

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* FILM PENDEK ANIMASI 2D “POST” TENTANG PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA HIDUP GENERASI MILENIAL

ENVIRONMENT DESIGN FOR 2D ANIMATION SHORT FILM "POST" ABOUT THE INFLUENCES OF SOCIAL MEDIA ON THE MILLENNIALS LIFESTYLE

Elya Meidiana Atikasari¹, Zaini Ramdhan, S.Sn, M.Sn²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹elyaeruu@student.telkomuniversity.ac.id, ²zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat. Dalam gaya hidupnya, teknologi yang sering digunakan oleh generasi milenial adalah handphone yang dimanfaatkan untuk berinteraksi dengan sesama melalui media sosial. Oleh karena itu, generasi milenial kurang dikenal baik oleh generasi lain maupun generasi milenial sendiri. Kurang dikenalnya generasi milenial melatarbelakangi digunakannya animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan generasi milenial karena memiliki pengaruh yang besar terhadap generasi tersebut. Di dalam animasi 2D terdapat unsur yang sangat penting, yaitu *environment* untuk membangun cerita, suasana, dan karakter. Oleh karena itu, perancangan ini difokuskan pada perancangan *environment* animasi 2d untuk lebih mengenal generasi milenial. Metode perancangan dilakukan dengan tahapan yang dimulai dari pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif. Dari hasil analisis data didapatkan bahwa karakteristik umum tervisualkan dari penataan lingkungan kamar kos, lokasi kampus dan media sosial sebagai tempat interaksi generasi milenial. Sehingga mahasiswa generasi milenial bandung dapat mengetahui latar lingkungan yang merupakan cerminan dari lingkungan aktivitas mahasiswa generasi milenial Kota Bandung.

Kata Kunci: Perkembangan Teknologi, Media Sosial, Generasi Milenial, Animasi 2D, *Environment*.

Abstrack

The development of technology at this time is very fast. In its lifestyle, technology that is often used by millennial generation is a mobile phone that is used to interact with others through social media. Therefore, millennials generation are less well known to other generations and millennials itself. This phenomenon can be used as a reason to make a 2D animation as a medium to introduce millennial generation because it has a large influence on the millennials generation. In 2D animation there is a very important element, namely the environment to build a story, atmosphere, and character. Therefore, this plan is focused on designing the 2D animation environment to get to know millennial generation. The design method is carried out starting from data collection through literature study, observation, and interviews, and then analyzed using qualitative methods. From the results of data analysis, it was found that the general characteristics were visualized from the arrangement of the millennials room environment, campus location and social media as a place for millennial generation to interact. So that the Bandung millennial generation students can find out the environmental background which is a reflection of the environment of Bandung millennial generation student activities.

Keywords: *Technology Development, Social Media, Millennial Generation, 2D Animation, Environment.*

1. Pendahuluan

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 untuk mengakses media sosial dengan angka 83,23 persen yang kemudian diikuti dengan akses berita sebesar 68,01 persen. Dari data di atas 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 generasi 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*, karakter 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 meneliti lebih dalam lagi tentang pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial sehingga masyarakat bisa lebih mengerti dan dapat memilah potensi-potensi baru dari media sosial dan pengaruhnya terhadap generasi milenial.

2. Dasar Teori

2.1. Generasi Milenial

Menurut Mannheim (1952), generasi adalah konstruksi sosial dimana di dalamnya terdapat sekelompok orang dengan kesamaan umur atau tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun, pengalaman historis dan berada dalam dimensi sosial dan sejarah yang sama. [2]

2.2. Teknologi

Teknologi merupakan olah pikir manusia yang digunakan untuk mewujudkan tujuan hidup, dimana dalam hal ini peran teknologi menjadi sebuah instrument yang digunakan untuk mencapai tujuan. (Ngafifi, 2014:37). [5]

2.3. Media Sosial

Media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan para penggunanya untuk mempresentasikan atau menunjukkan eksistensi dirinya, berinteraksi, berbagi, bekerjasama, dan berkomunikasi dengan pengguna lain yang kemudian terbentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah dalam Gumilar, Adiprasetyo dan Maharani 2017:35). [3]

