

# Perancangan Animasi 2D Binge Eating Disorder

<sup>1</sup>Irene Thamrin, Drs. <sup>1</sup>Arief Agung S.,M.Sn, <sup>1</sup>Jacky Cahyadi S. Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: irene.thamrin@gmail.com

## ABSTRAK

Irene Thamrin

Audio Visual

Perancangan Animasi 2D *Binge Eating Disorder*, "What Happens When You are Depressed?"

Kasus-kasus seperti obesitas, diabetes, sesak nafas, stroke dan serangan jantung cukup umum terjadi di Indonesia, namun tidak banyak warga Indonesia yang memahami apakah sebenarnya yang benar-benar menyebabkan penyakit-penyakit tersebut, yaitu pola makan yang tidak benar. Media sosial digunakan untuk menyebarkan video animasi ini dan menjangkau remaja yang aktif di media sosial. Dengan harapan perancangan animasi mengenai Binge Eating Disorder ini dapat memberikan informasi dan membangkitkan kepedulian sosial sehingga dapat mengurangi resiko bertambahnya jumlah penderita.

Kata Kunci : 2D, *Eating Disorder*, *Binge*, *Binge Eating Disorder*, Animasi *Binge Eating Disorder*.

## ABSTRACT

Irene Thamrin

Audio Visual

2D Animation Design for *Binge Eating Disorder*, "What Happens When You are Depressed?"

Cases such as obesity, diabetes, out of breath, stroke and heart attack are very common in Indonesia, but not much Indonesian people understand what is really that causes these diseases, and that is bad dietary habit. Using social media to spread this animation and reach the active teens in social media. With a hope that this animation design of binge eating disorder will be able to give information and lift up the social care so that it can decrease the amount of binge sufferer.

Keyword: 2D, *Eating Disorder*, *Binge*, *Binge Eating Disorder*, Animasi *Binge Eating Disorder*.

## Pendahuluan

Binge Eating Disorder (BED) adalah suatu gangguan pola makan yang seringkali terjadi pada masyarakat.

*Bingeing* adalah makan banyak dalam waktu singkat dengan kondisi tubuh tidak lapar.

Tidak seperti mereka yang hobi makan atau kuliner, penderita BED memandang makanan sebagai pelarian (For Her. 2015. "Mengenal Binge Eating Disorder". Jawa Pos, 10 Juli 2015). Permasalahan psikis dari penderita BED berdampak pada buruknya kondisi fisik mereka, naiknya berat badan yang berlebihan, dan kesehatan mereka yang terancam seperti terkena obesitas. Salah satu penyebab obesitas adalah pola kebiasaan makan yang salah, seperti makan yang berlebihan atau bisa disebut dengan "*bingeing*". Pesan tentang BED perlu disampaikan kepada remaja sebagai bahan edukasi awal, agar mereka mengerti dan diharapkan sebagai penanaman perilaku sejak dini untuk menghindari BED. Video animasi sebagai media edukasi dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan fakta-fakta mengenai BED dan dorongan-dorongan bagi para penderita yang sedang tertekan, juga untuk mengingatkan kembali pada remaja-remaja hingga dewasa berumur 12-30 keatas mengenai gangguan makan yang bisa terjadi pada mereka, untuk mencegah bertambahnya jumlah penderita dengan memberikan penyadaran kepada mereka.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang video animasi 2D pendek tentang pengetahuan Binge Eating Disorder, hidup sehat yang menarik dan komunikatif bagi audiens berumur 12-30 tahun.

### **Batasan Lingkup Perencanaan**

Pembuatan video animasi 2D ini memiliki beberapa batasan. Salah satunya adalah ketidakdapatannya penulis dalam menyempurnakan animasi ini dikarenakan adanya batas waktu. Adapun batasan masalah yang dipilih penulis adalah:

1. Merancang video animasi 2D untuk anak-anak berusia 12-30 tahun.
2. Merancang video animasi 2D yang berdurasi 7-8 menit.
3. Merancang video animasi 2D dengan fokus terhadap mencegah bertambahnya penderita BED.
4. Merancang video animasi 2D dengan ruang lingkup penelitian di wilayah Surabaya.

### **Tujuan Perancangan**

Merancang video animasi 2D pendek tentang pengetahuan Binge Eating Disorder

### **Manfaat perancangan**

Adapun perancangan video pendek animasi 2D ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak, antara lain adalah:

#### a. Bagi Mahasiswa

Pembuatan animasi pendek ini adalah ungkapan rasa kepedulian terhadap kesehatan tubuh dan mental para pemuda yang seingkali merasa tertekan dari luar maupun dalam diri mereka dan menyadarkan pemuda-pemuda mengenai bahayanya BED.

