

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari muncul dan berkembangnya gadget dan internet. Pada kurun waktu yang dekat, internet dan gadget sudah memiliki inovasi-inovasi baru yang kemudian berdampak atau berpengaruh ke gaya hidup maupun perubahan budaya pada kehidupan manusia. Pengaruh tersebut memiliki dampak yang besar pada generasi milenial sebagai generasi yang lahir dan tumbuh besar pada era digital ini.

Generasi milenial merupakan generasi yang dekat dengan teknologi. Selain itu, kata generasi milenial sangat identik dengan teknologi. Pengaruh teknologi pada generasi milenial dapat dilihat dari keseharian generasi milenial yang tidak dapat lepas dari pengaruh teknologi dan dalam setiap kegiatannya selalu ditemai oleh teknologi. Ketergantungan teknologi pada generasi milenial sering dianggap negatif oleh masyarakat karena kurangnya pengetahuan tentang generasi milenial. Sedangkan generasi milenial memiliki potensi untuk membuka peluang baru dengan memanfaatkan teknologi yang sudah melekat dalam gaya hidup generasi milenial.

Dari data Badan Pusat Statistik pada tahun 2017, generasi milenial di Indonesia memiliki presentase komposisi jumlah penduduk tertinggi dibandingkan dengan generasi lain, yaitu sebanyak 33,75 persen dan jumlah generasi milenial tertinggi menurut provinsi berada di provinsi Jawa Barat sebanyak 16,5 juta. Presentase penyebaran generasi milenial menurut tempat tinggal tertinggi berada di perkotaan dengan angka 55,01 persen, contohnya terdapat di Kota Bandung yang merupakan ibukota Jawa Barat dan termasuk ke dalam kategori kota besar.

Dalam gaya hidupnya, teknologi sangat berperan besar dalam penggunaan gadget, seperti smartphone, komputer, tablet, dan internet. Menurut data dari Badan Pusat Statistik tahun 2017, penggunaan gadget dan internet oleh generasi milenial di Indonesia memiliki presentase yang tertinggi dengan angka untuk pengguna komputer sebesar 29,57 persen, pengguna handphone

sebesar 91,62 persen, dan pengguna internet sebesar 56, 42 persen. Untuk penggunaan internet oleh generasi milenial, presentase terbesar digunakan unruk mengakses media sosial dengan angka 83, 23 persen yang kemudian diikuti dengan pengaksesan berita sebesar 68,01 persen. Dari data diatas dapat dilihat bahwa generasi milenial lebih cenderung mengakses media sosial dalam kesehariannya.

Media sosial digunakan oleh generasi milenial untuk berinteraksi dengan sesama. Interaksi lebih sering dilakukan melalui media sosial dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung. Generasi milenial akan lebih memilih untuk berinteraksi dengan sesama generasi milenial dibandingkan dengan generasi lain. Oleh karena itu, generasi lain masih kurang mengenal seperti apa generasi milenial, bahkan generesi milenial sendiri juga masih banyak yang belum mengenal tentang generasi mereka secara mendalam.

Karena kurang dikenalnya generasi milenial, maka digunakan animasi 2d sebagai media atau sarana untuk memperkenalkan generasi milenial karena belum adanya animasi tentang pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial dan animasi 2d memiliki pengaruh yang besar terhadap generasi milenial. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya animasi jepang dan kartun Disney tahun 90-an dan 2000 yang pada saat itu menjadi salah satu hiburan untuk anak-anak generasi milenial.

Dalam animasi 2d, *environment* merupakan unsur yang sangat penting untuk membangun cerita, suasana, dan karakter. Tanpa adanya *environment*, krakter tidak akan bisa berinteraksi dengan lingkungan dan elemen-elemen yang ada pada animasi lainnya.

Oleh karena itu, perancangan ini difokuskan pada perancangan *environment* untuk lebih mengenal generasi milenial, selain itu, perancangan ini dilakukan untuk menggali dan mencaritahu lebih dalam lagi tentang pengaruh media siosial terhadap gaya hidup generasi milenial sehingga masyarakat bisa lebih mengerti dan dapat memilah potensi-potensi baru dari media sosial dan pengaruhnya terhadap generasi milenial.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Pengaruh teknologi memiliki dampak yang besar pada generasi milenial sebagai generasi yang lahir dan tumbuh besar pada era digital ini, sehingga generasi milenial sering dianggap negatif oleh masyarakat karena kurangnya pengetahuan tentang generasi milenial.
- 2) Interaksi generasi milenial lebih sering dilakukan melalui media sosial dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung.
- 3) Belum adanya animasi 2d tentang pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial.
- 4) Tanpa adanya *environment*, krakter tidak akan bisa berinteraksi dengan lingkungan dan elemen-elemen yang ada pada animasi lainnya.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang menjadi batasan dalam perancangan *environment* animasi 2d ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Perancangan *environment* animasi 2d tentang pengaruh teknologi terhadap gaya hidup generasi milenial.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan difokuskan dalam penggambaran visual *environment* animasi 2d “POST” tentang pengaruh Sosial Media dalam gaya hidup generasi milenial.

