D Animation “Post” Storyboard Design About Social Media Influence on Millennials Lifestyle

Millennial generation is a generation that raised in the era of technological revolution. This generation tend to have lifestyle that can't be parted from technology and gadgets, especially the ones in communication field. Social media often used by millennials for various purpose, such as interacting with other people, sharing their creations, or showing oneself through online medias. Even though it seems like there's so many benefits, too much using social media can cause some kind of addiction and will effecting one social lifestyle. Millennials that dominate the users of social media need to know the influence it has for their lifestyle. The purpose of this storyboard design is to educate people about the influence of social media on millennials lifestyle in the form of short 2D animation. Data collecting method that's used in this research is through literature study, observation, interview, dan questioner. The data that have been collected will be analysed with Miles and Huberman method and the results will be implemented in the script and illustrated in the form of storyboard. It comes in the form of 2D animation titled “POST” that tells the story about a college student, Kirana, and her adventure in social media world and how it influenced her life.

Keywords: *Storyboard, 2D animation, millennials, lifestyle, social media, influence*

1. Pendahuluan

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.

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.

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.

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.

2. Kajian Teori

2.1 Teori Generasi

Penelitian tentang generasi pertama kali dilakukan oleh Mannheim tahun 1952. Menurut Mannheim generasi adalah suatu konstruksi sosial yang di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. (Putra, 2016:124) [3]

2.2 Generasi Milenial

Jika mengikuti *Generation Theory* yang dicetuskan oleh Karl Mannheim, generasi milenial adalah generasi yang lahir pada rasio tahun 1980 sampai dengan tahun 2000. Generasi milenial ini merupakan generasi yang tumbuh pada era *internet booming*, dan banyak menggunakan teknologi komunikasi dan media sosial. (Putra, 2016:124) [3]

2.3 Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan manifestasi eksternal yang menggambarkan perilaku seseorang serta pilihan hidup bagaimana menggunakan dan memanfaatkan waktu mereka. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah, dan perubahan tersebut akan ikut mengubah pola konsumsi seseorang. (Sumarwan, 2011) [7]

2.4 Media Sosial

Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial dengan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator untuk berinteraksi, beraktivitas, berkolaborasi, berbagi ide, hingga menciptakan kreasi secara *online* yang memfokuskan pada eksistensi dan menguatkan hubungan antar pengguna serta berperan sebagai sebuah ikatan sosial (Nasrullah, 2017) [2]

2.4 Animasi

Secara garis besar animasi dapat disebutkan sebagai suatu tindakan atau proses untuk memberikan suatu gerakan pada objek atau gambar diam menjadi seolah hidup. Menurut Gunawan (2013) Animasi ditampilkan dalam potongan-potongan gambar (*frame*) yang disusun secara berurutan sehingga membentuk sebuah cerita. (Sauri, 2019:1675) [5]

2.5 Prinsip Animasi dalam Storyboard

Staging, merupakan cara penempatan subjek pada bidang gambar untuk mengontrol pemahaman penonton akan konsep yang ingin disampaikan. Dalam tahap pembuatan storyboard animasi staging perlu diaplikasikan dengan sesuai untuk membantuk penonton agar bisa mengerti dan menikmati animasi yang ditampilkan. (Selby, 2013) [6]

Solid Drawing, merujuk pada kemampuan menggambar objek atau karakter dalam berbagai sudut pengambilan gambar agar terlihat bervolume dan konsisten baik secara bentuk dan letaknya sehingga dapat terlihat benar dalam bidang tiga dimensional.

2.6. Storyboard

Storyboard dapat dilihat sebagai pandangan visual awal tentang bagaimana bentuk produksi final akan dihasilkan. Menurut Andreas Dhimas (2013:11) [1], secara umum *Storyboard* adalah mengilustrasikan naskah yang awalnya berbentuk sketsa dalam panel-panel yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan dan membentuk sebuah alur cerita.

2.7 Tahapan Storyboard

Terdapat tiga tahap dasar dalam proses pembuatan *storyboard*, diantaranya:

Thumbnail

Cara cepat *storyboard* artis untuk menentukan sekuensi dan menetapkan aksi-aksi dasar yang menggambarkan bagaimana kejadian berlangsung secara visual (*keyframe*). Gambar masih berupa sketsa kasar dengan panel kecil dan bermanfaat untuk mencari alternative sebanyak-banyaknya (Winder, 2011:209) [8]

Rough Pass

Versi *storyboard* yang telah melalui perubahan dari *thumbnail* (dari angle kamera maupun peletakan karakter). Ukuran panel *storyboard* lebih besar dibandingkan saat tahap *thumbnail* untuk menggambarkan detail dari karakter, aksi dan environmentnya. (Winder, 2011:209) [8]