#### b. Bagi Universitas Kristen Petra

Animasi pendek ini dibuat untuk menambahkan keragaman karya animasi dalam karya-karya lain yang telah ada. Animasi ini juga adalah sebuah usaha untuk meningkatkan kemampuan menganimasikan sebuah animasi pendek dalam menyampaikan pesan yang bermuatan psikologi (tentang BED) yang dikemas dalam bentuk visual.

#### c. Bagi Masyarakat

Animasi ini memberikan edukasi dan gambaran tentang masalah dan tantangan yang dihadapi pemuda dalam hidupnya, bagaimana pemuda memandang fisik mereka. Diharapkan melalui animasi pendek ini dapat memotivasi, menyadarkan dan menambah wawasan pada masyarakat di Surabaya.

### **Metode Perancangan**

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

#### **Metode Pengumpulan data**

Data-data yang didapatkan pada pengumpulan data akan menjadi kekuatan dari perancangan video ini. Dalam perancangan, akan menggunakan pengumpulan data bersifat kualitatif dengan pembagian data sebagai berikut:

#### **Data Primer**

Data Primer yang diperlukan adalah data dari observasi dan wawancara dengan target audience, mengenai masalah-masalah sehari-hari yang mempengaruhi mental dan nafsu makan mereka, dan data wawancara dengan psikolog mengenai informasi eating disorder.

#### **Data Sekunder**

Data sekunder merupakan proses memperoleh data secara tidak langsung yang diambil dari berbagai sumber yang bisa dimanfaatkan dalam penelitian untuk mendorong keberhasilan penelitian, biasanya berupa teori pendukung,

seperti metode kepustakaan, dokumentasi dan internet.

## Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik analisa yang akan dilakukan melalui 3 tahap, teknik reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Reduksi data merupakan proses pemilihan data yang akan dilakukan dengan 5W+1H. Data yang diperoleh akan disajikan kepada masyarakat dalam bentuk informasi yang sistematis dan sederhana.

- a. **What** : Fenomena apa yang sedang terjadi?
- b. **Why** : Mengapa orang bisa sampai terkena BED?
- c. **Where** : Dimana animasi ini akan dipublikasikan?
- d. **When** : Kapan BED pertama ditemukan dan berawal darimana?
- e. **Who** : Siapa yang seringkali menjadi penderita BED?
- f. **How** : Bagaimana solusinya untuk mencegah bertambahnya korban?

## Konsep Perancangan

Film animasi ini adalah animasi 2D dengan gaya visual kartun, dengan pertimbangan menambahkan kesan menyenangkan, lucu dan fullcolour. Animasi 2D pendek yang berisi sebuah cerita mengenai seorang karakter yang mengalami BED. Target audience yang memiliki permasalahan yang serupa dengan karakter tersebut maupun yang belum memiliki permasalahan tersebut dapat mendapatkan suatu pelajaran penting dan termotivasi untuk lebih mencintai dirinya sendiri.

## Landasan Teori

### Binge Eating Disorder (BED).

Binge eating disorder adalah istilah medis untuk pola perilaku makan yang tidak terkendali. Singkatnya, jika anda merasa bahwa anda tidak dapat mengendalikan diri ketika makan, itu merupakan *binge eating disorder*. BED sekarang sudah menjadi diagnosa official dalam DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) yang adalah sebuah buku panduan bagi para psikiater dan psikolog untuk mendefinisikan dan mendiagnosa sebuah penyakit.

### Definisi dan Pengertian Animasi.

Menurut Reiber (1994) bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan.

### Prinsip dasar animasi

Prinsip sebuah animasi adalah adanya sebuah pergerakan / *motion*, dimana suatu gerakan dapat terlihat nyata. Prinsip-prinsip animasi adalah sebagai berikut:

1. Squash and Stretch
2. Timing
3. Anticipation
4. Staging
5. Follow through and overlapping action
6. Straight ahead action and pose to pose action
7. Slow in and out
8. Arcs
9. Exaggeration
10. Secondary action
11. Appeal
12. Solid drawing

## Analisa Data

Analisa data menggunakan 5w+1H

### What

Animasi 2D adalah animasi yang paling akrab dengan keseharian kita, dan biasanya juga disebut dengan kartun, kartun sendiri juga berasal dari bahasa “*Cartoon*” yang artinya gambar yang lucu. Animasi 2D juga adalah sebuah gambar sketsa yang dibuat bergerak sehingga terlihat nyata. Tujuan dari Animasi 2D ini adalah menyampaikan sebuah pesan kepada penonton menggunakan gaya visual yang lebih mudah dipahami.

### Who

Yang menjadi *target audience* primer dari video animasi ini adalah anak-anak remaja dan dewasa berumur 12-30 tahun, sedangkan *target audience* sekundernya adalah pengamat perkembangan animasi lokal, mahasiswa dan orang tua, dengan harapan orang tua juga dapat memahami makna yang ingin disampaikan melalui cerita dari karya animasi ini.

