

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone adalah salah satu teknologi atau *gadget* yang bertujuan untuk membantu pekerjaan seseorang. Berdasarkan data dari Indonesia Digital Marketing Statistik (2018) 50% dari penduduk Indonesia yaitu 132,7 Juta orang adalah pengguna internet. Demografi pengguna internet terbanyak ialah remaja adolesens akhir yaitu berumur 18 – 24 tahun sebanyak 35%, orang Indonesia menggunakan *Mobile Phone* atau *Smartphone* untuk mengakses internet dan sebanyak 47% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* untuk *mobile messengers*. Berdasarkan hasil riset yang diterbitkan oleh Common Sence Media (2018) sebanyak 35% remaja lebih memilih *chatting* dibandingkan berbicara verbal sebanyak 32%. Dalam hal ini *smartphone* cukup berpengaruh kepada sifat adolesens akhir khususnya di kota Jakarta, konten yang mereka nikmati di media sosial dapat mempengaruhi sifat perilaku adolesens akhir terhadap lingkungan sekitar mereka. Namun dalam jurnal penelitian Adriyanto (2019:171) aktivitas yang dilakukan oleh generasi sekarang lebih banyak pada *smartphone* untuk mencari ilmu baru, informasi, serta untuk mempercepat pekerjaan mereka.

Dari fenomena diatas, penulis akan merancang pada pembuatan konsep karakter animasi dua dimensi. Dalam animasi ini penulis beserta kelompok akan membuat animasi yang memiliki *genre satirical comedy*, menggambarkan sifat serta fisik sehari – hari adolesens akhir di Jakarta dalam beberapa kegiatan adolesens akhir di Jakarta Selatan.

Dalam perancangan karakter, penulis merancang karakter pada tahap pra-produksi dan produksi. Dalam tahap pra-produksi, penulis melakukan pengumpulan data, menganalisis tiga karya sejenis dan melakukan eksplorasi terhadap karakter yang akan di rancang. Pada tahap produksi, penulis merancang karakter yang diperlukan untuk kebutuhan animasi. Dalam konsep karakter yang penulis rancang diharapkan

dapat menggambarkan adolesens akhir di Jakarta dengan baik, berdasarkan sifat dan bentuk visual, serta dapat menyampaikan konsep kreatif, pesan, dan visual dari karakter animasi. Perancangan visual dalam sebuah konsep visual karakter animasi menjadi salah satu daya tarik yang menentukan menarik tidaknya suatu animasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan di atas di temukan beberapa masalah, sebagai berikut:

- Maraknya penggunaan *smartphone* oleh remaja umur 18 – 24 tahun di Jakarta, yang mengakibatkan dampak negatif yaitu ketergantungan berlebih terhadap *smartphone*.
- Kurangnya perancangan karakter animasi yang menggambarkan sifat bentuk visual remaja akhir di Jakarta.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1. Apa

Perancangan karakter animasi mengadopsi beberapa sifat dan bentuk visual dari remaja akhir di Jakarta.

1.3.2 Siapa

Pengayaan dan pembawaan karakter dalam animasi ditargetkan untuk remaja akhir pada umur 18 – 24 tahun sebagai khalayak sasar utama, namun tidak menutup kemungkinan untuk dapat dinikmati oleh semua umur dan semua kalangan.

1.3.3 Bagaimana

Bagaimana menyampaikan pesan dan informasi dari karakter animasi terhadap fenomena melalui perancangan karakter animasi.

1.3.4 Dimana

Perancangan karakter mengambil referensi dari beberapa latar belakang dari beberapa penduduk kota Jakarta, contohnya seperti referensi kostum, gaya rambut, dan lain - lain. Penulis mengadopsi dari remaja akhir di Kota Jakarta.

1.3.5 Kapan

Karakter dalam animasi berlatar pada masa Sekarang dengan mengambil referensi bentuk visual dan sifat tiap karakter utama dalam animasi.

1.4. Rumusan Masalah

- Bagaimana bentuk visual dan sifat remaja di kota Jakarta untuk dapat digunakan dalam animasi 2D?
- Bagaimana merancang sebuah karakter yang menggambarkan bentuk visual dan sifat remaja di kota Jakarta untuk digunakan dalam animasi 2D?

1.5. Perancangan & Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

- Mengumpulkan data dan menganalisis bentuk visual dan sifat remaja di kota Jakarta untuk digunakan dalam animasi 2D
- Dapat menampilkan hasil rancangan sebuah konsep karakter yang menggambarkan bentuk visual dan sifat remaja di Jakarta untuk digunakan dalam animasi 2D

1.5.2. Manfaat Perancangan

- Manfaat Teoritis, secara teoritis hasil perancangan dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh dan referensi untuk jurusan Desain Komunikasi Visual Multimedia pada bidang animasi dalam penggunaan konsep karakter animasi sebagai sebuah media untuk penyampaian pesan yang efektif untuk khalayak sasaran khususnya kalangan generasi muda
- Manfaat Praktis, secara praktis hasil perancangan dan penelitian ini dapat memperlihatkan karakter yang menggambarkan adolesens akhir di Jakarta. Dan juga dapat menarik perhatian khalayak sasaran khususnya adolesens akhir agar lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*.