Clean Up

Storyboard sudah dirender untuk menunjukkan detail-detail dan informasi yang penting dari shot yang dibuat. (Winder, 2011:213) [8]

2.8 Struktur Dramatik

Teori tiga babak atau struktur cerita dramatis merupakan teori yang dikemukakan oleh Field (1984) yang masih terus dipakai dan menjadi dasar perancangan berbagai struktur cerita lain. Babak 1 (awal) menampilkan pengenalan karakter dan rutinitas yang ia lakukan. Babak 2 (tengah) menunjukkan bagaimana cara karakter menyelesaikan masalah, yang membawa pada plot poin kedua ketika karakter berada pada titik terendahnya. Dan babak 3 (akhir) yang mencakup penyelesaian masalah. (Oscario, 2011:1248-1249) [4]

3. PEMBAHASAN

Generasi milenial adalah generasi yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Mulai dari berkomunikasi, beraktivitas, hingga menunjukkan kreativitas, semua dapat dilakukan melalui berbagai jenis teknologi seperti *Smartphone* dan *Laptop*. Mudahnya akses internet, dan perangkat yang makin canggih membuat penggunaan media sosial menjadi suatu hal yang vital dalam kehidupan sosial generasi muda saat ini.

Media sosial, seperti Instagram, maupun Line ikut mempengaruhi dan mempermudah gaya hidup sebagai sumber informasi, saling berbagi karya, menghubungkan satu dengan lainnya, atau sekedar hiburan. Generasi milenial memanfaatkan kelebihan dari penggunaan teknologi komunikasi dan sosial media tersebut untuk membuka peluang-peluang baru, atau saling mendukung dan membantu membuka peluang bagi sesama pengguna. Seperti saat pengguna dengan jumlah follower lebih banyak menyebarkan dan mengapresiasi karya pengguna lain dengan menyebarkannya lewat fitur Instagram *stories*, atau ketika pengguna lain meninggalkan komentar positif pada karya yang diunggah di media sosial. Tapi tentu saja

ada yang menggunakan media sosial untuk kegiatan negatif seperti menyebarkan hoax, dan meninggalkan komentar yang bersifat menjatuhkan atau melecehkan.

Sehingga output dari perancangan ini dirancang menjadi animasi singkat 2D dengan cerita yang disusun dalam unsur tiga babak untuk menyampaikan cerita mengenai aktivitas seorang generasi milenial dan interaksinya di dunia media sosial yang tanpa disadari ikut mempengaruhi gaya hidupnya.

4. KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep perancangan dalam pengkaryaan ini berupa animasi pendek 2D bergenre *slice-of-life* dan drama dengan mengangkat topik pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial. Tema besar yang diambil menyampaikan pengaruh dan dampak yang mungkin ditimbulkan dari penggunaan media terhadap gaya hidup seorang generasi milenial. Pengaruh tersebut ditunjukkan dalam kebiasaan dan *lifestyle* generasi milenial yang saat ini masih menjenjang perkuliahan di Kota Bandung melalui sudut pandang orang ketiga dengan mengimplementasikan data yang telah dikumpulkan dan disimpulkan.

4.1 Konsep Pesan

Melalui perancangan ini, ingin disampaikan informasi mengenai pengaruh positif media sosial bagi generasi milenial yang dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk mengembangkan potensi mereka dan dampak negatif yang mungkin muncul dalam penggunaan yang dapat mempengaruhi gaya hidup. Serta untuk memperlihatkan perilaku dan gaya hidup generasi milenial agar lebih mengenal siapa generasi milenial itu. Perancangan storyboard untuk media animasi 2D ini dibuat untuk menggambarkan pesan yang ingin disampaikan agar lebih mudah dimengerti dan dinikmati oleh penonton.

