

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK UNTUK MENGINFORMASIKAN TENTANG KEBIASAAN BURUK MENYISAKAN MAKANAN BAGI ANAK REMAJA DI KOTA BESAR

Oleh

Paulin

NRP 1464067

Bandung merupakan ibukota Jawa Barat yang terkenal sebagai “Kota Kembang”. Namun pada tahun 2005, Bandung mendapat julukan “Bandung Lautan Sampah” dan “Kota Terkotor” (julukan berdasarkan warga dan wisatawan). Bandung juga memiliki 4 masalah utama, dan salah satunya yaitu masih mengenai pengelolaan sampah. Hasil dari data PD. Kebersihan, Kota Bandung sendiri menghasilkan 1.500-1.600 ton sampah perhari. Berdasarkan data tersebut, dari sekian banyaknya sampah yang dihasilkan, 63,56% nya merupakan sampah organik yang terdiri dari sisa makanan (PD. Kebersihan, 2002).

Oleh karena itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk menginformasikan kepada masyarakat terutama pada anak remaja di kota besar, bahwa sampah makanan menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Manfaat dari perancangan ini adalah memunculkan kesadaran masyarakat untuk menghentikan kebiasaan buruk menyisakan makanan. Berdasarkan riset yang telah dilakukan melalui kusioner yang tersebar dimasyarakat secara acak, anak remaja lah yang paling banyak menyisakan makanan.

Metode yang digunakan yaitu dengan membuat animasi pendek yang menceritakan kebiasaan anak SMP yang membuang makanan. Animasi tersebut menjadi bagian dari tahap *informing* dalam kampanye. Didukung oleh media promosi melalui *Instragram*, *Facebook*, dan *Youtube*.

Kata kunci : Animasi, Kebiasaan Buruk, Remaja Indonesia, Sampah Makanan

ABSTRACT

SHORT ANIMATION DESIGN TO INFORMING ABOUT FOOD WASTE HABIT FOR TEENAGER IN BIG CITY

Submitted by

Paulin

NRP 1464067

Bandung is a capital city of West Java, which is known as “The Blooming City”. Sadly since 2005, Bandung turned out as “Bandung the Dirty Ocean” (named by the citizen and tourist). Since then, Bandung has 4 main problems, and one of it was about trash management. PD.Kebersihan data result has confirmed that Bandung city produce 1.500-1.600 tons of trash everyday. Most of the amount of trash produces, 63.56% was contained with organic trash which is food waste. (PD.Kebersihan, 2002).

Therefore, the purpose of this scheme is to informing the citizen mostly teenager in the city, to aware of food trash that keep increasing each years. The benefits of this design is to bring the citizen stop wasting food. Based on research by spreading questionnaire towards citizen randomly, it has been concluded that teenager is the biggest contribution on food waste.

Short animation is the method that has been chosen to tell the middle schooler’s habit on wasting food. The animation will be the part of informing stage in campaign. Supported by promotion media such as Instagram, Facebook, and Youtube.

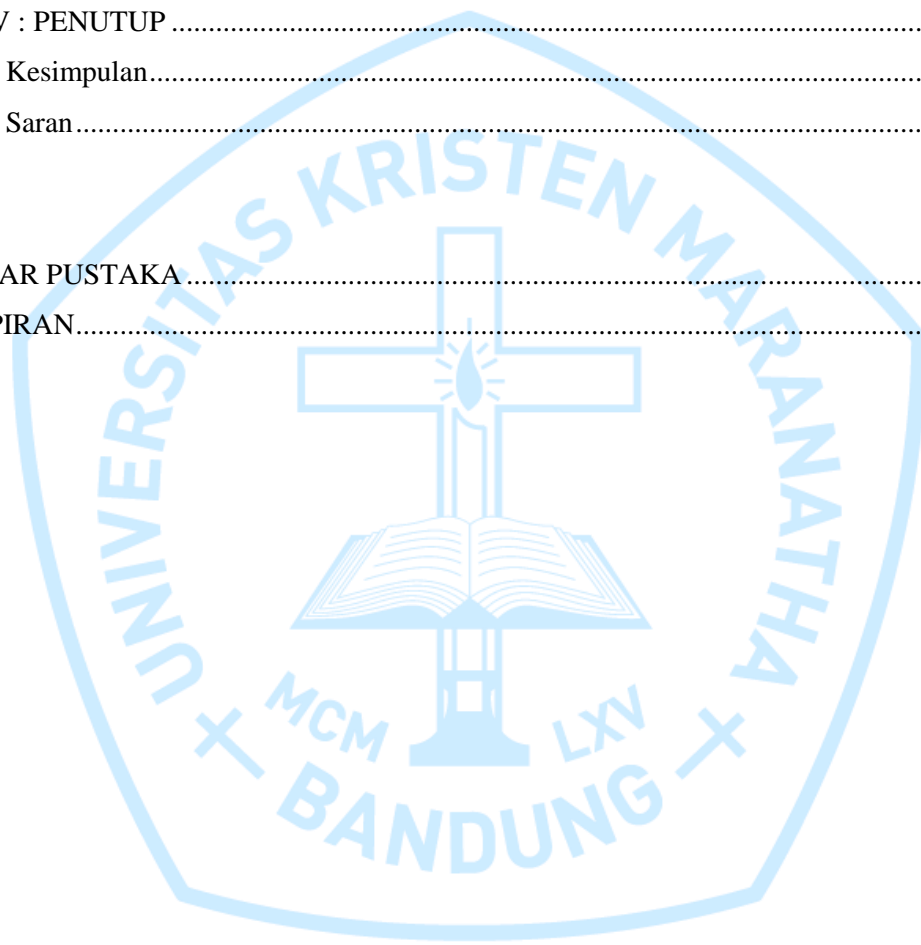
Keywords : Animation, Bad Habits, Food Trash, Indonesian Teenagers

