

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

*Junk food* merupakan tema yang diangkat oleh penulis atas dasar keinginan untuk berbagi informasi yang berawal dari istilah *fast food* dan *junk food*. Namun apakah *fast food* sama dengan *junk food*, hal ini berbeda apabila di lihat dari konteksnya. Namun kebanyakan masyarakat Indonesia menganggap keduanya memiliki arti yang sama.

Alasan *junk food* bisa berdampak buruk bagi kesehatan apabila dikonsumsi secara berlebihan adalah karena mengandung jumlah lemak yang besar, rendah serat, banyak mengandung garam , gula serta kalori tinggi dan rendah vitamin. Tema *junk food* ini juga diangkat karena bisa dibilang merupakan sebuah refleksi kehidupan sehari-hari dari si penulis. Sebagai seorang mahasiswa yang mempunyai kesibukan dan dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugasnya, sebuah kewajaran apabila beraktivitas sampai larut malam. Masyarakat pada umumnya apabila melakukan aktivitas di waktu malam hari merasa lapar dan ingin mengisi perut dengan makanan instan dan praktis.

Dampak negatif dari kebiasaan mengkonsumsi *junk food* secara berlebihan memang tidak dirasakan dalam jangka waktu pendek. Namun dampaknya akan terasa nanti ketika sudah jangka waktu lama yang bisa mengakibatkan obesitas, radang lambung dan usus, kanker usus besar, bahkan bisa menyerang jantung. Dari permasalahan tersebut penulis mengangkat *junk food* sebagai tema untuk kemudian di olah menjadi sebuah film animasi pendek tiga dimensi (3D).

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, animasi merupakan salah satu bentuk penyampaian sebuah ide dan gagasan dalam berbagai elemen mulai dari garis, bentuk, warna, dan gerakan yang di komunikasikan menjadi media audiovisual oleh si pembuat baik dalam

bentuk realis ataupun non realis namun tetap bisa di terima serta di nikmati oleh penontonnya.

Pada Perancangan Film Animasi pendek 3D “*Junk food*” ini melalui tahapan dan proses yang panjang di karenakan menggunakan proses relevansi alur kerja searah, yang apabila step sebelumnya belum selesai di kerjakan maka tidak bisa mengerjakan step selanjutnya. Pada dasarnya areal kerja dalam dunia animasi meliputi *development* (areal penciptaan), *pre Production* (areal pencarian), *production* (areal pengerjaan), dan *post Production* (areal penyelesaian). Dari empat pengelompokan tersebut di butuhkan keahlian khusus pada masing-masing areal kerja.

Dalam perancangan ini, penulis juga sebagai *creator* yang bertindak secara multitasking skill area. Mulai dari proses *development* sampai *pre Production* penulis terlibat langsung dalam proses pengerjaan. Penulis di tuntut pandai dalam membagi waktu karena proses yang begitu panjang dalam pembuatan sebuah film animasi.

Animasi di anggap tepat sebagai media untuk mengungkapkan ide dan gagasan penulis tentang dampak buruk *junk food* apabila dikonsumsi secara berlebihan. Hal itu juga di perkuat dengan tumbuhnya animasi di Indonesia serta semakin di apresiasinya animasi Indonesia oleh dunia Internasional. Dengan media animasi diharapkan menimbulkan ketertarikan oleh khalayak untuk menonton dan memahami isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan oleh penulis tentang bahaya *junk food* bagi kesehatan.

Selama proses pengerjaan perancangan film animasi pendek ini penulis tidak mengalami kendala secara serius dengan data dan bahan tulisan karena *junk food* merupakan tema yang mudah dicari informasinya. Selain itu konsumen *junk food* juga kebanyakan adalah orang-orang yang berada di lingkungan jadi dengan mudah untuk sekedar bertanya dan mewawancarai perihal *junk food*. Justru kendala

yang di hadapi penulis lebih bersifat teknis, karena memang pengerjaan dilakukan sendiri dengan fasilitas yang seadanya.

Film animasi 3D dikerjakan menggunakan komputer yang harus berspesifikasi tinggi karena beratnya program grafis 3D yang harus dijalankan oleh komputer. Dalam pengerjaan film animasi ini penulis menggunakan program 3D keluaran Autodesk yaitu 3DS MAX 2010. Program ini dianggap stabil dalam proses pengerjaan namun mengabiskan memori yang cukup besar selama proses pengerjaan. Dengan adanya 5 karakter yang harus di animasikan membuat penulis membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan 4 Scene yang terdiri dari 55 Shot tersebut. Beratnya file yang harus di render juga menjadi kendala serius dalam proses akhir sebelum dikomposisi dalam software compositing keluaran Adobe yaitu After Effect. 1 frame membutuhkan waktu render 8 menit dan bahkan ada yang sampai 60 menit. Lama nya waktu render tergantung dari banyaknya frame dan lighting atau lampu dalam sebuah shot. Penulis sangat merasa terbantu dengan adanya fasilitas laboratorium Komputer kampus DKV ISI Yogyakarta berjumlah 6 unit PC, dan dari penulis sendiri menyediakan 3 unit PC. Jadi total waktu render hampir 1 bulan menggunakan 9 komputer yang aktif setiap hari.