1.6 Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan agar peneliti mendapatkan informasi yang cukup dengan pertanyaan yang diperlukan sesuai dengan narasumber yang ditanyakan. Wawancara dilakukan dengan remaja di wilayah Jakarta dengan tujuan mengetahui kehidupan sehari – hari mereka, Data wawancara ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya animasi.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan teori yang relevan dengan fenomena dan *jobdesk* animasi yang di teliti. Teori yang telah terkumpul dalam bentuk *digital* maupun fisik digunakan sebagai acuan analisis pada data yang di dapat. Penulis mengumpulkan data dari

buku – buku atau jurnal mengenai masyarakat urban, psikologi manusia, ciri dari sifat introvert dan ekstrovert, teori animasi, dan teori – teori mengenai perancangan karakter.

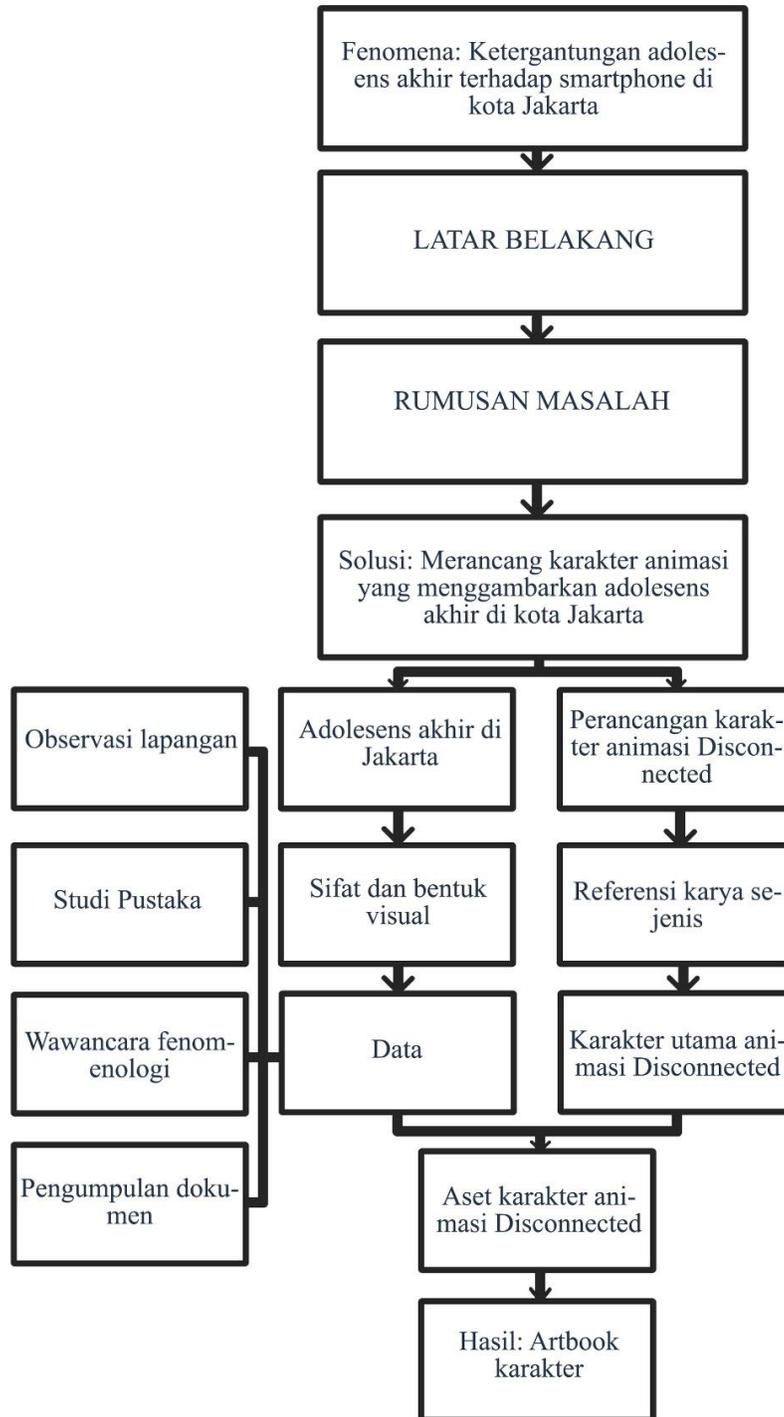
3. Pengumpulan Dokumen

Pengumpulan dokumen dalam penelitian ini berupa gambar dan video melalui *internet*. Dan keadaan sekitar, seperti kegiatan orang di kota Jakarta. Dokumen ini berguna sebagai referensi karakter dalam pembuatan karya animasi.

4. Observasi

Dalam hal ini penulis menggunakan teknik observasi dalam pengumpulan data kualitatif. Penulis meneliti langsung kegiatan seseorang di kota Jakarta Selatan sebagai referensi data.

