

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang sangat pesat seperti saat ini. Sebagian besar manusia di dunia telah menggunakan dan bergantung pada sebuah teknologi telekomunikasi yang dinamakan internet, dengan seiringnya berkembangnya teknologi, ada interaksi yang muncul yaitu sebuah interaksi sosial yang baru melalui internet yang dimana jangkauannya sangat luas dan besar. Setiap manusia di muka bumi dapat berkomunikasi dengan semua orang dari penjuru daerah bahkan dunia. Interaksi ini dinamakan interaksi *Social Online* dan medianya sering disebut dengan *Social Media*.

*Social Media* tidak hanya berfungsi sekedar hanya menjadi alat komunikasi semata. Tetapi juga sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, bisnis, dan lain-lain. Contoh dari social media yang sering digunakan antara lain WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, Telegram, dan lain-lain [1], yang biasanya diakses melalui *smartphone* atau *komputer*. Hampir dari seluruh umat manusia memiliki akun media sosial. Terutama generasi muda salah satunya remaja. *Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII)* merilis sebuah laporan "Profil Pengguna Internet Indonesia 2022" *APJII* mengungkapkan penetrasi internet Indonesia mencapai 77,02% pada tahun 2021-2022, dan berdasarkan usia penetrasi tertinggi berada di kelompok usia remaja berkisar antara 13-18 tahun, hampir seluruhnya 99,16% kelompok usia tersebut banyak terhubung ke internet dikarenakan faktor kondisi Covid-19 membuat pengguna usia 13-18 diharuskan terhubung ke internet untuk pembelajaran jarak jauh [2].

Di dalam media sosial remaja dapat bersosialisasi satu sama lain tanpa dibatasi ruang dan waktu. Kepopuleran media sosial ditunjang oleh kemudahan remaja dalam menerima dan berbagi informasi melalui media tersebut. Waktu yang dibutuhkan pun tidak lama, hanya dengan waktu beberapa detik saja, remaja dengan mudah memperoleh segala informasi yang dibutuhkan [3].

Banyak hal positif yang bisa diambil dari media sosial. Tetapi di lain sisi sosial media juga mempunyai banyak sisi negatif yang cukup buruk untuk perkembangan pola pikir jika tidak dibatasi atau tidak diberi pengarahannya yang baik terutama untuk remaja. Disamping itu infografik yang di publikasikan oleh *Yosepha Pusparisa* dalam penelitiannya tentang pemberian akses digital pada anak, dengan berkembangnya arus media dan efek dari pandemi hampir sebanding dengan orang tua yang menjadi responden memberi kebebasan penuh pada anak untuk mengakses media digital terutama social media sebagai media hiburan[4]. Sehingga bisa di simpulkan orang tua memberi kebebasan penuh dan tidak *aware* atau peduli secara penuh dengan konten yang dikonsumsi oleh remaja. Jika anak remaja tidak di awasi dan di edukasi tentang dampak dari sosial media bisa berdampak buruk untuk tumbuh kembang remaja karena di dalam sosial media terdapat bermacam konten salah satunya konten yang berunsur negatif. Dan seperti dilansir dari *Lifestyle.Kompas.com* dimana di umur remaja yang sedang berkembang, remaja sedang mencari jati diri dan mempunyai sifat pemberontak dan gampang terpengaruh oleh hal yang dikagumi [5].

Dengan masalah diatas menginspirasi peneliti sebagai pihak luar untuk memberi kontribusi dan memberi edukasi dengan cara atau pendekatan yang lebih menyenangkan tetapi *impactful*. Dengan itu peneliti mencari pendekatan untuk meningkatkan daya tarik remaja dengan menggunakan media hiburan. Apa yang

ditampilkan di media hiburan, baik media cetak atau pun media elektronik, dapat menarik dan merangsang remaja untuk memperhatikan dan menirunya. Pengaruh tersebut menyangkut istilah, gaya hidup, nilai-nilai, dan juga perilaku sehari-hari. Minat belajar remaja dapat terarah pada apa yang dilihat, didengar, atau diperoleh dari media hiburan [6]. Dan salah satu keahlian yang dimiliki oleh peneliti adalah membuat animasi 3D, maka dari itu media yang akan digunakan untuk media edukasi adalah animasi film pendek 3D. Menurut peneliti pemilihan media edukasi dengan film pendek animasi 3D ini tepat dikarenakan meningkatkan ketertarikan dan imajinasi remaja dalam bidang animasi 3D dan membantu dalam ketrampilan storytelling dan bahasa rupa.

Dengan latar belakang seperti diatas maka peneliti akan membuat film animasi pendek 3D dan memilih judul skripsi dengan tema "Pembuatan dan Perancangan Film Pendek Animasi 3D Tentang Dampak Social Media Terhadap Generasi Muda". dan film animasi ini akan dibuat semenarik dan seinformatif mungkin agar dapat diterima oleh para remaja .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang film pendek animasi 3D dampak social media terhadap generasi muda semenarik dan seinformatif mungkin untuk remaja?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Perancangan animasi terbatas pada isu dampak sosial media terhadap generasi muda untuk mengajak atau memberi informasi terhadap generasi muda khususnya remaja berusia 13-18 tahun
2. Pembuatan modeling karakter dan animasi dan menggunakan aplikasi Blender dan aplikasi web Mixamo
3. Pembuatan model hanya menggunakan aplikasi pembuat 2D Freesource *Blender 3.2*
4. Editing menggunakan Software Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects CC

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Memperkenalkan film pendek animasi 3D sebagai sarana edukasi kepada remaja dan masyarakat
2. Merancang sebuah film pendek animasi 3D tentang dampak dari social media bagi generasi muda

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :
  - a. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
  - b. Sebagai bentuk pengalaman membuat film animasi pendek 3D
  - c. Dampak menciptakan suatu karya visual kreatif menggunakan media komputer
2. Bagi Masyarakat :
  - a. Menjadi media yang memberi wawasan dan pelajaran yang edukatif, inovatif dan menghibur

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika sebagai berikut :

### **BAB I - PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II - LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang berupa penjelasan mengenai referensi yang berkaitan dengan film animasi 3d tentang dampak social media .

### **BAB III – METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori dan konsep perancangan dalam memvisualisasikan suatu desain 3D maupun grafis dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan.

### **BAB IV - HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil proses dalam pembuatan video grafis dalam bentuk 3D yang akan di visualisasikan dalam bentuk film animasi dan implementasi.

### **BAB V - PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan penjelasan pada bab sebelumnya.