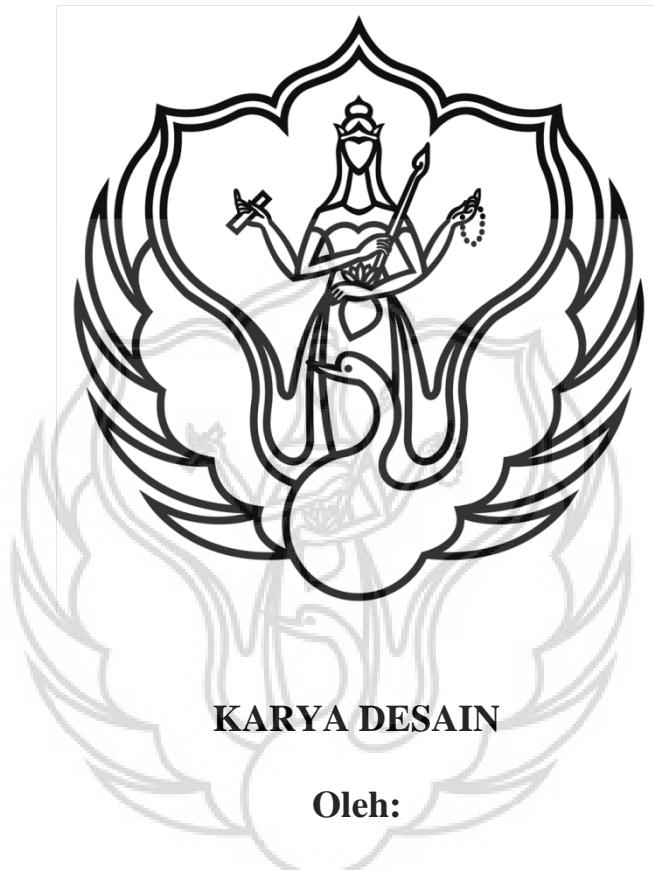


TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D
TENTANG DAMPAK BURUK *JUNK FOOD*



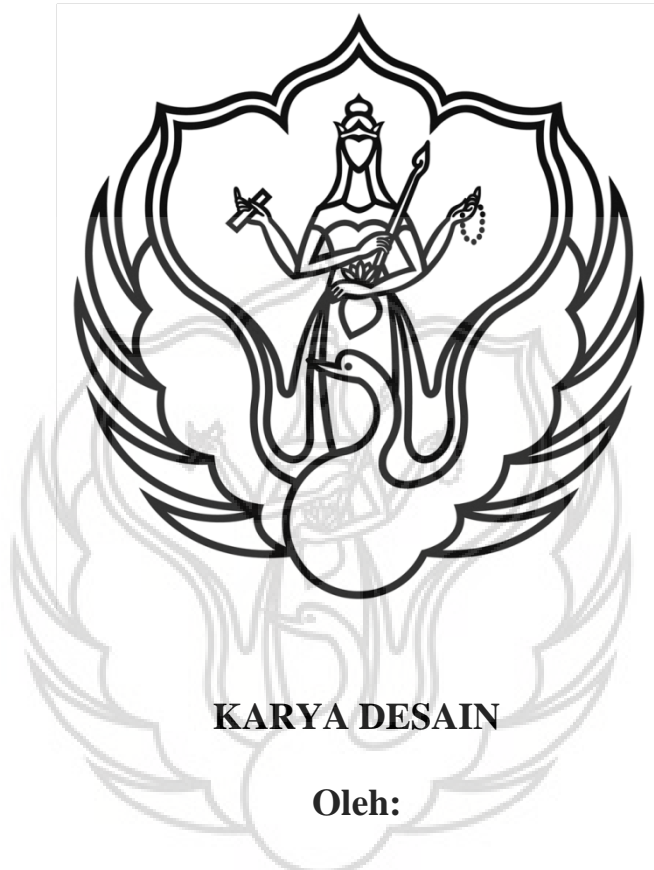
KARYA DESAIN

Oleh:

Tatag Yongki Brata

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D
TENTANG DAMPAK BURUK *JUNK FOOD*



KARYA DESAIN

Oleh:

Tatag Yongki Brata
NIM 0911929024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Desain berjudul :

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D TENTANG DAMPAK BURUK *JUNK FOOD* diajukan oleh Tatag Yongki Brata, NIM 0911929024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pembimbing I

Drs. Arief Agung Suwasono, M.S
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP. 19801125 200812 1 003

Cognete/ Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi T, M.Des
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Tatag Yongki Brata
NIM : 0911929024
TTL : Pati, 16 Mei 1990
Alamat : Geneng RT.03 RW.12 Panggungharjo, Sewon Bantul
DIY

Menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan Film Animasi Pendek 3D tentang dampak buruk *Junk food*” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dan untuk itu, jika terjadi keraguan didalam hasil karya Tugas Akhir ini, saya mampu untuk mempertanggungjawabkannya.