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Teori Animasi.....	6
2.1.1 Jenis-jenis Animasi	7
2.1.2 Prinsip Animasi	7
2.1.3 Manfaat Animasi	10
2.2 Pembuatan Tokoh Karakter.....	10
2.3 <i>Computer Generated Imagery (CGI)</i>	11
2.3.1 Proses Pembuatan <i>3D Animation CGI</i>	11
2.4 Perkembangan Psikologi Anak Remaja	13
2.4.1 Tahap-tahap Masa Remaja.....	14
2.5 Teori Narasi.....	17
2.5.1 Komponen Narasi	17

2.6	Teori Strategi Komunikasi	18
	2.6.1 Fungsi Strategi Komunikasi.....	19
	2.6.2 Tujuan Strategi Komunikasi	20
	2.6.3 Perumusan Strategi Komunikasi.....	20
2.7	Teori Multimedia.....	21
	2.7.1 Elemen Multimedia	22
	2.7.2 Aplikasi Multimedia	24
2.8	Teori Iklan Kampanye	25
	2.8.1 Fungsi Kampanye	25
	2.8.2 Jenis Kampanye	26
2.9	Teori Kebiasaan.....	27
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		28
3.1	Data dan Fakta.....	28
	3.1.1 PD.Kebersihan Kota Bandung.....	28
	3.1.2 Data tentang Gejala atau Fenomena yang Terjadi	31
	3.1.3 Tinjauan terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	42
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	45
	3.2.1 Analisis SWOT Animasi	45
	3.2.2 Analisis Berdasarkan STP	46
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		48
4.1	Konsep Komunikasi	48
4.2	Konsep Kreatif.....	49
	4.2.1 Visual.....	49
	4.2.2 Warna.....	49
	4.2.3 Tipografi	49
	4.2.4 Gaya Gambar	50
4.3	Konsep Media.....	50
	4.3.1 Animasi.....	50
	4.3.2 Media Promosi.....	51
4.4	Hasil Karya.....	54
	4.4.1 <i>Storyline</i>	54

4.4.2 <i>Storyboard</i>	56
4.4.3 <i>Title Design</i>	59
4.4.4 <i>Character Design</i>	59
4.4.5 <i>Design Asset</i>	63
4.4.6 <i>Animation</i>	68
4.4.7 <i>Budgeting</i>	69
BAB V : PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xix



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Logo PD. Kebersihan Kota Bandung</i>	28
Gambar 3.2	<i>Logo Design PD. Kebersihan Kota Bandung</i>	29
Gambar 3.3	<i>Screenshot Larva Campaign to Reduce Food Waste (ending)</i>	43
Gambar 3.4	<i>Screenshot Larva Campaign to Reduce Food Waste (climax)</i>	43
Gambar 3.5	<i>Screenshot In A Heartbeat (opening)</i>	44
Gambar 3.6	<i>Screenshot In A Heartbeat (climax)</i>	45
Gambar 4.1	<i>Palet warna</i>	49
Gambar 4.2	<i>Font Monstrosity</i>	49
Gambar 4.3	<i>Logo Indonesia Bebas Sampah 2020</i>	51
Gambar 4.4	<i>Promosi Instagram</i>	52
Gambar 4.5	<i>Promosi Facebook</i>	53
Gambar 4.6	<i>Promosi Youtube</i>	53
Gambar 4.7	<i>Storyboard-1</i>	56
Gambar 4.8	<i>Storyboard-2</i>	57
Gambar 4.9	<i>Storyboard-3</i>	58
Gambar 4.10	<i>(kiri : Judul) (kanan : Palet Warna)</i>	59
Gambar 4.11	<i>(atas :character)(bawah kiri :3D modeling)(kanan : warna)</i>	60
Gambar 4.12	<i>(atas kiri:character 2D)(atas kanan:3D Modeling)(bawah:warna)</i>	61
Gambar 4.13	<i>(atas:character 2D)(bawah:3D Modeling)(kanan:warna)</i>	62
Gambar 4.14	<i>(atas:2D concept)(bawah kiri:3D Modeling)(bawah kanan:warna)</i> ...	63
Gambar 4.15	<i>(atas kiri:2D concept)(bawah kiri:3D Modeling)(kanan:warna)</i>	64
Gambar 4.16	<i>(atas:sketsa)(bawah:3D Modeling)</i>	65
Gambar 4.17	<i>(atas:sketsa)(tengah:3D Modeling_1)(bawah:3D Modeling_2)</i>	66
Gambar 4.18	<i>Tumpukan Sampah</i>	67
Gambar 4.19	<i>Animasi</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	<i>Timeline Kampanye</i>	51
Tabel 4.2	<i>Budgeting Promosi</i>	69
Tabel 4.3	<i>Budgeting Animasi</i>	69



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Frekuensi menyisakan makanan dalam 1 bulan.....	35
Diagram 3.2	Alasan menyisakan makanan	36
Diagram 3.3	Perilaku terhadap sisa makanan	37
Diagram 3.4	Hasil pengamatan dari menyisakan makanan	37
Diagram 3.5	Akibat dari membuang dan menyisakan makanan	38
Diagram 3.6	Pengaruh buruk dari sampah makanan	39
Diagram 3.7	Tindakan untuk menghentikan menyisakan makanan	39
Diagram 3.8	Nasehat orangtua terhadap perilaku menyisakan makanan	40
Diagram 3.9	Frekuensi penggunaan gadget.....	41
Diagram 3.10	Penggunaan media sosial	41
Diagram 3.11	Film animasi yang menarik.....	42