2.4. Gaya Hidup

Gaya hidup adalah cara hidup yang dapat diketahui dari bagaimana seseorang menghabiskan waktunya sebagai aktivitas, apa saja yang dianggap penting dalam lingkungan sebagai ketertarikan, dan apa yang dipikirkan tentang diri sendiri dan dunia sekitarnya sebagai pendapat (Setiadi, dalam Apriyandani, Yulianto dan Sunarti, 2017). [1]

2.5. Animasi

Animasi merupakan bentuk adaptasi yang menarik dari ekspresi audio visual yang sangat efektif dalam penggabungan gambar bergerak dan *sound* secara bersamaan sehingga dapat menceritakan sebuah cerita dan mengungkapkan ide. Media animasi dapat membantu dan mengeksplorasi teori selain itu juga membantu mengungkapkannya kepada audiens. (Selby, 2013:6). [7]

2.6. Environment

Menurut Cantrell dan Yates *environment* tidak hanya menjelaskan bentuk, namun juga dapat memberikan informasi seperti tempat, waktu, suasana. Selain itu *environment* bersifat naratif sehingga informasi-informasi tersebut dapat tersampaikan (Kristian dan Ramdhan, 2018:3706). [4]

2.6.1. Pipeline Perancangan *Environment*

Menurut Tahta, Hendiawan, dan Rahmansyah (2015:327-328) [8], proses yang dilakukan dalam perancangan *environment* yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan Pra Produksi

Dalam tahap awal pra produksi, proses yang dilakukan dalam perancangan *environment* yaitu pembuatan ide konsep desain yang didapatkan dari naskah atau cerita yang diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang nantinya akan dijadikan landasan dalam proses perancangan *environment*.

2. Tahap Produksi

Dalam tahap produksi, objek-objek dalam *environment* yang akan digunakan dalam animasi mulai dibuat atau di produksi bersama dengan pengaplikasian efek-efek yang ada dalam ide konsep yang sebelumnya sudah ditentukan dalam tahap pra produksi.

3. Tahapan Pasca Produksi

Dalam tahap pasca produksi dilakukan pengkomposisian aset-aset *environment* yang sudah dibuat dalam tahap produksi yang kemudian disatukan dengan komponen-komponen dalam animasi lainnya hingga menjadi shot-shot animasi yang nantinya akan digabungkan menjadi animasi utuh.

2.7. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni dalam menggambar yang dapat berfungsi sebagai media untuk menjelaskan sesuatu atau menyampaikan tujuan secara visual. Selain itu ilustrasi juga memiliki fungsi untuk menjelaskan atau menterjemahkan suatu teks atau narasi ke dalam bentuk visual (Rajasa dan Ramdhan, 2018:168). [6]

3. Pembahasan

3.1. Konsep Pesan

Dalam perancangan *environment* animasi 2d ini, ingin disampaikan pesan yaitu mengetahui *environment* generasi milenial pada saat ini dan interaksinya di media sosial, meningkatkan pemahaman tentang generasi milenial dan pengaruh media sosial agar bisa diambil maknanya dari sisi positif dan mengetahui potensi-potensi generasi milenial dan pengaruh positifnya terhadap adanya media sosial, serta menyampaikan pengaruh media sosial terhadap gaya hidup generasi milenial untuk lebih mengenal siapa itu generasi milenial.

3.2. Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah animasi 2D, karena animasi 2D merupakan salah satu media yang efektif untuk membantu mengungkapkan sebuah cerita secara jelas, detail dan fleksibel serta digabungkan dengan visual yang menarik agar sehingga cocok digunakan sebagai media komunikasi dan dapat menyampaikan pesan ke khalayak sasaran.

3.3. Konsep Kreatif

Dalam perancangan *environment* animasi "POST" dilakukan proses eksplorasi berdasarkan gaya hidup generasi milenial dari hasil observasi, referensi dan analisis data seperti lingkungan kampus, area dan kamar kos generasi milenial dengan berbagai macam properti yang sekiranya ada di lingkungannya, kemudian media sosial sebagai contohnya Instagram dan Line dimana sebagian besar generasi milenial berinteraksi dengan sesama beserta properti yang ada di lingkungan media sosial.