1.3.3 Siapa

Perancangan ditujukan dengan target utamanya untuk mahasiswa generasi milenial dengan jangkauan umur 20 – 25 tahun.

1.3.4 Tempat

Perancangan *environment* animasi ini dilakukan di kota Bandung dengan mengangkat beberapa tempat di Bandung sebagai referensi untuk perancangan *environment* animasi 2d.

1.3.5 Waktu

Perancangan *environment* animasi 2d dilakukan berawal dari bulan Agustus 2019 hingga tahun 2020.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana pengaruh media sosial terhadap *environment* gaya hidup generasi milenial pada saat ini?
- 2) Bagaimana merancang visual *environment* tentang pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial yang sesuai dengan cerita animasi 2d “POST”?

1.5 Tujuan Perancangan

- 1) Mengetahui pengaruh media sosial terhadap *environment* gaya hidup generasi milenial pada saat ini.
- 2) Merancang visual *environment* tentang pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial yang sesuai dengan cerita animasi 2d “POST”.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan pembelajaran untuk penelitian maupun perancangan sejenis pada kedepannya. Selain itu perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dan dapat menjadi referensi untuk perancangan visual *environment* dalam media animasi 2d yang lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Perancang
 1. Mengetahui dan memahami proses perancangan visual *environment* dalam media animasi 2d.
 2. Menambah pengalaman dalam proses perancangan visual *environment* dalam media animasi 2d.
 3. Mengetahui pengaruh teknologi terhadap gaya hidup generasi milenial.
- b) Bagi Target Audience
 1. Memberitahu dan memberi informasi tentang sisi positif dan peluang yang dimiliki oleh generasi milenial.

2. Meningkatkan kesadaran pada generasi milenial dan generasi lainnya bahwa generasi milenial memiliki banyak sisi positif yang dibalik itu juga terdapat banyak peluang yang masih bisa dieksplorasi lagi.

1.7 Metodologi

Dalam memperoleh data perancangan diperlukan informasi dari berbagai sumber data, oleh karena itu dilakukan pengumpulan dan pengolahan data melalui :

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode pengumpulan data lapangan yang dilakukan dengan menggunakan cara :
 - a. Wawancara, dalam teknik pengumpulan data ini, dilakukan wawancara secara langsung di tempat. Wawancara dilakukan bersama dengan narasumber ibu Amalia Ulfa pada tanggal 28 September 2019 pada pukul 19.00 WIB.
 - b. Observasi, dalam metode ini, dilakukan pengamatan langsung di lapangan yaitu di Universitas Telkom Bandung. Sedangkan, observasi tidak langsung yang dilakukan adalah mengamati berbagai sumber berupa website, youtube dan sumber-sumber lainnya.
 - c. Dokumentasi, berupa data foto yang mendokumentasikan rangkaian kumpulan data dan data personal singlet dari target data yang dikumpulkan untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dari data wawancara maupun observasi.
2. Metode pengumpulan data studi pustaka yang dilakukan dengan:

Pengumpulan informasi melalui buku, jurnal, artikel dan karya tulis ilmiah lainnya tentang penulisan karya tulis ilmiah, gaya hidup generasi milenial, pengaruh perkembangan teknologi, animasi dan *environment design*.

1.7.2 Metode Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka.

2. Reduksi Data

Data yang diperoleh yang kemudian dianalisis dan dipilah-pilah berdasarkan poin-poin penting dan dirangkum sesuai dengan tema dan poalnya.

3. Penyajian Data

Data yang sudah pilah dan dirangkum kemudian di konstruksi menjadi data yang dapat disajikan secara teratur berdasarkan pola yang sudah ditemukan. Data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

4. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dibuat berdasarkan rumusan masalah atau bisa berupa temuan yang belum pernah ada sebelumnya dalam bentuk deskripsi singkat.