Yogyakarta, 24 Februari 2015

Tatag Yongki Brata

PERSEMBAHAN

**Untuk Ayah yang tak pernah lelah mendampingi
Dan Untuk Ibu yang tak henti berdoa..**



KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kami tujukan kepada Allah SWT serta Rasul-Nya Nabi Besar Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga Tugas Akhir ini bias terselesaikan dengan baik sebagai syarat kelulusan mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tercapainya penulisan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang untuk itu kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.S., selaku Pembimbing I
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Pembimbing II
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku penguji ahli
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali
9. Segenap Keluarga besar Dosen program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta staf atas ilmu yang bermanfaat yang telah diberikan kepada kami
10. Bapak dan Ibu yang kami sayangi, terima kasih sebanyak-banyaknya telah memberikan cinta dan kasih sayang yang begitu tulus serta dukungan tiada henti sehingga kami bisa meraih segala cita-cita.

11. Kakak tercinta Erva Swesti Restiani dan Basuki Abdul Jalil, terima kasih atas motivasinya, semoga suatu saat kami bisa membanggakan keluarga dan meraih masa depan yang cerah.
12. Nenek terkasih yang tak henti-hentinya memberikan doa-doa agar kami bisa melangkah dengan segala kemudahan dalam menghadapi setiap masalah.
13. Bangkit Dandy Yanuarta, Nicholas Bawana Agung, Rony Setiyawan, Risanggalih Aditya P., Alzein Putra Merdeka, Raudhul Rizky, Desy Lia A., Riri Febi, Agung Budi S., Rachadian Azi, P.G. Wisnu Wijaya, Namuri Migutuwio, Haris Irfan S., Anisa Meilasyari, Danang Syarifudin serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah sudi memberikan bantuan dan segala dukungan selama ini sehingga kami bisa menyelesaikan Tugas Akhir animasi 3D ini.
14. Sahabat dan saudara Junarto Efendi, Bayu Satria Pamungkas, serta Kakak sepupu tercinta Bayu Pradana.
15. Riyo Ramadhan dan Kiceng sebagai mentor dan teman sharing dalam hal menyangkut animasi 3D.
16. Studio Dreamtoon Yogyakarta sebagai tempat yang pernah kami singgahi sesaat dalam melaksanakan kegiatan Kerja Profesi.
17. Nakula Sadewa DKV Angkatan 2009 yang telah menjadi teman perjalanan selama menempuh pendidikan di ISI Yogyakarta.
18. Ibu Kontrakan Titik Lestariningsih sekeluarga yang telah memberikan hunian yang nyaman dan aman.
19. Teman-teman Kontrakan Bram Arya Tegar Kusuma, Bayu Aji Sulistomo, Irfan Anas, dan Yoga, tetep berkarya dan semangat hingga meraih cita-cita.
20. Keluarga Besar Mahasiswa desain komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
21. Semua orang yang tidak bisa disebutkan satu persatu, mohon maaf apabila kami memiliki salah dan terima kasih atas segala partisipasi yang diberikan kepada kami.

Yogyakarta, 13 Januari 2015

Tatag Yongki Brata



ABSTRAK

Perancangan Film Animasi Pendek 3D Tentang Dampak Buruk *Junk food*

Sebagai masyarakat modern kita tentu sering mendengar istilah fast food dan *junk food*. Pada dasarnya kedua istilah tersebut memiliki arti yang berbeda. *Junk food* bisa diartikan makanan sampah atau makanan yang kandungan nutrisinya sangat rendah. Sedangkan fast food adalah makanan cepat saji. Permasalahan yang terjadi adalah masyarakat terkadang masih sulit membedakan kedua istilah tersebut. Memang sebagian besar fast food yang kita kenal, khususnya western fast food bisa dikelompokkan kedalam jenis *junk food*. Dalam hal ini istilah *junk food* yang seharusnya lebih mendapatkan perhatian lebih karena jika *junk food* di konsumsi secara berlebihan maka dampaknya akan mengganggu kesehatan karena kandungan lemak yang besar, banyak mengandung garam, dan rendah vitamin.

