

Pembuatan Film Animasi “Fun, Easy and Smart Diet With Dr. OZ BOOKS” dengan Teknik Animasi 2 Dimensi

**Sri Sumarlinda, Faulinda Ely Nastiti
STMik Duta Bangsa Surakarta**

Abstrak

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk produk sebuah film yang dapat membantu program diet bagi seseorang yang mengalami obesitas atau kelebihan berat badan. Film animasi “fun, easy and smart diet with Dr. Oz Books” ini dibuat berdasarkan isi dari buku Fun, easy, and smart diet berisi empat bagian, yang masing-masing bab berisi materi yang berbeda. Materi yang ada di buku tersebut akan dibuat visualisasi animasi dua dimensi sehingga memudahkan seseorang untuk melakukan diet, karena tinggal menonton dan menirukan langkah-langkah yang ada pada film tanpa membaca buku Dr Oz yang memiliki ketebalan 292 halaman.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Ke enam tahap tersebut dibagi menjadi tiga proses yaitu proses pra produksi, proses produksi dan proses pasca produksi. Pembuatan film kali ini adalah dengan lebih memanfaatkan media digital, maksudnya film ini tidak secara langsung diperankan oleh manusia namun lebih kepada pembuatan animasi dua dimensi (animasi 2D). Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pembuatan gambar dan perekaman suara yang selanjutnya dibuat video. Software yang digunakan di dalam penelitian ini adalah Adobe photoshop CC , Corel Draw X5, Adobe flash CS6, AVS Video Editor dan Adobe Audition CS6.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film animasi yang akan didistribusikan melalui media CD yang akan dibagikan kepada masyarakat yang mengalami obesitas dan melalui internet sehingga masyarakat juga dapat mengupload atau melihat langsung film tersebut secara online.

Kata Kunci : film, animasi, diet, Dr Oz

PENDAHULUAN

Banyak jenis program diet yang justru gagal, karena berat badan bertambah lebih banyak daripada jumlah yang diturunkan. Beberapa diet yang sudah ada diantaranya adalah diet Atkins yang menganjurkan makanan tinggi protein dan mengurangi karbohidrat, studi yang dipublikasikan dalam *the New England Journal of Medicine* serta beberapa ahli gizi memperlihatkan bahwa diet Atkins memberika masalah baru pada organ tubuh dalam jangka panjang. Macam diet yang lainnya adalah *food combining*, *zone diet* dan diet sesuai golongan darah. Pada pelaksanaan diet tersebut terdapat banyak panduan rumit dan perubahan pola makan yang sangat drastis sehingga sulit diterapkan dalam jangka panjang

Buku *Fun, Easy and Smart Diet* memberikan panduan lengkap tentang diet yang ditulis Michael F. Roizen dan Mehmet C. Oz. Buku ini akan menuntun anda menemukan fakta tersebut sekaligus menyodorkan program diet yang menyenangkan, mudah, dan cerdas. Buku ini berisi bagaimana mengurangi ukuran lingkaran pinggang dalam waktu 14 hari, mengajak tubuh anda agar membakar lemak alih – alih menyimpannya, menu dan resep – resep lezat bagi para pediet, serta teknik olah tubuh yang efektif untuk membentuk tubuh ideal.

Buku ini lebih dari sekadar rencana dan tuntunan diet. Segala hal yang berhubungan dengan diet dan pola hidup sehat diulas tuntas. Tapi dengan tebal ratusan halaman pasti akan menyulitkan seseorang membacanya dan malas untuk mempelajari buku tersebut pada awalnya. Harganya pun tak bisa dianggap murah jika tidak diterapkan. Atas dasar tersebut, dibuatlah sebuah film dengan teknik animasi dua dimensi sebagai cerminan dari buku yang bermanfaat ini. Film animasi dengan judul “Fun, easy, and smart diet with Dr Oz” dibuat berdasarkan dengan buku yang berjudul *Fun, easy, and smart diet* dan diulas sesuai dengan bagian inti bab. Dengan animasi dua dimensi, maka dapat memberikan visualisasi berbeda sehingga memudahkan seseorang untuk melakukan diet, karena tinggal menonton dan menirukan langkah-langkah yang ada pada film.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya pernah dilakukan oleh Dwi Kurniawan, Ahmad. 2011. **Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “INSOMNIA” Dengan Penggunaan Tool pada Adobe Flash CS4**. Naskah Publikasi, Journal AMIKOM Yogyakarta. Pada penelitian ini menghasilkan film kartun 2 dimensi dengan tema “Insomnia”. Software yang digunakan yaitu adobe flash CS4.