4.2 Konsep Kreatif

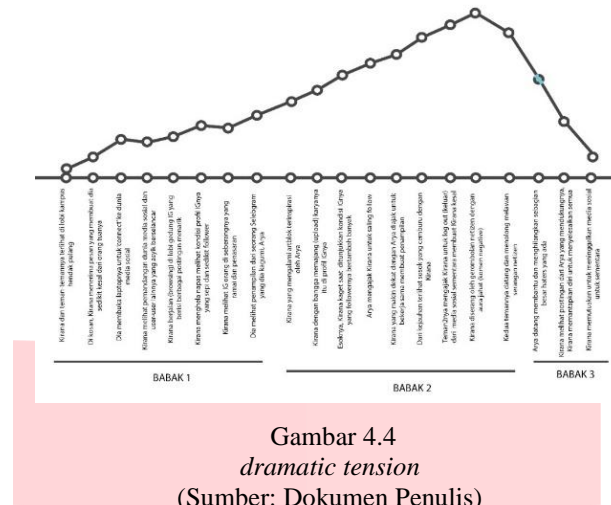
Konsep yang ingin disampaikan dalam perancangan ini berbentuk animasi 2D yang dibuat tanpa dialog dan lebih memfokuskan pada penggambaran visual dan efek mendukung untuk menyampaikan pesan. Untuk naskah dibuat berdasarkan cerita *original* dengan genre *slice-of-life* dan drama yang mengimplementasikan data-data yang telah dikumpulkan. Penulis ingin menunjukkan perilaku dan interaksi generasi milenial dalam ranah media sosial dan menampilkan sisi menyenangkan dan manfaat yang dirasakan dalam menggunakan media sosial sebelum menunjukkan dampak dan konsekuensi yang mungkin ditimbulkan dapat berpengaruh pada kehidupan tokoh. Penggunaan media sosial digambarkan dalam bentuk *special world* berdasarkan aplikasi-aplikasi media sosial yang sering digunakan dan memperlihatkan interaksi antar pengguna secara langsung.

Dalam penulisannya, alur dibagi menjadi berdasarkan struktur tiga babak. Babak pertama (awal) memperkenalkan karakter yang berperan dan latar belakangnya, memperlihatkan dunia nyata dan dunia media sosial tempat karakter berinteraksi, dan motivasi yang mendorong karakter untuk melakukan sesuatu. Cerita memasuki babak kedua (tengah) dengan memperlihatkan konflik yang dialami karakter yang saling berkelanjutan hingga mencapai klimaks, yang dalam cerita ini dimulai ketika karakter Kirana mulai merasakan popularitas di media sosial dan berinteraksi dengan idolanya hingga melupakan/mengabaikan kehidupannya di dunia nyata. Konflik memuncak ketika Kirana mulai diserang oleh *haters* dan *netizen* lain dan membuatnya ketakutan dan tidak bisa menjalani hidup seperti biasanya. Babak akhir (akhir) ditunjukkan teman-teman Kirana dan Idolanya membantunya untuk melawan *netizen* yang menyerang, yang pada akhirnya karakter utama memutuskan untuk berhenti dari media sosial untuk sementara dan mengintrospeksi diri.

4.3 Konsep Visual

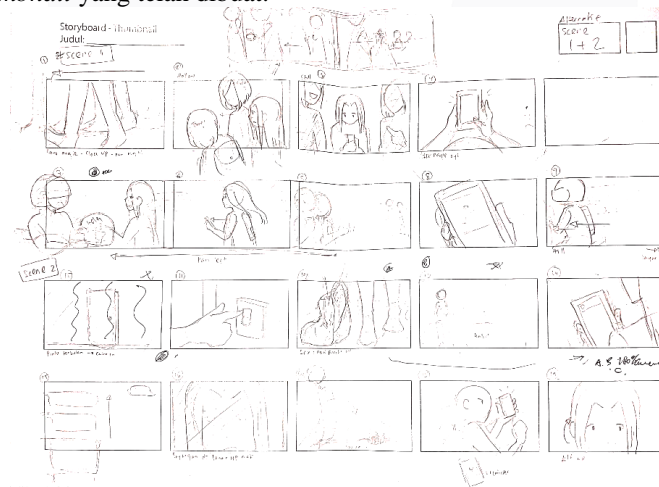
Pada bagian ini ide besar yang telah didapatkan dari hasil analisis diterjemahkan dalam bentuk visual. Diawali dengan membuat storybeat berdasarkan naskah yang telah dibuat dilanjutkan dengan sketsa-sketsa awal berdasarkan outline dengan memperhatikan pesan yang ingin disampaikan sebagai dasar produksi dan untuk mempermudah tim dalam mengerjakan bagiannya. Dalam pengerjaannya dilakukan berdasarkan tahapan storyboard seperti pembuatan *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*.

Storybeat



Thumbnail

Thumbnail merupakan tahap dimulainya pembuatan sketsa-sketsa awal untuk eksplorasi tipe shot, angle dan pergerakan kamera yang sesuai dengan naskah dan menentukan shot yang diperlukan atau dihilangkan. Serta membuat alternative dari beberapa shot untuk melihat yang cocok dengan penggambaran visual. Berikut beberapa *thumbnail* yang telah dibuat:



Gambar 4.1
Thumbnail storyboard
(Sumber: Dokumen Penulis)

Rough Pass

Setelah *thumbnail* selesai dibuat, shot yang terpilih memasuki tahap *rough pass* dan mulai di beri detail dan dirapihkan baik background maupun karakternya agar lebih terlihat pergerakannya dan sekuensinya.