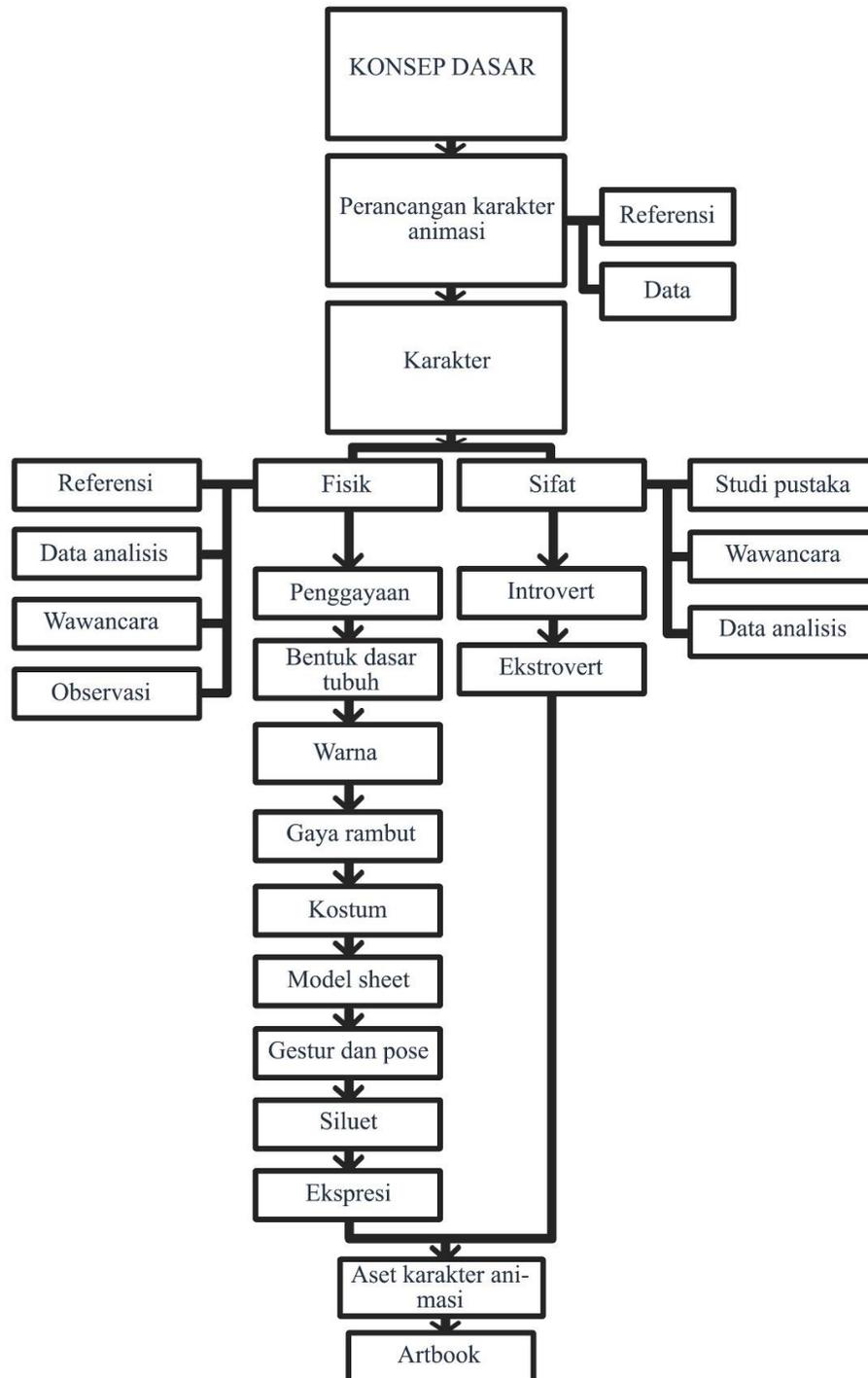
1.7 Kerangka Pengumpulan Data



Bagan 1. 1 Kerangka Perancangan

(sumber: Data Pribadi)

1.8 Sistematika Perancangan Karakter



Bagan 1. 2 Sistematika Perancangan Karakter

(sumber: Data Pribadi)

1.9 Pembabakan

Pembabakan berisi sistematika perancangan yang dibagi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Landasan perancangan karya yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan dan manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan dan sistematika pembuatan asset yang akan dibuat.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Macam – macam teori yang meliputi ciri sifat introvert dan ekstrovert , sifat adolesens akhir, ciri masyarakat urban, dan teori karakter yang semuanya digunakan sebagai landasan pemikiran untuk analisis data dan konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Data – data di peroleh dari hasil analisis objek sebagai referensi dalam perancangan dan penjelasan mengenai hasil observasi, studi pustaka serta analisis karya sejenis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep dan hasil perancangan yang berlandaskan dari analisis, data dan juga teori – teori yang digunakan untuk merancang karya secara keseluruhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari perancangan yang dilakukan.