Sari, Noviana. 2012. **Perancangan Film Animasi “Destini” dengan Menggabungkan Metode Tracking sebagai Pengganti Gambar pada Background dan Metode Frame White Fram pada Gerak**. Pada penelitian ini membuat film dengan metode with frame, jumlah frame perdetik merupakan satuan yang digunakan untuk menunjukkan kualitas animasi yang dibuat, penelitian ini menggunakan konsep *keyframe*.

Isbat, Nur. 2012. **Perancangan Film Kartun 2D “Dick” dengan Teknik Tradisional Animasi (CEL) dan Animasi Terbatas**. Naskah Publikasi. Journal AMIKOM. Yogyakarta. Teknik yang langsung dikenal adalah teknik animasi celatau sekarang lebih dikenal dengan tradisional animasi, karena teknik ini yang menjadi dasar film animasi.

Sedangkan landasan teori yang sesuai dengan tema penelitian adalah tentang pengertian :

Multimedia juga dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia oleh Ariesto Hadi Sutopo (2003), diartikan sebagai kombinasi dari macam-macam obyek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, *audio*, *video*, untuk menyajikan informasi.

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audiovisual yang dibuat yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya (UU 8/1992).

Kata animasi diambil dari kata kata “ANIMATION to ANIMATE” dan dengan artinya kurang lebih adalah hidup atau menghidupkan. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar – lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. (M. Suyanto, 2006).

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian

Pembuatan film ini dilakukan di laboratorium STMIK Duta Bangsa Surakarta. Sedangkan untuk pengambilan data secara dokumentasi atau pengambilan data seperti gambar, video, rekaman suara dan film animasi yang berhubungan dengan pembuatan film animasi 2D dan tata cara melakukan diet yang benar serta sesuai dengan panduan diet ala Dr Oz

3.2. Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, dengan tahapan sebagai berikut : (Ariesto Hadi Sutopo, 2003)

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*audience identification*) yaitu masyarakat, khususnya seseorang yang ingin menjalani diet atas alasan tertentu. Proses diet dengan memberikan informasi berupa film animasi dengan teknik 2D berdasarkan buku *Fun, easy and smart diet*.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai kerangka, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan dalam pembuatan film Animasi 2D. Melakukan tahap pra produksi setelah melakukan analisa tentang ide dan tema layak dan dapat digunakan.

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan dan materi seperti pengelompokan animasi berdasarkan bagian pada pedoman. Tahap ini dapat dikerjakan paralel (bersamaan) dengan tahap *assembly*.

4. *Assembly*

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek dibuat dan merupakan proses awal sampai akhir produksi. Pembuatan film animasi *Fun, easy and smart diet with Dr Oz* didasarkan pada tahap *design*.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak pada animasi. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian dan masuk dalam tahap pasca produksi.

6. *Distribution*

Tahapan dimana film animasi *Fun, easy and smart diet with Dr Oz* dengan teknik 2D disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampungnya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metodologi pengembangan sistem dengan metode pengembangan multimedia yang meliputi tahapan dengan pembahasan sebagai berikut :

4.1. *Concept*

Concept dari penelitian ini adalah membuat film animasi dengan tema diet with Dr oz dengan *user* adalah masyarakat di Indonesia pada umumnya khususnya bagi yang memiliki kelebihan berat badan ataupun ingin menjaga berat badan. Caranya hanya perlu mengunduh internet maupun mendapatkan DVD secara gratis, menonton dan mempraktekannya langsung. Tujuan dari film ini tidak lain adalah sebagai media edukasi yang berisi informasi berkaitan dengan kesehatan, khususnya diet.