Permasalahan tersebut melatar belakangi penulis untuk mengangkatnya kedalam film animasi pendek 3D. Dalam film animasi ini terdapat karakter yang dihidupkan dari makanan-makanan jenis *junk food* yang dekat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk menginformasikan bahwa *junk food* bukan hanya makanan yang kita jumpai di restoran cepat saji. Bahkan makanan yang kita masak sendiri bisa jadi *junk food* yang apabila salah cara mengolah dan dikonsumsi secara berlebihan bisa menimbulkan gangguan kesehatan seperti obesitas, radang usus, dan jantung koroner.

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan film animasi "*Junk food*" ini adalah penggunaan film animasi sebagai media dalam rangka menginformasikan bahwa konsumsi *junk food* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi kesehatan dalam jangka panjang. Selain itu masyarakat diajak mengenal jenis *junk food*, bukan hanya makanan yang kita makan di restoran cepat saji saja. Film animasi pendek 3D berjudul "*Junk food*" ini diharapkan menarik perhatian masyarakat, sehingga isi pesan dari film "*junk food*" bisa diresapi penontonnya bahwa memilih menu makanan bisa menghindarkan kita dari gangguan kesehatan.

Kata kunci : Film pendek, Film animasi 3D, Film animasi 3D *Junk food*, *Junk food*, 3D

ABSTRACT

Designing A Short Animated 3D Movie about *Junk food* Adverse Effect

Has different meaning. Junk food usually interpreted as food that is nutrient poor. Meanwhile fast food is food that is prepared and served very quickly. Issue that happen is sometimes society still hard to distinguish both of terms. Indeed most of fast food that we recognize especially western fast food could be categorized as junk food category. In this case the junk food term should get more attention because if junk food being consumed excessively, it can make problems for health because the high amount of fat and salt content and low vitamin.

This issue become the reason why the author decided to make a short animated 3D movie. In this animated movie there are several character created based on “junk food” food type that close and often we find in our daily life. It aims to inform that junk food is not only food that we find in fast food restaurant. Even food that processed by our own could be categorized as junk food type if being processed in a wrong way and excessive consume can be detrimental to health like obesity, enteritis, even coronary heart.

The conclusion that can be drawn from design animated “Junk food” film is using animated film as the media to inform the society that consuming junk food excessively for long term would be bad for healthy. Furthermore, society invited to know junk food type is not only food that we find in fast food restaurant. Short animated 3D movie titled “Junk food” might draw the society attention so the content of “Junk food” movie can be understood by the audient that choosing food menu can avoid us from health problems.

Key words: *short movie, animated 3D movie, Junk food, 3D*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. BATASAN MASALAH	4
D. TUJUAN PERANCANGAN	5
E. MANFAAT PERANCANGAN	5
F. LINGKUP PERANCANGAN	5
G. METODE PERANCANGAN	6
H. SISTEMATIKA PERANCANGAN	6
I. SKEMATIKA PERANCANGAN	8

BAB II IDENTIFIKASI

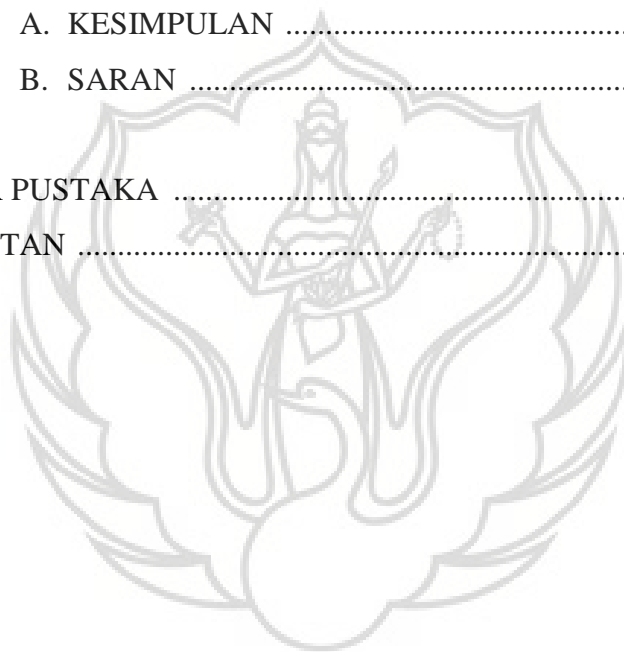
A. IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS DATA	9
1. DATA PERANCANGAN	
a. <i>Junk food</i>	9
b. Target Audiens	29
2. DEFINISI DAN LANDASAN TEORI	
a. Film	30