Scene No.	1	Project Name	POST.	Page	1
Cut	Picture	Action	Audio	Time	
1-1		Kirana dan dua temannya berjalan di lobi cam: truck	SFX: crowd		
1-2-1			SFX: notif		
1-2-2		Kirana mendapat notifikasi di hpnya (Kira stop, tmn jalan)			
1-3		Menyalakan HP			
1-4		Kirana mengangkat kepalanya			

Gambar 4.2
Rough pass storyboard
 (Sumber: Dokumen Penulis)

Clean Up

Pada tahap *clean up*, dilakukan pemberian *value* dan shading berdasarkan *rough pass* yang telah dibuat. Pemberian *value* ini untuk memberikan kesan kedalaman dan membedakan *foreground*, *mid-ground* dan *background* dari tiap framenya. Serta diberikan panah-panah untuk menunjukkan pergerakan dalam shor, warna merah untuk pergerakan karakter dan biru untuk pergerakan kamera.

Scene No.	1	Project Name	POST.	Page	1
Cut	Picture	Action	Audio	Time	
1-1		Kirana dan dua temannya berjalan di lobi cam: truck	SFX: crowd	2s	
1-2-1			SFX: notif	3s	
1-2-2		Kirana mendapat notifikasi di hpnya (Kira stop, tmn jalan)		1.5s	
1-3		Menyalakan HP		2s	
1-4		Kirana mengangkat kepalanya		1.5s	

Gambar 4.2
Rough pass storyboard
 (Sumber: Dokumen Penulis)

5. KESIMPULAN

Dalam pengkaryaan tugas akhir yang dilakukan, diangkat fenomena mengenai pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial. Dari penelitian, pengumpulan data dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap gaya hidup generasi milenial yang dikenal sebagai generasi yang sangat bergantung pada teknologi untuk berbagai aspek kehidupannya. Generasi milenial menggunakan media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi, sumber informasi saling memamerkan karya, atau untuk sekedar hiburan semata.

Media sosial dapat memberikan dampak baik maupun buruk bagi penggunanya, dan dapat berdampak terhadap gaya hidup sosial seseorang tergantung bagaimana orang itu menggunakan sarana tersebut. Jika digunakan dengan baik, media sosial dapat dimanfaatkan untuk membuka peluang-peluang baru, sebuah media untuk berbagi dan saling mendukung, bertemu dan berinteraksi dengan berbagai macam orang, siapapun, dimanapun dan kapanpun. Namun apabila tidak berhati-hati, perkataan dan perbuatan yang dilakukan secara *online* di media sosial dapat mempengaruhi hidup banyak orang, seperti ketika meninggalkan komentar di postingan seseorang atau ketika mengunggah konten di media sosial. Hal-hal negatif seperti pencemaran nama baik, *hoax*, komentar negatif yang menyebabkan *cyber bullying* juga merupakan dampak yang dapat terjadi dalam penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial yang berlebihan

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, fenomena tersebut diangkat menjadi sebuah film animasi pendek 2D berjudul "POST" dengan genre *slice-of-life* dan berdurasi sekitar 6 menit. Dalam pengerjaannya disusun sesuai dengan tahapan perancangan *storyboard* agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Dari data yang sudah dikumpulkan dikemas menjadi suatu susunan naskah cerita yang terbagi dalam struktur tiga babak, yang kemudian memasuki tahap pembuatan *storyboard* yaitu *thumbnail* yang masih berbentuk sketsa kasar, *rough pass*, dan *clean up*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dhimas, Andreas. 2013. Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- [2] Nasrullah, Rulli. 2017. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [3] Putra, Y. S. (2017). Theoretical review: Teori perbedaan generasi. *Among Makarti*, 9(18).
- [4] Oscario, A. (2011). Penerapan Teori Struktur Cerita pada Pembuatan Film. *Humaniora*, 2(2), 1247-1259.
- [5] Sauri, F. S., & Ramdhan, Z. (2019). erancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3d "sons Of Pandawa". *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- [6] Selby, Andrew. 2013. Animation. London: Laurence King Publishing.
- [7] Sumarwan, Ujang. 2011. Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran. Jakarta: Penerbit PT Ghalia Indonesia
- [8] Winder, Catherine dan Dowlatabadi, Zahra. 2011. Producing Animation. USA: Elsevier Inc.