4.2. *Design*

Design merupakan tahap pra produksi yaitu menentukan berbagai materi awal pembangun cerita, di tahap ini membuat *script* berupa tulisan yang selanjutnya kemudian dikembangkan ke dalam bentuk panel bergambar yang disebut *storyboard*.

1. *Script*

Script lengkap dibangun dari bagian – bagian utama film, yaitu *synopsis*, bagian pembuka, bagian permasalahan, bagian solusi, dan bagian penutup.

a. Script SYNOPSIS

Seseorang pengidap obesitas bernama Obi sadar pada berat badannya yang berlebih dan masalah yang akan diakibatkan dari berat badannya sendiri. Obi bertekad mengurangi berat badannya. Obi kemudian bertemu dengan Dokter dan Asisten. Obi yakin dengan keputusannya untuk merubah diri dan menjalani hidup sehat. Dokter memberikan berbagai informasi dan penjelasan melakukan diet ala Dr Oz, dibantu oleh Asisten. Pada akhirnya, obi dapat mengurangi berat badannya dan hidup lebih sehat.

b. Bagian Pembuka

Scene 1

Lokasi : Jalan kota dan keadaan sekitarnya, waktu pagi hari.
Pengantar film dengan diiringi lagu berupa instrumen.

Dimulai dari hitungan mundur dan judul. Film animasi dimulai.

Jaman modern penuh dengan macet dan stres. Seorang pria mengendarai mobil di jalan kota melihat banyak orang bertubuh gemuk (obesitas). Banyak makanan - makanan lezat pemicu obesitas didapatkan dengan mudah. Karena stress pria itu makan camilan dengan rakus. Kemudian orang itu terlihat merenung dan berfikir ingin melakukan diet. Pria itu pulang, dan mencari info diet di internet untuk menemukan solusinya. Ilustrasi seakan akan ada cahaya keluar dari komputernya. Pria gemuk itu berdiri dan dari kejauhan muncul cahaya, dan samar - samar dari balik cahaya mendapatkan jalan keluar masalahnya

c. Bagian Permasalahan

Scene 1

Lokasi : Klinik, waktu siang hari
Narasi : Obi

Diluar klinik, seorang pria berjalan ke arah klinik kesehatan.

Pria itu bertubuh gemuk, masuk ke dalam klinik dan menunggu antrian. Saat gilirannya, bertemu dengan seorang Asisten yang bernama Raka. Si Asisten membawanya menemui Dokter Nanda.

Pria itu bernama Obi, kepada Dokter dan Asisten, dia menceritakan masalah yang sedang dihadapinya yaitu berat badan berlebih. Obi juga bercerita bahwa segala upaya dilakukan termasuk menjauhi makanan. Meskipun segala hal yang dia tau telah dilakukan, tetapi hasilnya adalah kegagalan.

Scene 2

Lokasi : Klinik, waktu siang hari
Narasi :Dokter

Menuju ke ruang peragaan. Di ruangan ini Dokter memberikan alasan kenapa sebagian diet bisa gagal. Pertama, diet memaksa untuk menjauhi makanan, bahkan mengeluarkan keringat ala pesumo di sauna. Kedua adalah tekanan pada diri sendiri untuk tidak makan, digambarkan seperti menahan nafas dalam air. Suatu saat ketika tak kuat menahannya, makan dengan rakus. Diibaratkan seperti kebutuhan menghirup udara saat menyelam.