3.4. Konsep Visual

Dalam perancangan *environment* pada media animasi 2d ini, akan dilakukan perancangan *environment* yang sesuai dengan cerita dan *storyboard*. Perancangan ini dibuat berdasarkan hasil analisis dan berkaitan dengan gaya hidup generasi milenial dengan *style* pewarnaan menggunakan warna-pastel dan pengayaan semi relas berdasarkan referensi dari penggabungan karya sejenis dengan karakteristik garis yang simple dan mudah untuk digambarkan.

3.5. Hasil Perancangan

Perancangan *environment* divisualisasikan berdasarkan data-data dari breakdown, referensi dan observasi yang kemudian ditemukan karakteristik dan ciri-ciri dari hasil observasi maupun referensi. Dalam perancangan *environment* animasi 2d "POST" dibagi menjadi 2 dunia yaitu dunia nyata dan dunia media sosial.

• Dunia Nyata

Area *environment* kampus dirancang berdasarkan referensi nyata dan hasil observasi dari salah satu universitas swasta yang ada di Bandung yaitu Universitas Telkom.



Gambar 1. Hasil Perancangan Kampus

Area kos karakter dirancang berdasarkan referensi yang juga merupakan hasil observasi dari area kos yang berada di sekitar kawasan kampus Universitas Tekom yang tepatnya berada di kawasan sukabirus dengan karakteristik bangunan bertingkat dan memiliki banyak kamar yang digunakan sebagai kamar kos.



Gambar 2. Hasil Perancangan Kos

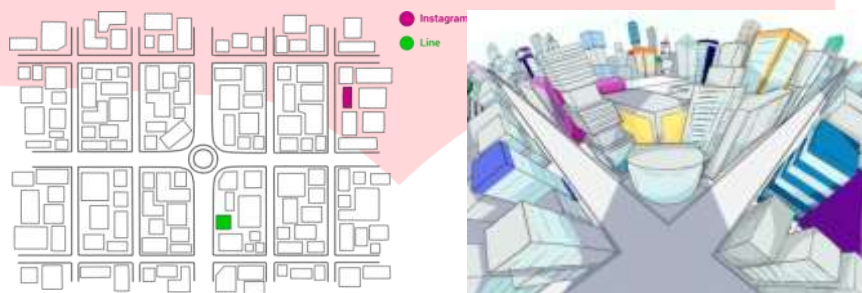
• Dunia Media Sosial

Perancangan dunia media sosial dilakukan berdasarkan referensi dari animasi 3d “*Ralph Breaks The Internet*” dengan *environment* animasi yang berada di dunia internet dengan karakteristik *environment* yang padat dengan gedung-gedung tinggi pencakar langit dan *style* warna abu-abu sebagai warna dasar gedung-gedung dan warna-warna cerah sebagai warna pendukung lainnya.



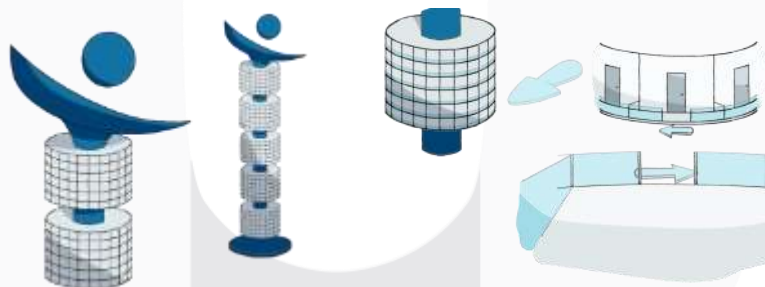
Gambar 3. Referensi “Ralph Breaks The Internet”

Dari referensi kemudian diambil karakteristik berupa *environment* yang padat dengan gedung-gedung tinggi yang kemudian diarsang dan disesuaikan dengan *style* animasi yang sudah ditentukan.



Gambar 4. Dunia Media Sosial

Home page atau yang biasa dikenal sebagai halaman utama dari sebuah website merupakan *environment* pembuka dalam animasi 2d “POST” yang mengawali masuknya karakter ke dalam dunia media sosial yang dirancang dengan karakteristik bangunan tinggi yang memiliki banyak ruangan yang berfungsi sebagai pintu masuk pertama untuk mengakses dunia media sosial. Bentuk bagian atas gedung dibuat berdasarkan referensi dari penangkap sinyal yang berbentuk parabola.