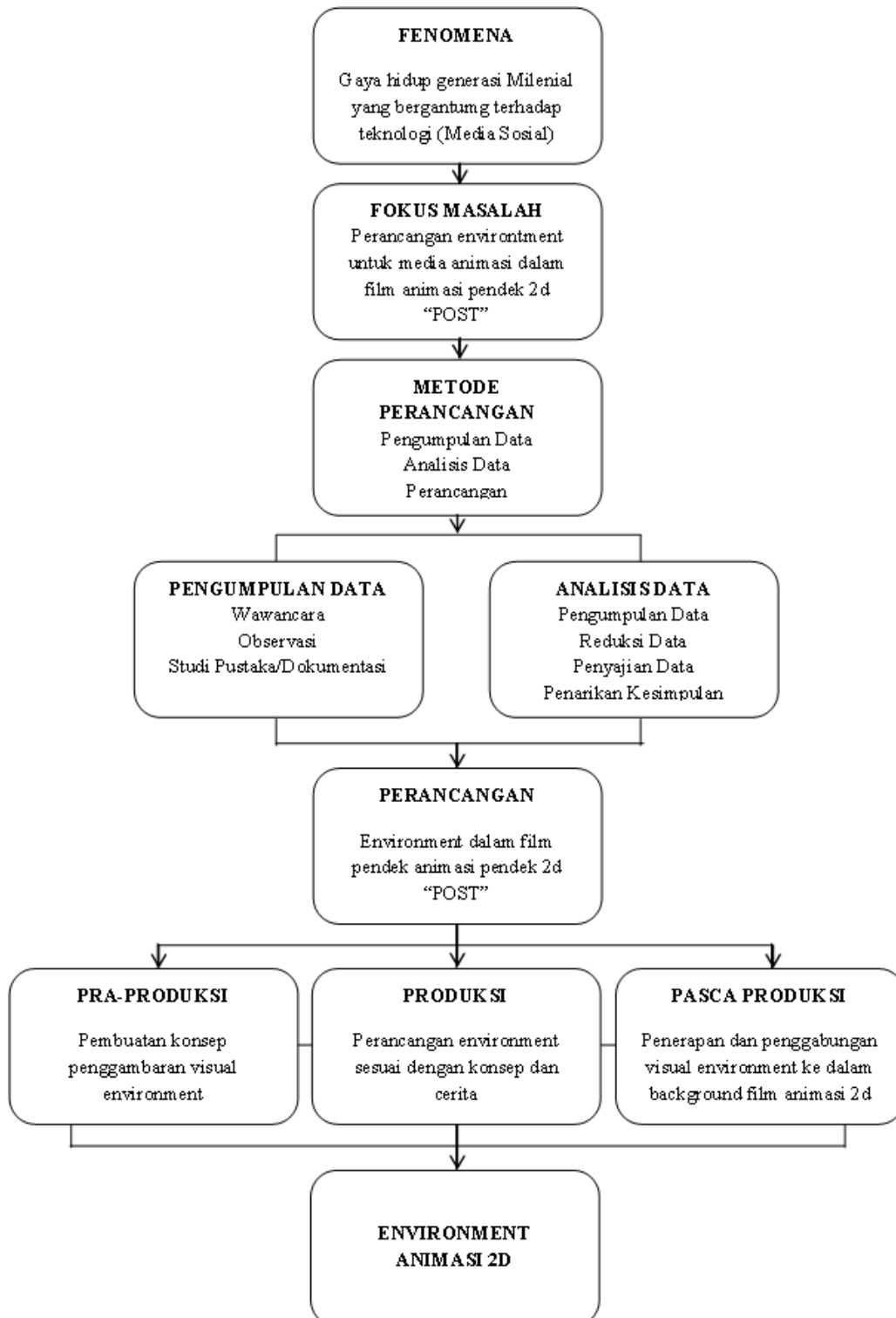
1.7.3 Sistematika Perancangan

Dalam pembuatan animasi 2d, terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan yaitu Pra-produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Dalam proses pra-produksi, dilakukan pengumpulan ide dan konsep yang ingin dibuat dalam animasi. Untuk tahapan produksi, konsep yang sudah ditetapkan kemudian mulai dikerjakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan animasi. Setelah proses produksi selesai, kemudian dilanjutkan dengan proses pasca produksi. Dalam proses pasca produksi, dilakukan editng dan penambahan efek maupun sound effect pada animasi yang sudah jadi sebelumnya.

Sedangkan untuk perancangan environment dalam media animasi 2d, berada di dalam tahap pra-produksi dan produksi. Proses pra-produksi dimulai dengan pembuatan ide dan konsep yang sesuai dan berkesinambungan dengan fenomena yang diambil. Setelah ide dan konsep ditemukan, kemudian dilakukan riset visual untuk menterjemahkan ide dan konsep yang sudah dibuat ke dalam bentuk

visual yang berguna untuk mendapatkan *style* yang berupa sketsa kasar yang sesuai untuk diaplikasikan pada semua elemen termasuk *Environment*, karakter, warna, komposisi. Setelah tahapan tersebut selesai, kemudian dilanjutkan dengan tahapan produksi. *Style* yang sudah ditentukan dalam tahap pra-produksi kemudian dilanjutkan tahap penggambaran sketsa yang sudah sesuai dan yang akan dipakai kemudian dieksekusi dan dikerjakan berdasarkan kebutuhan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.

Sumber: Data Pribadi

1.9 Pembabakan

- BAB I** Berisikan pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang, Permasalahan, ruang lingkup, tujuan, metodologi, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II** Berisikan dasar pemikiran yang digunakan sebagai teori dasar dalam proses pengerjaan dan analisis untuk menyelesaikan permasalahan
- BAB III** Berisikan analisis tiga karya sejenis sebagai acuan atau referensi dasar dalam pengerjaan karya penelitian
- BAB IV** Berisikan konsep perancangan *environment* dalam media animasi 2d yang telah buat berdasarkan data-data yang telah diperoleh dan di analisis.