Scene 3

Lokasi : Klinik, waktu siang hari

Dokter menjelaskan bahwa alasan tidak melakukan diet tanpa olahraga adalah pengelakan. Melakukan diet tanpa olahraga tidak akan ada hasilnya karena diet berhubungan dengan otot dan lemak. kemudian dokter menjelaskan mengenai program diet Dr Oz

d. Bagian Solusi

Scene 1

Lokasi : Klinik, waktu siang hari

Asisten membantu dokter bagaimana menjelaskan cara memulai diet, yaitu dengan mengukur lingkaran pinggang dan menimbang berat badan. Asisten Menjelaskan mengapa lingkaran pinggang menjadi indikator terpenting.

Scene 2

lokasi : Klinik, waktu siang hari

Dokter memperlihatkan berbagai jenis makanan. Makanan tersebut adalah makanan baik dan makanan buruk. Obi diminta memilih makanannya, meski sebagian besar adalah makanan buruk. Program diet Dr Oz dijalankan dengan memperbanyak makanan baik. Disebutkan jenis jenis makanan baik dan tips makan. Diperlihatkan juga berbagai menu makanan harian untuk program diet.

Scene 3

Lokasi : Klinik, jalanan, waktu pagi hari

Narasi oleh Asisten

Dari Luar klinik, pintu terbuka dan Obi masuk dan merasa lapar dan kepanasan. Asisten dan Dokter menyambut kedatangan Obi dengan memberi tips untuk membedakan rasa lapar dan haus, asupan makanan bahkan tidak menurunkan suhu AC.

Dokter mengajak semua keluar klinik. Dokter menjelaskan bahwa olahraga dapat membendung rasa lapar dan menambah otot bisa membakar lemak seukuran kulkas.

Berjalan di luar klinik.

Dokter menjelaskan berbagai manfaat olahraga, melakukannya dengan murah dan mudah.

Scene 4

Lokasi : Jalanan kota, waktu pagi hari, menjelang siang.

Narasi oleh Asisten

Asisten, mengenai bentuk otot mirip untaian spaghetti. Untaian serat padat pembentuk otot

Dokter menjelaskan dalam sebuah ilustrasi olahraga utama, yakni latihan stamina dan latihan tenaga (angkat beban).

Setelah otot lelah muncul robekan - robekan kecil pada serat otot yang merusak otot. Maka tubuh merespon dengan membangun otot yang lebih kuat dan besar.

Penjelasan mengenai otot sebagai konsumen energi terbesar bagi tubuh.

Asisten memperlihatkan otot pada tangannya. Obi membayangkan memiliki otot yang besar dan gempal.

Scene 5

Lokasi : Gym (pusat kebugaran), waktu siang hari.

Menunjukkan suasana gym.

Dokter menjelaskan mengenai sarana olahraga terbaik, yaitu tubuh, tanpa perlu alat mahal lainnya. Dokter menunjukkan untuk memulai dari kebiasaan, berjalan kaki 30 menit setiap hari. Tahap selanjutnya adalah peregangan di contohkan oleh asisten.

Asisten mengilustrasikan cara mengolah tubuh dengan benar, yaitu cara melakukan angkat beban.

Scene 6

Lokasi : Gym, waktu siang hari

Gerakan dan Narasi oleh Asisten

Penjelasan mengenai olah tubuh ala Dr Oz. Lakukan minimal 3 kali seminggu, dengan durasi tertentu.

Gerakan pertama adalah berdiri dan memutar bahu. Gerakan selanjutnya bertepuk tangan. Gerakan peregangan di bagian pinggul dengan cara menunduk dan tempelkan telapak tangan ke lantai. Posisi kepala menggantung ke bawah.

Setelah peregangan, lakukan *push - up* yang terdiri dari berbagai tingkat. Lenturkan dengan duduk di atas tumit. Bersiap pada posisi *push - up* dengan dua siku dan ujung kaki menempel di lantai, tahan perut tegak lurus.

Posisikan tubuh menyamping, bertumpu pada siku dan tahan pinggul tetap diatas.

Ambil posisi mirip *push - up*, tapi seluruh kaki menempel pada lantai. Jadikan tumpuan, telapak tangan ke lantai dan tarik ke belakang kepala sampai perut ke atas. Gerakan berikutnya menjadi meja.