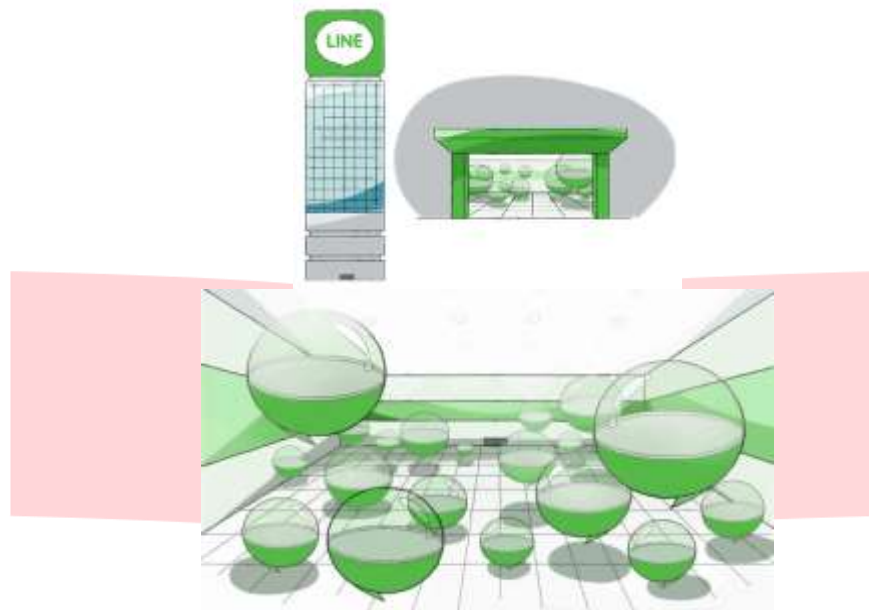
Gambar 5. Gedung Home

Bangunan gedung instagram dirancang berdasarkan bentuk logo instagram yang menyerupai kamera polaroid dengan *style* warna menggunakan warna logo dengan *style* penggambaran yang sudah disesuaikan dengan animasi 2d “POST”.



Gambar 6. Bangunan Instagram

Bangunan gedung Line dirancang dengan konsep gedung tinggi yang menjadi salah satu karakteristik dari bangunan di dunia media sosial dan di bagian atasnya merupakan bentuk dari logo Line.



Gambar 7. Bangunan Line

4. Kesimpulan

Dari perancangan *environment* animasi 2d "POST" dapat disimpulkan bahwa, generasi milenial adalah generasi yang penuh potensi di era digital ini. Hal tersebut bisa banyak dilihat dari pemanfaatan media sosial oleh generasi milenial yang bisa menjadi sebuah hal yang menguntungkan jika dimanfaatkan dengan baik. Dalam hal ini, perancangan *environment* dilakukan sebagai sarana untuk menunjukkan dan lebih memperjelas interaksi generasi milenial dalam media sosial. Sehingga masyarakat, utamanya generasi milenial sendiri bisa lebih mengenal generasinya dan bisa memanfaatkan peluang-peluang besar di dalam penggunaan media sosial sehingga yang sebelumnya generasi milenial dianggap negatif karena kebiasaan melek digital yang terlalu berlebihan dan dianggap sebagai generasi anti sosial bisa menunjukkan eksistensi dirinya secara positif dengan memanfaatkan *platform* media sosial sebagai perantaranya dan sebagai media yang selalu dekat dengan generasi milenial.

Daftar Pustaka:

- [1] Apriyandani, Hendri, Edy Yulianto, dan Sunarti. (2017). Pengaruh Gaya Hidup dan Kelompok Referensi Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 48(1).
- [2] Badan Pusat Statistik. (2018). Profil Generasi Milenial Indonesia. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- [3] Gumilar, Gumum, Justito Adiprasetyo dan Nunik Maharani. (2017). Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- [4] Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul "ryan". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- [5] Ngafifi, Muhamad. (2016). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- [6] Rajasa, R., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan Environment Dalam Animasi 2d Mengenai Broken Home "kalut". *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- [7] Selby, Andrew. (2013). *Animation (Portfolio)*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- [8] Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A. (2015). Perancangan Environment Bertema Fantasi Dalam Film Animasi 3d "Astana Arthakara". *eProceedings of Art & Design*, 2(2).