b. Animasi	
1) Definisi Animasi	32
2) Prinsip-prinsip Animasi	35
3) Jenis-jenis animasi	39
4) Animasi 3D	42
c. Kriteria film animasi yang baik	46
d. Tahapan dalam merancang film animasi 3D	48
e. Karakter	60
B. ANALISIS DATA	
1. Analisis <i>Junk food</i>	62
2. Analisis Data	67
C. ANALISIS DAN SINTESIS	65
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
A. KONSEP KOMUNIKASI	
1. Tujuan Komunikasi	67
2. Strategi Komunikasi	67
B. KONSEP KREATIF	
1. Tujuan Kreatif	68
2. Strategi Kreatif	68
3. Konsep Kreatif	69
4. Program Kreatif	74
C. KONSEP MEDIA	
1. Tujuan Media	89
2. Strategi media	92
BAB IV VISUALISASI DESAIN	
A. DESAIN KARAKTER	
1. Tokoh Utama	95
2. Tokoh Pendukung (Figuran)	97

B. DESAIN <i>ENVIRONMENT</i>	
1. Kamar Tidur	103
2. Dapur	104
3. Meja Makan	105
C. TIPOGRAFI	106
D. STORYBOARD	113
E. MEDIA PENDUKUNG	

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN	128
B. SARAN	130
DAFTAR PUSTAKA	132
PERTAUTAN	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Western <i>fast food</i> yang tergolong <i>Junk food</i>	10
Gambar 2.. Contoh makanan lokal <i>Junk food</i>	11
Gambar 3. Pedoman umum gizi seimbang	14
Gambar 4. Makanan gorengan	18
Gambar 5. Makanan kaleng	19
Gambar 6. Makanan asin	20
Gambar 7. Daging yang diproses	20
Gambar 8. Makanan berbahan daging berlemak & Jeroan	21
Gambar 9. Makanan olahan keju	22
Gambar 10. Mie instan	22
Gambar 11. Makanan yang dibakar dan dipanggang	23
Gambar 12. Manisan kering dan aneka camilan	24
Gambar 13. Kue dan cake beku	24
Gambar 14. Minuman soda, cola dan aneka softdrink	25
Gambar 15. Es krim	26
Gambar 16. Minuman buah buatan dalam kemasan	26
Gambar 17. Serial Animasi Indonesia	34
Gambar 18. <i>My Neighbor Totoro</i> (1988) karya Studio Ghibli	39
Gambar 19. <i>Madagascar</i> (2005)	40
Gambar 20. <i>Paranorman</i> (2012)	40
Gambar 21. <i>The Nightmare before Christmas</i> (1993)	41
Gambar 22. <i>Scanner Darkly</i> (2006)	42
Gambar 23. Contoh film animasi 3D Produksi PIXAR	44
Gambar 24. <i>Avatar</i> (2009)	45
Gambar 25. Contoh sketsa Lingkungan	51
Gambar 26. Contoh storyboard	52
Gambar 27. Contoh <i>blueprint</i> karakter	53
Gambar 28. Contoh modelling karakter dalam software grafis	53
Gambar 29. Contoh texturing dalam software grafis	54