Berbaring menempel pada lantai, jangkauan tangan ke depan dan kaki ke belakang. Duduk terlipat dalam posisi duduk di lantai. Berbaring dan tangan terlipat di dada. Salah satu lutut menggantung di udara, kemudian angkat kaki.

Seperti posisi sebelumnya, namun letakkan tangan menyilang di belakang kepala sebagai penopang. Entakkan kedua kaki. Kali ini duduk di lantai, tekuk salah satu sisi kaki, tahan dan naik turunkan kaki sisi lainnya.

Posisikan duduk tanpa kursi dengan bersandar pada dinding.

Gerakan terakhir adalah meregangkan paha dengan cara menekuk salah satu kaki kebelakang.

Asisten memberikan tips mengenai olah tubuh ini. Dokter menambahkan mengenai membiasakan diri untuk merubah postur tubuh dengan berdiri tegak sembari menahan perut, dicontohkan oleh Asisten.

Obi telah paham semuanya. Bahwa tidak hanya perlu menjaga makanan dan kebiasaan, olahraga juga, bahkan dilakukan dengan mudah.

e. Bagian Penutup

Scene 1

Lokasi : Klinik Dokter, waktu pagi hari

Melihat lingkungan klinik, dari luar, kemudian dalam ruangan. Dokter dan Asisten bergantian menjelaskan kembali mengenai informasi haruslah

dipraktekkan. Penjelasan secara ringkas mengenai program diet yang perlu dilakukan.

Scene 2

Menunjukkan akhir dan diiringi lagu.

Tercantum kredit (orang orang yang berperan dan turut membantu terlaksananya film).

teks keterangan : beberapa bulan kemudian ...

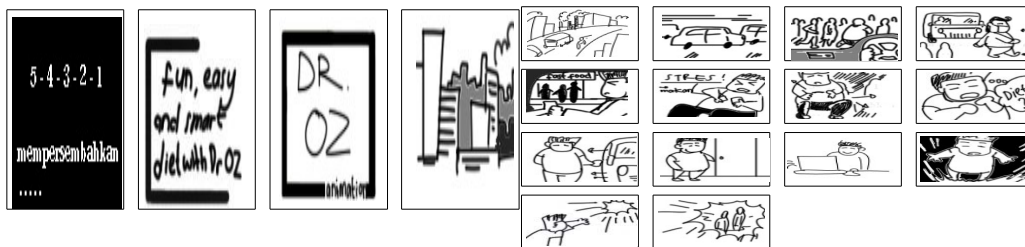
Seorang Pria bertubuh normal bangun dari tempat tidur, menuju meja dan melihat sebuah foto seorang yang bertubuh gemuk (Obi). Dari pantulan cermin, terlihat pria tadi adalah Obi yang telah memiliki postur normal.

Dokter, Obi dan Asisten berdiri sambil tersenyum pada akhirnya.

Tamat.

2. Storybord

Pada tahap ini peneliti membuat storybord. Dalam penelitian ini storybord dibagi menjadi beberapa bagian yaitu bagian pembuka, bagian permasalahan dan bagian penutup. Berikut ini salah satu storybord yang telah dibuat dengan



Gambar 1. Storybord bagian pembuka

3. Character Development

Pembentukan karakter pembangun cerita di film ini dibuat tidak detail, karena diluar pembahasan yang berhubungan dengan diet. Film animasi 2D *fun, easy and smart diet with Dr Oz* memiliki tiga tokoh dengan karakter dalam cerita sesuai *script* yang berinteraksi, yaitu :

a. Dokter Nanda

Sebagai tokoh pemberi informasi secara rinci dan menjadi narator utama, pemilik klinik, bersifat sopan, cerdas dan tegas. Usia sekitar 26 tahun, tinggi 154, kulit putih dan mata coklat dan berambut hitam.