## **B. SARAN**

Setelah melalui tahap demi tahap perancangan tugas akhir ini, dan mendapatkan kesimpulan penulis memiliki beberapa saran terkait beberapa hal. Yang pertama, mengenai tema yang diangkat yaitu tentang *junk food*. Pada dasarnya pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui karya animasi 3D ini bukan untuk melarang target audiens mengkonsumsi . Namun yang ditekankan disini adalah , efek negatif jika dikonsumsi secara berlebihan. Sesekali mengkonsumsi *junk food* sebagai pengganti makanan rumah ketika sedang berada di luar rumah tidak mengapa asal masih dalam batas yang wajar.jadi

saran penulis, alangkah lebih baik jika masing-masing bisa menjaga pola makan dan menu makanan supaya kesehatan tubuh tetap terjaga.

Yang kedua berhubungan dengan cerita film animasi. Membuat sebuah karya film animasi pendek memiliki sensasi tertentu ketika ditantang untuk menyampaikan sebuah pesan dalam waktu yang relatif singkat hanya beberapa menit. Dalam film animasi *Junk food* seharusnya bisa digali lagi dan masih memungkinkan menambah durasi sehingga dalam penyampaian gagasan mengenai dampak buruk *junk food* lebih jelas dan lebih detail. Namun karena keterbatasan waktu pengerjaan dan keterbatasan fasilitas maka film ini dikemas dalam durasi empat menit saja.

Yang ketiga mengenai teknis perancangan film animasi 3D. seperti yang diketahui proses pembuatan sebuah film animasi 3D melalui proses yang panjang. Mulai dari proses *development* sampai *post production* menuntut untuk memiliki keahlian khusus di masing-masing areal kerja. Saran penulis, akan sangat memudahkan jika nanti setelah ini muncul perancangan film animasi 3D yang lain setidaknya memiliki tim yang bisa membantu dalam proses perancangan. Karena dari pengalaman penulis merasa cukup berat ketika melakukan proses pengerjaan sendiri dari awal sampai akhir. Ketika pengerjaan dilakukan sendiri menuntut menjadi *generalist artist* yang berkemampuan multitasking skill area guna menyelesaikan setiap tahapnya. Prosesnya akan memakan waktu yang lama. Belum lagi jika fasilitas kurang memadai, seperti hardware yang tersedia. Oleh karena itu sekali lagi penulis menyarankan ketika merancang sebuah film animasi 3D hendaknya mempersiapkan segalanya termasuk SDM dan fasilitas penunjang seperti komputer dan program grafis yang akan dipakai.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Bancroft, Tony. (2006). *Creating Characters with Personality*, Watson-Guption Publication: New York
- Blair, Preston. (1994). *Cartoon Animation*, Walter T. Foster: USA
- Canal, Maria Fernanda. (2006). *All About Techniques in Drawing for Animation Production*, Parramon: Spain
- Goldberg, Eric. (2008). *Character Animation Crash Course!*. Silman James Press: Los Angeles
- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be!*, Elex Media Komputindo: Jakarta
- Johnston, O & Frank T. (1981). *The Illusion of Life: Disney*, Hyperion: USA
- Prakosa, Gotot. (2010). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi*. Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta dengan Yayasan Visual Seni Indonesia: Jakarta
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*, Hoermerian Pustaka: Yogyakarta
- Sari, Reni Wulan dkk. (2008). *Dangerous Junk food*, Penerbit O2: Yogyakarta
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*, Focal Press : USA
- Williams, Richard. (2001). *Animator's Survival Kit*, Faber & Faber : London

### Pertautan :

- <http://cni.co.id/index.php/corporate-info/39-siaran-pers/1114-bahaya-junk-food-bagi-kesehatan> (15-09-2013, 08:21)
- <http://health.okezone.com/read/2012/03/18/486/595275/large> (27-10-2013, 10:12)
- <http://kuncihidupsehat.blogspot.com/2013/05/ketahui-bahaya-junk-food.html> (15-09-2013, 08:34)
- <http://www.jurukunci.net/2012/05/7-bahaya-keanyakan-makan-junk-food.html> (15-09-2013, 08:22)