Gambar 30. Contoh rigging karakter dalam software grafis	55
Gambar 31. Contoh animasi karakter dengan referensi acting	56
Gambar 32. Contoh Layouting	56
Gambar 33. Contoh pengaturan lighting dalam animasi 3D	57
Gambar 34. Contoh penggabungan shot live action dan VFX	58
Gambar 35. Contoh cipratan air yang dibuat oleh FX Artist	59
Gambar 36. Contoh karakter high poly modelling	70
Gambar 37. Animasi 3D dengan style rendering semi realis	71
Gambar 38. Contoh karakter animasi 3D proporsi semi realis	72
Gambar 39. Contoh karakter benda mati yang dipersonifikasikan	73
Gambar 40. Animasi 3D yang sudah di tekstur dan di render	74
Gambar 41. Sketsa karakter Jojo	95
Gambar 42. Sketsa karakter Jojo yang telah diwarnai	96
Gambar 43. 3D modeling karakter Jojo	96
Gambar 44. Sketsa karakter monster gorengan	97
Gambar 45. Sketsa karakter monster gorengan yang telah diwarnai	97
Gambar 46. 3D modeling karakter monster gorengan	98
Gambar 47. Sketsa karakter monster sosis	98
Gambar 48. Sketsa karakter monster sosis yang telah diwarnai	99
Gambar 49. 3D modeling monster sosis	99
Gambar 50. Sketsa karakter monster mie instan	100
Gambar 51. Sketsa karakter monster mie instan yang telah diwarnai ...	100
Gambar 52. 3D modeling monster mie instan	101
Gambar 53. Sketsa monster kaleng Soda	101
Gambar 54. Sketsa monster kaleng Soda yang sudah diwarnai	102
Gambar 55. 3D modeling monster kaleng soda	102
Gambar 56. Sketsa <i>environment</i> kamar tidur	103
Gambar 57. 3D modeling <i>environment</i> kamar tidur	103
Gambar 58. Sketsa <i>environment</i> dapur	104
Gambar 59. 3D modeling <i>environment</i> dapur	104
Gambar 60. Sketsa <i>environment</i> meja makan	105

Gambar 61. 3D modelling <i>environment</i> meja makan	105
Gambar 62. Alternatif font yang digunakan sebagai judul	106
Gambar 63. Pengembangan alternatif font yang terpilih	107
Gambar 64. Pengembangan alternatif font yang terpilih	108
Gambar 65. Pengembangan alternatif desain font	109
Gambar 66. <i>Black white</i> desain font	109
Gambar 67. Studi ukuran desain font	110
Gambar 68. Studi warna desain font	111
Gambar 69. Final desain font	112
Gambar 70. Final desain poster.....	124
Gambar 71. Final desain leaflet	125
Gambar 72. Final desain cover CD	126
Gambar 73. Final desain X-Banner	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Angka Kecukupan Gizi	12
Tabel 2. Contoh film menggunakan simbol personifikasi	77
Tabel 3. Biaya kreatif dalam produksi film animasi pendek 3D	89

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Skematika Perancangan Tugas Akhir	8
Skema 2. Alur kerja perancangan film animasi	49



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Makanan adalah kebutuhan pokok manusia selain sandang dan papan. Dari tahun ke tahun dapat dirasakan perkembangan jenis-jenis makanan di Indonesia berkembang dengan pesat, salah satunya adalah *fast food*. Hal ini dikarenakan pengaruh makanan luar negeri yang di perkenalkan di Indonesia dan disesuaikan dengan selera orang Indonesia. Siapa yang tidak suka menyantap makanan jenis *fast food*, sepertinya sulit untuk disangkal jika hampir semua orang pernah menyantapnya. *fast food* menjadi alternatif pilihan masyarakat masa kini yang memiliki tingkat mobilitas tinggi, terutama di kota-kota besar. Jam kerja padat dan membutuhkan sesuatu serba cepat.

Dalam perkembangannya, restoran *fast food* atau sering disebut restoran cepat saji itu semakin menjamur di Indonesia. Seiring perkembangan tersebut terjadi pergeseran persepsi masyarakat bahwa *fast food* identik dengan *junk food*. Makanan *fast food* adalah istilah untuk makanan yang dapat disiapkan dan dilayankan dengan cepat. Sedangkan *junk food* adalah makanan tidak sehat, kandungan nutrisi yang kurang, dan mengandung jumlah lemak yang besar. Apabila dilihat dari pengertiannya, *fast food* belum tentu tidak sehat dan tergolong *junk food*, karena kata *fast food* lebih ditekankan dalam hal teknik kecepatan penyajiannya. Sedangkan *junk food* lebih ditekankan dalam hasil produksinya. Dalam hal ini, pengertian *junk food* lebih penting untuk mendapat perhatian karena tentunya memiliki dampak buruk dan efek samping yang tidak sedikit dan sudah seharusnya masyarakat mengetahuinya.

Saat makan bersama keluarga dan teman, ketika di pusat perbelanjaan atau bahkan saat menonton film juga ditemani dengan *junk food*. *Junk food* atau makanan rendah gizi adalah istilah yang

dinisbatkan kepada makanan berkalori tinggi yang berasal dari lemak, gula, dan karbohidrat tetapi rendah nutrisi. Setiap mengonsumsi makanan jenis *junk food*, biasanya juga mengonsumsi minuman bersoda sebagai penambah selera dalam makanan. Dan hal ini umumnya tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tapi juga anak-anak. Makanan ini sangat beragam dari mulai makanan ringan hingga makanan yang termasuk dalam makanan utama karena di dalam kemasan sering dilihat bahan yang disertakan mengandung karbohidrat. Tetapi jangan langsung menganggap makanan ini bergizi bagi tubuh karena apa saja bahan yang terkandung di dalamnya belum terjamin.