Gambar 2. Dokter Nanda

b. Asisten Dokter

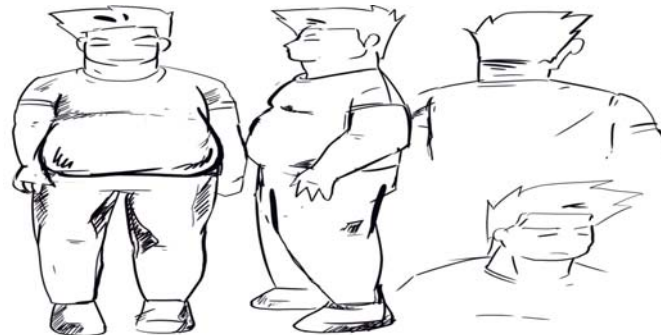
Tokoh asisten dokter bernama Raka berperan membantu segala aktifitas dokter.



Gambar 3. Asisten Dokter

c. Obi

Seseorang yang memperhatikan dan menjalani diet sesuai panduan yang dijelaskan, dengan tujuan akhir dari film ini, apakah si penderita obesitas bisa mengurangi berat badannya. Dengan sifat suka mengeluh dan bertindak tanpa berfikir panjang, usia sekitar 30 tahun, tinggi 160, kulit putih, mata sipit dan rambut pirang



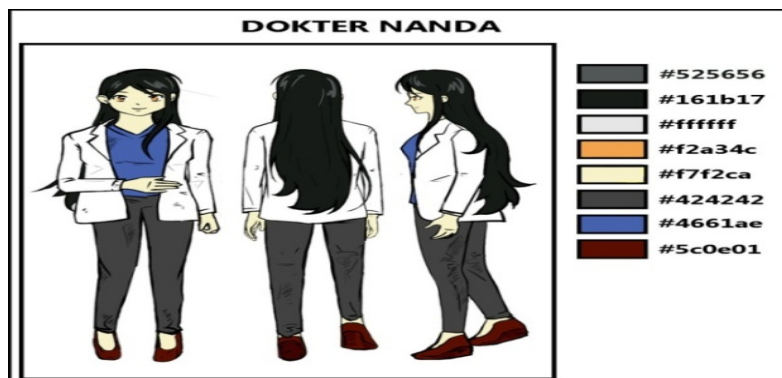
Gambar 4. Si Obi

4.3. Assembly

Pada tahap assembly terdiri dari pembuatan material gambar, Pembuatan Animasi dan Pengisian Suara.

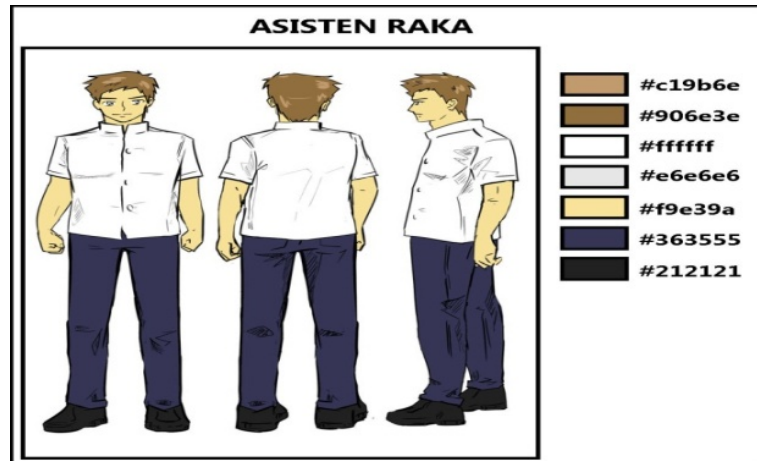
4.3.1 Pembuatan Material Gambar

Tahap pembuatan material gambar secara digital terdiri dari beberapa bagian, yaitu gambar tokoh, gambar *background* dan gambar *foreground*. Kumpulan material inilah yang selanjutnya dirangkai dan digerakkan dalam animasi. Pembuatan tiap bagian gambar dari tahap sketsa sampai pewarnaan menggunakan *software* Adobe Photoshop CC dan CorelDRAW X5. Berikut ini hasil pembuatan gambar yang dalam pembahasan ini dicontohkan gambar dokter nanda, asisten raka dan si obi.