Psikografis :

- Anak-anak usia 10-30 tahun yang kondisi psikologisnya tidak introvert tetapi cenderung impulsif.
- Selalu ingin tahu.

Behaviouristik :

- Mudah bergaul dan berteman.
- Tidak membedakan status sosial.
- Suka menonton dan makan.

Demografis:

- Laki-laki dan perempuan
- Usia 10-30 tahun
- Status pendidikan: Murid
- Status sosial menengah ke atas
- Tidak membedakan Sara
- Target audiens yang berada di Surabaya.

Geografis : pengguna internet (*gadget*)

### Why

Penting untuk memberikan edukasi mengenai eating disorder ini kepada anak-anak karena anak-anak adalah tahap dimana kebiasaan akan dibawa hingga dewasa. “Cukup bermanfaat juga apabila mereka sudah diberikan pengetahuan dasar mengenai topik ini, terlebih lagi menggunakan animasi karena anak-anak lebih mudah memahami suatu pesan melalui gambar visual daripada tulisan-tulisan yang banyak” (Dra. Lily H).

### Where

Animasi ini akan ditayangkan pada *youtube*, sehingga format dari film animasi ini disesuaikan dengan standart format video untuk diupload di *youtube* pada umumnya yaitu MP4 atau MPEG-4.

### When

Di pertengahan juni saat perancangan animasi telah selesai, akan segera diupload di *youtube* dan *instagram*, media pemicu yang akan digunakan adalah *instagram*, dengan mengupload sebagian cuplikan dari animasi tersebut dan link untuk membuka video tersebut dapat ditampilkan di media pendukung yaitu *instagram*.

### How

Perancangan video animasi ini akan dilaksanakan sesuai dengan model perancangan film pada umumnya, yakni ada tahapan-tahapan yang harus dilalui menuju ke arah kualifikasi tahapan. Perancangan video animasi ini mempunyai 3 tahapan perancangan, yakni pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

## Kesimpulan Analisis

Dari teori-teori yang tersebut diatas maka film animasi yang akan dibuat dalam Tugas Akhir ini termasuk *Short Animation Film* atau film animasi pendek karena durasinya yang kurang dari 60 menit mengingat terbatasnya waktu dalam pembuatan tugas akhir ini. Dalam hal ini digunakan komputer dengan *base window*. Komputer yang digunakan menggunakan *processor Intel* dengan RAM 8 *Gigabyte*. Program yang digunakan adalah *Photoshop* dan *After Effect*. Tujuan dari perancangan animasi ini adalah memberikan edukasi terhadap anak-anak mengenai *Binge Eating Disorder*, *target audience* dari Tugas Akhir ini adalah anak-anak berumur 12 keatas. Melalui animasi 2D, topik ini akan disampaikan menggunakan figur-figur kartun sesuai dengan selera anak-anak berumur 12 tahun keatas.

## Konsep Perancangan

### Tujuan Visualisasi

Tujuan visual dari perancangan ini adalah menggambarkan dan menghasilkan materi-materi visual yang membentuk sebuah jalinan cerita tentang depresi yang mudah dipahami oleh target audiens.

### Strategi Visualisasi

Dalam strategi visual ini, video animasi BED akan menggunakan gaya visual dekoratif dan teknik visual *digital painting*

### Tujuan Komunikasi

Tujuan dari animasi pendek ini adalah menyampaikan pesan moral pada anak-anak. Pesan-pesan yang akan disampaikan adalah:

1. Supaya anak-anak paham bahwa suatu permasalahan harus segera di tangani, bukan melarikan diri.
2. Terkadang terbuka kepada orang lain yang lebih berpengalaman dapat memudahkan anak-anak dalam menghadapi permasalahan yang belum pernah ia hadapi.
3. Supaya anak-anak dapat memulai kebiasaan makan yang baik untuk mencegah terjadinya penyakit-penyakit yang tidak diinginkan.

### Strategi Komunikasi

Untuk menghasilkan pesan moral seperti pada tujuan kreatif, maka strateginya adalah narasi yang tidak berbelit-belit, tokoh utama karakternya menggunakan sosok yang sama seperti anak-anak remaja indonesia pada

umumnya dan bertingkah laku layaknya remaja biasanya untuk membuat penonton merasa memiliki persamaan dengan tokoh utama tersebut. Jenis animasi ini adalah animasi edukasi, oleh karena itu, dalam animasi ini akan menggunakan kalimat *pop up* yang pendek dan sederhana saja sementara keseluruhan cerita akan dijelaskan melalui *voice over* karakter, musik dan jalan cerita, supaya *target audience* tidak merasa seperti terlalu digurui.