Junk food saat ini merupakan makanan yang paling banyak dijumpai di berbagai tempat dan banyak dikonsumsi orang, alasannya antara lain mudah didapat, rasa yang enak dan penampilan yang menarik dan menggoda selera. Makanan gorengan, mie instan, *fried chicken*, es krim, burger, berbagai minuman bersoda dan *softdrink* merupakan contoh *junkfood* yang sangat populer, bahkan sudah menjadi santapan wajib sehari-hari bagi sebagian orang.

Yang menjadi parameter bahwa *junk food* merupakan jenis makanan yang tidak baik jika sering dikonsumsi adalah *junk food* memiliki kecenderungan menimbulkan ketergantungan karena komposisinya banyak mengandung gula dan lemak, Bahan makanan lemak dan gula yang menimbulkan rasa gurih dan enak di mulut sehingga banyak disukai. *Junk food* tidak hanya mengandung lemak dan gula, tetapi juga memiliki kandungan zat tidak baik bagi kesehatan seperti kandungan garam yang berlebihan dan zat aditif. Pola makan sehat dan membatasi konsumsi *junk food* adalah salah satu cara membiasakan untuk tidak terjebak kenikmatan *junk food* yang tidak sehat.

Keinginan masyarakat untuk mengonsumsi *junk food* juga tidak terlepas dari banyaknya iklan yang dijumpai pada berbagai media

seperti televisi, internet, koran, majalah, dan media lain. Iklan tersebut menyajikan visual yang menarik perhatian dan juga pilihan harga yang terjangkau, sehingga masyarakat merasa tertarik dan berkeinginan untuk mencoba, pada akhirnya ketagihan dan menjadi kebiasaan. Iklan makanan memang selalu menyajikan sesuatu yang menggoda, dan menarik perhatian, sehingga apa yang selalu ditampilkan akan selalu tampak nikmat dan lezat. Namun siapa yang tahu dibalik visual yang menggoda tersebut, banyak efek negatif yang bisa ditimbulkan.

Media elektronik yang mengangkat tentang dampak buruk dari *junk food* masih belum banyak ditemui di Indonesia. Beberapa ulasan mengenai *junk food* yang pernah penulis temukan di internet, hanya berupa artikel dan infografis. Ada pula mahasiswa yang mengangkat *junk food* sebagai tugas dengan karya buku ilustrasi ataupun cergam. Sedangkan untuk konten berformat audiovisual yang mengangkat dampak buruk *junk food* masih sedikit di Indonesia. Padahal konten audiovisual, seperti animasi sedang berkembang khususnya di Indonesia. Ini bisa dilihat dari banyaknya film animasi format tiga dimensi (selanjutnya akan ditulis dengan singkatan 3D) dari luar yang ditayangkan di televisi swasta Indonesia seperti *Upin dan Ipin* dan *BoboiBoy* dari Malaysia, *Masha and the Bear* dari Rusia dan *Larva* dari Korea. Namun kabar baiknya sekarang layar televisi Indonesia sedang diramaikan oleh beberapa film animasi buatan dalam Negri.

“*Dufan Defender*”, “*Petualangan si Adi*”, “*Si Entong 3D*”, “*Adit dan Sopo Jarwo*” adalah contoh film animasi 3D asli buatan Indonesia. Sering kali animasi 3D digunakan dalam permainan maupun dalam perfilman. Bahkan bisa dibilang tingkat perkembangan animasi 3D Indonesia sudah mencapai taraf Internasional, dan banyak pengembang animasi yang datang ke Indonesia untuk meminta pembuatan animasi.

Di Indonesia sendiri secara pribadi penulis belum menemukan film ataupun iklan yang berformat animasi yang mengangkat tema *junk food*. Jadi dengan latar belakang tersebut semakin memotivasi penulis untuk mengangkat tema *junk food* ke dalam format film animasi pendek 3D.

Junk food tentunya sudah dikenal luas oleh masyarakat. Dampak buruk jangka panjang pun tentu banyak pula yang sudah mengetahui. Namun masyarakat seakan enggan untuk mempedulikannya karena informasi yang didapat masih sebatas informasi secara umum, masih banyak pula yang menganggapnya sepele. Padahal masih banyak pilihan makanan lain yang lebih bergizi, dan tentunya yang khas Indonesia.