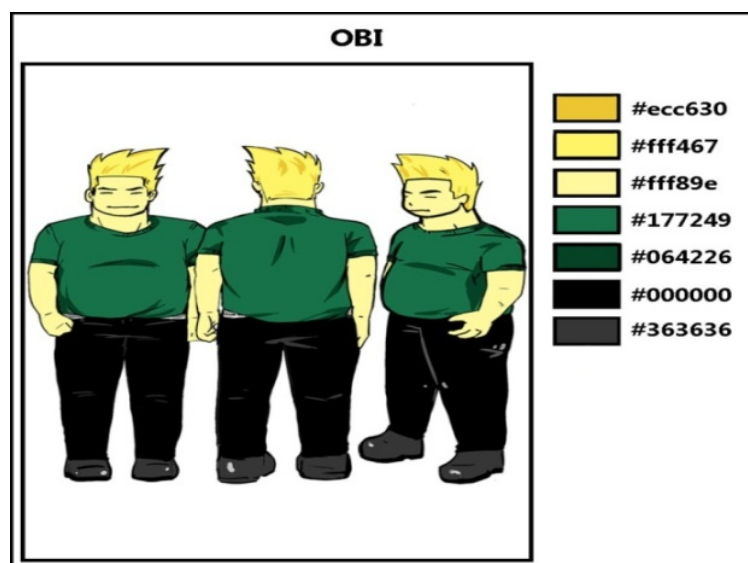


Gambar 5. Dokter nanda dengan paduan warna

Berikut ini hasil dari pembuatan material gambar asisten raka



Gambar 6 Dokter dokter dengan paduan warna

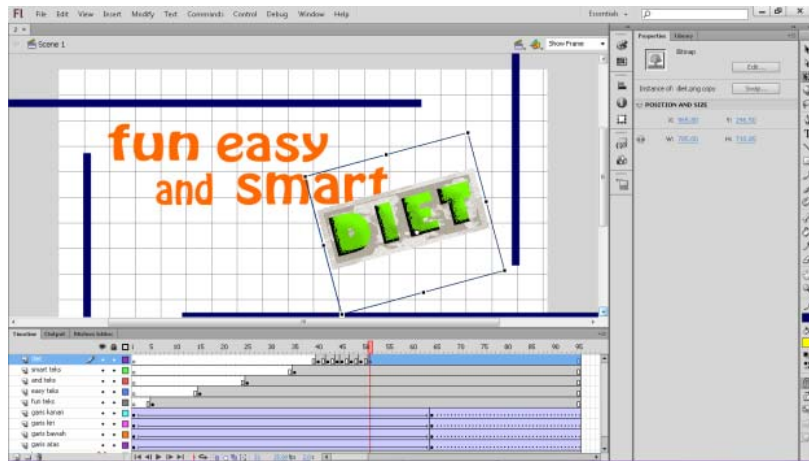


Gambar 7. Si Obi dengan paduan warna

4.3.2. Pembuatan Animasi

Pembuatan animasi atau pergerakan antara objek menggunakan Adobe Flash CS6. Pembuatannya merupakan kreatifitas animator dan dapat pula melakukan improvisasi dalam pergerakannya dengan syarat tidak melenceng dari *layout* yang telah dibuat.

Berikut ini gambar proses pembuatan animasi atau pergerakan, dalam pembahasan ini dicontohkan pergerakan pada scane pembuka.



Gambar 8. Pergerakan pertama



Gambar 9. Pergerakan kedua

4.3.3. Pengisian Suara (*dubbing*)

Proses dubbing (rekaman mengisi suara) menggunakan software Adobe Audition CS 6. Siapkan perlengkapan seperti head set dan microphone, setelah dikoneksikan ke computer maka buka software Adobe Audio CS 6.

