

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Departemen Ilmu Gizi FKUI-RSCM dalam artikelnya yang berjudul “Dampak Konsumsi *Junk food* jangka Panjang”, di era modern ini makanan yang tersedia semakin beragam dan diolah sedemikian rupa, sehingga beberapa menjelma menjadi makanan tidak sehat. Makanan ini sering disebut “*junk food*”, atau makanan siap saji atau makanan sampah, yang tinggi kalori serta tinggi lemak, gula, dan garam. Selain itu, *junk food* juga miskin zat gizi dan tinggi akan zat tambahan makanan, pewarna, serta penguat rasa. Contohnya *beef burger*, *French fries*, *potato chips*, makanan kaleng, makanan olahan serta minuman soda, minuman kemasan, dan lain-lain. Makanan-makanan jenis ini apabila dikonsumsi jangka panjang akan sangat berdampak buruk bagi kesehatan kita. [1]

Maka dari itu, penulis terdorong untuk membuat alur cerita yang didalamnya terdapat beberapa tokoh dengan karakter yang berbeda sebagai contoh perbandingan pola hidup sehat dan tidak sehat, yang diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya pola hidup sehat.

Pembuatan animasi 2 Dimensi dapat dilakukan dengan berbagai teknik. Salah satunya adalah dengan teknik *frame by frame* dengan menggambar satu per satu sebuah gerakan per frame yang selanjutnya di gabungkan menjadi sebuah film animasi. Teknik ini adalah teknik paling tua dalam membuat film animasi berbasis

2 dimensi. Walaupun terbilang teknik yang cukup tua, negara Jepang sendiri masih menggunakan teknik ini dalam produksi animasi nya. [2]

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka judul penelitian ini adalah: "Perancangan Film Kartun 2 Dimensi Pola Hidup Sehat Menggunakan Teknik *Frame By Frame*"

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada maka penulis menentukan pokok permasalahan dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

*"Bagaimana merancang animasi 2D dengan menggunakan metode *frame by frame* untuk menyampaikan pesan pentingnya pola hidup sehat kepada masyarakat?."*

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis menentukan batasan masalah penelitian, yaitu:

1. Penulis merancang animasi berdurasi kurang lebih 2 menit.
2. Teknik animasi yang digunakan yaitu *frame by frame*.
3. Animasi yang dibuat dalam bentuk video.
4. Animasi ditujukan untuk masyarakat umum.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan skripsi ini yaitu :

1. Merancang dan membuat animasi 2D dengan Teknik *frame by frame*.

2. Memberikan pesan kepada masyarakat umum tentang pola hidup sehat menurut Departemen Ilmu Gizi FKUI-RSCM.
3. Pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

## **1.5 Metode Penelitian**

Penulis menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, diperlukan pemahaman bagaimana informasi tersebut nantinya dapat dijalankan. Untuk mengetahui bagaimana informasi tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan video informasi yang lebih baik. Metode-metode tersebut antara lain:

#### **1. Metode *Literatur***

Merupakan cara pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dan teknik yang digunakan.

#### **2. Metode Studi Pustaka**

Dengan cara mengambil bahan-bahan dan pengumpulan data untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 3. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi serta melakukan pengamatan pada lingkungan agar animasi yang dibuat terlihat natural.

### 4. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar objek terkait.

## 1.5.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis kebutuhan, yaitu analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan informasi, kebutuhan *brainware*, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan animasi.

## 1.5.3 Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, seperti membuat naskah animasi, menentukan konsep animasi yang akan digunakan sebagai ide awal, serta membuat *storyboard* animasi.

## 1.5.4 Pengembangan

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah produksi yang di dalamnya terdapat proses pembuatan naskah dan storyboard. Kemudian di tahapan produksi membuat animasi sesuai naskah, *review* hasil sementara dan dokumentasi hasil. Tahap pasca produksi, yaitu tahap dilakukannya proses editing,

memeriksa hasil *editing* sementara, dan jika *editing* sudah sesuai dengan yang diharapkan, kemudian dilanjutkan dengan proses *rendering* untuk *packaging* hasil akhir dengan format video yang diinginkan.

### 1.5.5 Implementasi

Merupakan tahap dimana video animasi 2 dimensi ini yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan atau ditayangkan pada channel Youtube.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori yang melandasi pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, serta teori yang dibutuhkan penulis dalam penelitian.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan pra produksi animasi yang dibuat oleh penulis meliputi, analisis kebutuhan, tema, *logline*, *sinopsis*, desain karakter, pembuatan naskah dan *storyboard*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan Pembahasan, Pada bab ini menguraikan produksi dan pasca produksi animasi yaitu *key motion* (gerakan kunci), *in between*

(menghubungkan gambar inti ke gambar yang lain), *coloring, animating, editing, sound effect, backsound* dan *rendering*.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penulisan skripsi.