Badan POM sebagai pihak terkait fenomena ini pun memiliki tanggung jawab dalam penyampaian informasi ini. Mungkin informasi yang disampaikan kurang mendapat perhatian masyarakat dikarenakan media yang kurang efektif. Dengan alasan tersebut penulis semakin termotivasi untuk memilih film animasi pendek dengan format 3D sebagai media untuk mengenalkan *junk food*. diharapkan dengan adanya perancangan ini target audiens lebih bijak dalam memilih makanan untuk dikonsumsi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film animasi pendek 3D untuk menginformasikan makanan yang tergolong *junk food* beserta dampak buruknya kepada target audiens?

C. Batasan Masalah

Meskipun *junk food* banyak jenis dan ragamnya, namun dalam perancangan ini hanya membatasi masalah pada informasi makanan yang dekat dengan target audiens dan tentu saja tergolong *junk food* dan efek negatifnya dalam format animasi 3D.

D. Tujuan Perancangan

Menghasilkan film animasi pendek 3D yang menginformasikan dan mengedukasi tentang efek negatif *junk food* dengan dikemas menggunakan unsur cerita imajinatif didalamnya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Sebagai wawasan bagi masyarakat mengenai efek negatif *junk food* yang dikonsumsi secara berlebihan.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan film animasi pendek ini sebagai referensi dalam penyusunan karya ataupun media pembelajaran.

3. Bagi Target Audiens

Sebagai sumber informasi yang menarik, imajinatif dan komunikatif tentang pengenalan *junk food* dan efek negatifnya dengan format animasi 3D.

F. Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan ini hanya difokuskan pada film animasi pendek 3D dengan mengangkat tema makanan *junk food* yang dekat dan paling sering dikonsumsi oleh target audiens, dimana penulis mengambil empat macam makanan yang meliputi mie instan, makanan gorengan, minuman soda, dan sosis sebagai ide dasar pembuatan film yang di dalamnya terdapat karakter, properti dan *environment*.

G. Metode Perancangan

- Mencari dan mengumpulkan data verbal dan visual yang berhubungan dengan *junk food*, serta memahami informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan dalam perancangan film animasi 3D.

- Mencari referensi sebanyak-banyaknya guna mendukung proses perancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
- Setelah data terkumpul, masuk pada tahap produksi yang diantaranya Brainstorming dan mind maaping, scriptwriting, sketsa karakter, konsep art, dan storyboard.
- Setelah proses pra produksi maka akan dilanjutkan dalam tahap produksi yang dimulai dengan memvisualkan sketsa karakter dan *environment* tadi kedalam bentuk 3D atau disebut modelling, teksturing, rigging, dan kemudian dianimasikan.
- Proses terakhir adalah pasca produksi, yaitu compositing dan editing. Dalam proses ini, hasil render akan dimaksimalkan dengan beberapa tambahan efek ataupun suara.

H. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Lingkup Perancangan
- G. Metode Perancangan
- H. Sistematika Perancangan
- I. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Identifikasi Data
 - 1.Data Perancangan
 - 2.Definisi dan Landasan Teori
- B. Analisis Data
- C. Kesimpulan dan Analisis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

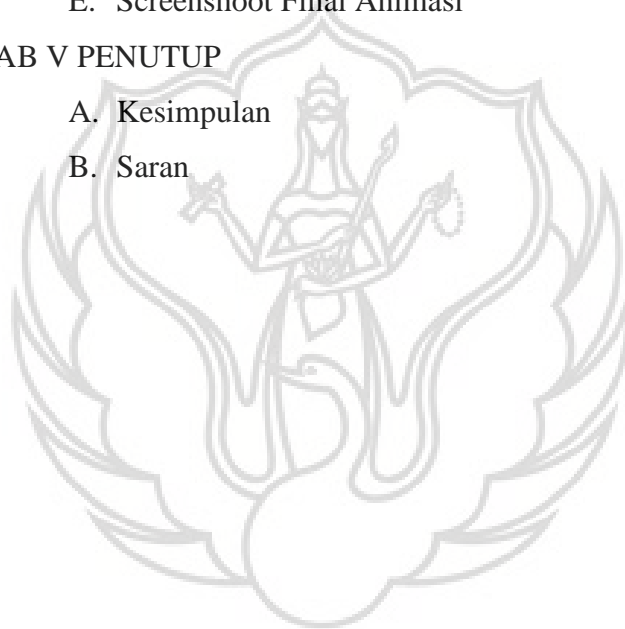
- A. Konsep Komunikasi
- B. Konsep Media
- C. Konsep Kreatif