Rekaman suara dilakukan oleh pengisi suara satu per satu sampai seluruh teks dalam scenario berhasil direkam menjadi bentuk audio. Setelah rekaman suara selesai dilakukan, untuk tiap tokoh perlu menggunakan efek agar terkesan natural dan halus.

Setelah suara master setiap tokoh jadi, maka dipotong dan di simpan dalam file audio baru per kalimat. File suara disimpan dengan eksistensi *.wav*.

Selain dialog, proses dubbing termasuk membuat dan mengedit musik dan efek suara.

4.4. *Testing*

Pada kasus pembuatan film animasi 2D ini, proses testing dilakukan pada saat pemutaran film. Tahapan ini mengambil contoh cuplikan scene bagian pembuka.



Gambar 9. Pengujian Animasi Film

Setelah dilakukan pengecekan terhadap film tersebut dan membandingkannya, tidak didapatkan sejumlah perbedaan yang signifikan ataupun kesalahan. Maka disimpulkan bahwa bagian pembuka dalam film ini lulus uji. Proses testing pada bagian berikutnya tidaklah berbeda, dan hasilnya sudah sesuai dengan perencanaan pembuatan film yang telah ditentukan sebelumnya. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa film animasi 2D dengan judul “Fun, easy, and smart diet with Dr Oz” telah lulus uji.

4.5. Distribution

Pada tahap pasca produksi ini dilakukan tahap terakhir dari enam tahap metode pengembangan multimedia yaitu distribusi. Pendistribusian film animasi fun, easy and smart diet with Dr. Oz dengan teknik dua dimensi dengan beberapa cara yaitu :

- Youtube dengan alamat : <https://www.youtube.com/watch?v=8cTGeDFKF1w>
- Blog dengan alamat : <http://dietanimasi.blogspot.com/p/download.html>
- VCD dengan format MP3

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1 Tahap pembuatan film “Fun, easy, and smart diet with Dr Oz” terdiri dari pra produksi, produksi, dan paska produksi yang disusun secara rinci dengan pembuatan menggunakan teknik animasi digital dua dimensi.
- 2 Isi cerita film animasi 2D berjudul “Fun, easy, and smart diet with Dr Oz” dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu bagian pembuka, bagian permasalahan, bagian solusi, dan bagian penutup.
- 3 Penyampaian pesan mengenai diet melalui media film animasi 2D dinilai berhasil, ditinjau dari keseluruhan proses pembuatannya dan film yang dihasilkan dengan judul “Fun, easy, and smart diet with Dr Oz”.
- 4 Film animasi “Fun, easy, and smart diet with Dr Oz” menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*.
- 5 Film animasi “Fun, easy, and smart diet with Dr Oz” dibangun dengan *software* Adobe Photoshop CC, Adobe Flash CS6, Adobe Audition CS6, CorelDRAW Graphics Suite X5, AVS Video Editor 6.4.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Kurniawan, Ahmad. 2011. **Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “INSOMNIA” Dengan Penggunaan Tool pada Adobe Flash CS4.**
- F. Roizen , Michael, M.D. & Mehmet C. Oz, M.D. 2013. **Fun, Easy and Smart Diet.**Bandung : Grafindo.
- Madcoms.2011.**Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6.** Jakarta : Andi Publisher.
- Isbat, Nur. 2012. **Perancangan Film Kartun 2D “Dick” dengan Teknik Tradisional Animasi (CEL) dan Animasi Terbatas.**
- Sandjajadan Sudikno.2006. **Prevalensi Gizi Lebih dan Obesitas Penduduk Dewasa Di Indonesia.**Journal.Pusat Penelitian dan Pengembangan Gizi dan Makanan Bogor.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. **Multimedia Interaktif dengan Flash.** Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Suyanto, M. dan Aryanto Yuniawan.2006. **Merancang Film Kartun Kelas Dunia.**Yogyakarta : Andi Offset.
- Sari, Noviana. 2012. **Perancangan Film Animasi “DESTINY” dengan Menggabungkan Metode Tracking Sebagai Pengganti Gambar pada Background dan Metode Frame with Frame pada Gerak**