BAB IV VISUALISASI DESAIN

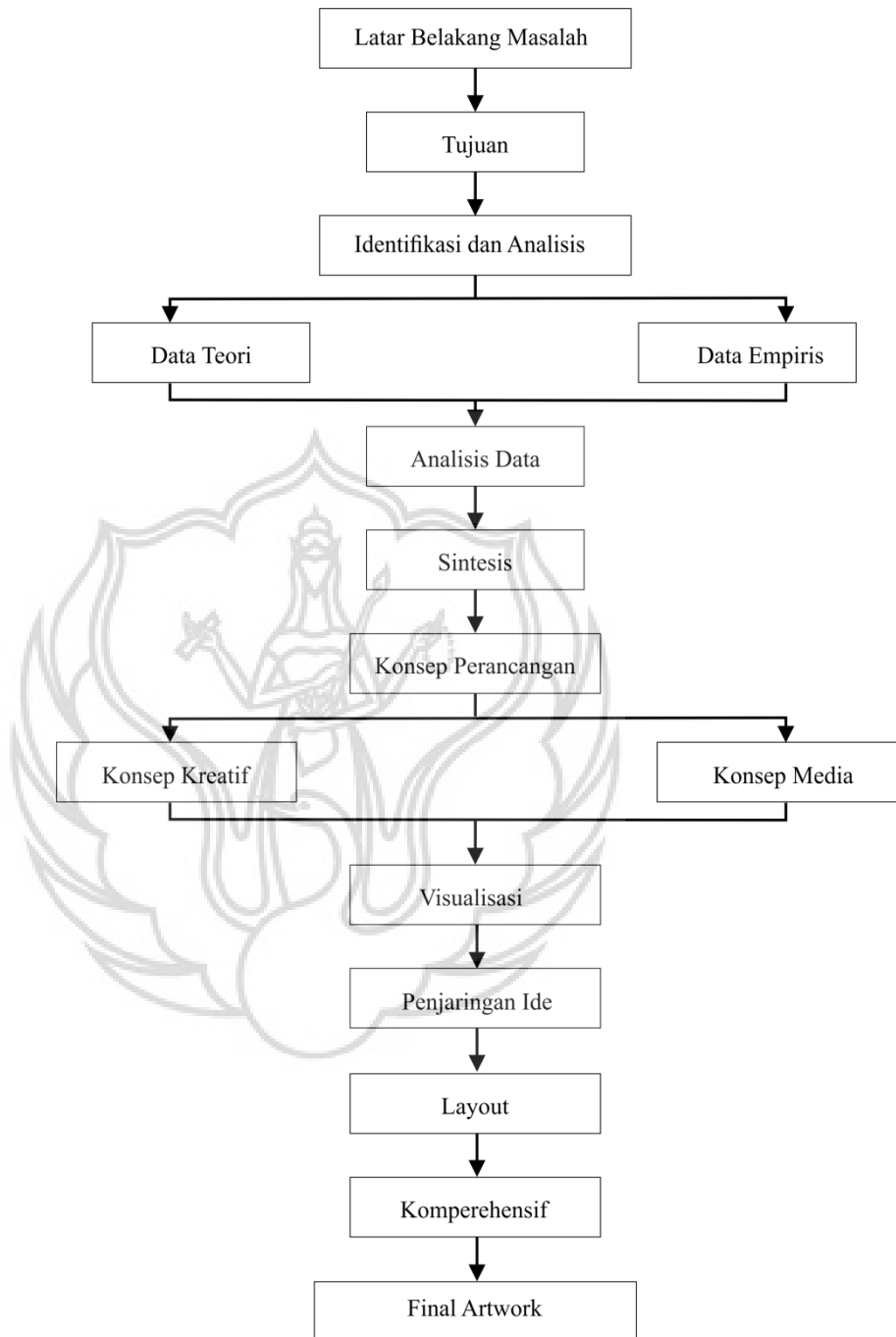
- A. Desain Karakter
- B. Desain *Environment*
- C. Tipografi
- D. Storyboard
- E. Screenshoot Final Animasi

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran



I. Skematika Perancangan



Skema 1. Skematika Perancangan Tugas Akhir