## Konsep Kreatif

### Tujuan Kreatif

Dalam perancangan ini, tujuan kreatifnya adalah membentuk dan menghasilkan persepsi dari target audience bahwa mereka seharusnya tidak memendam perasaan sedih dan kecewa sendirian dan terlalu lama, karena akan menimbulkan dampak psikologis terhadap perkembangan jiwa anak, dan melarikan diri ke dalam perbuatan yang merugikan diri sendiri, yakni tidak mempedulikan pola makan yang benar.

### Strategi Kreatif

1. Menggunakan *storyline* yang sederhana sehingga lebih mudah di pahami oleh anak-anak.
2. Tokoh karakter yang digunakan tidak banyak supaya penonton tidak bingung dan tetap fokus pada jalan cerita.
3. Menggunakan bahasa bilingual dengan baik dan benar.

### Sinopsis

Naskah ceritanya adalah sebagai berikut:

#### Cerita: *What causes Binge Eating ? Depression (depresi)*

Saat lila masih kecil, lila adalah anak yang ceria, pada umumnya anak indonesia, yang suka bermain diluar bersama teman-temannya. Lila tinggal di sebuah perumahan yang cukup besar dan hidup berkecukupan, dari tampak luar, lila adalah anak yang normal, namun lila memiliki rahasia yang orang-orang tidak ketahui, yaitu permasalahan yang ada di dalamnya, lila mengalami depresi, orang tua lila selalu bertengkar dan lila hanya bisa terdiam di dalam kamarnya, tidak bisa ikut campur, hati lila selalu dipenuhi dengan penyesalan, marah dan sedih karena memiliki orang tua yang sama sekali tidak harmonis. Ketidakberdayaannya dalam mengharmoniskan keluarganya membuatnya memendam perasaan negatif yang sulit

dijelaskan, seseorang yang bekerja di dalam rumah lila sering mengajaknya makan untuk membuatnya merasa lebih baik, tanpa lila sadari ia mulai ketagihan dengan makanan untuk meredakan depresi yang di hatinya, lila kemudian mulai menyadari bentuk badannya yang membesar, depresi lila terus menerus berputar seperti lingkaran yang tidak pernah berhenti. Lila mengunci dirinya di kamar, sampai pada tahap lila tidak bisa lagi menahan depresinya, ia menemui psikater dan mendapatkan pengobatan. Lila didiagnosa mengalami major depression disorder dan binge eating disorder. Kini lila dapat mengontrol depresinya dengan obat-obatan yang diresepkan oleh dokter dan memahami bagaimana mengendalikan kondisi psikologinya tanpa melarikan diri. - end

## Program Perancangan

### Visualisasi Karakter

#### 1. Karakter Utama

Karakter utama disini akan berperan sebagai anak remaja yang mengalami Binge Eating Disorder dan menceritakan kisah hidupnya dari awal sebelum ia mengalami Binge hingga sesudah. Berikut visualisasi karakter utama.



**Gambar 1** Desain karakter utama dari umur kecil hingga remaja.

#### 2. Karakter Ayah

Karakter Ayah disini berperan sebagai ayah yang keras kepala dan pemaarah, yang menjadi salah satu penyebab karakter utama tidak betah di rumah.



## Gambar 2. Desain karakter AYAH

### 3. Desain Karakter Ibu

Karakter IBU disini berperan sebagai pasangan AYAH yang hampir setiap hari bertengkar dengannya dan membuat karkater utama tidak betah berada di rumah.



## Gambar 3. Desain Karakter IBU

### 4. Desain Karakter teman tokoh utama (SUSI)

SUSI adalah tokoh sampingan yang menjadi teman dari tokoh utama dan yang menjadi pemicu awal tokoh utama mengalami Binge Eating Disorder.



## Gambar 4. Desain karakter SUSI

### 5. Desain Karakter Dokter

Karakter dokter disini berperan sebagai narator yang akan menjelaskan mengenai definisi Binge Eating Disorder.



## Gambar 5. Desain Karakter DOKTER

### PRA PRODUKSI

## Storyline (Skenario Adegan, Script Dialog, Script Audio)

Scene 1: langit sore hari dengan awan-awan yang bergerak, pop-up nama perusahaan dan judul film dan angle camera turun secara perlahan.

Scene 2: Kerumunan orang-orang yang jalan ke kedepan dan kebelakang dan LILA berdiri di tengah dalm posisi diam.

Scene 3: LILA utama menghadap bawah dan mengedipkan mata kemudian melihat ke depan

Scene 4: LILA mulai berjalan dan camera mengikuti.

Scene 5: LILA muncul di depan rumah.

Scene 6: Mata LILA melihat dari bawah kemudian menegakkan badan dan melihat ke arah rumah

Scene 7: Teks “Dulu aku bahagia”

Scene 8: Ayah dan Ibu satu persatu menoleh ke arah lila

Scene 9: Lila tersenyum dan terlihat bahagia

Scene 10: LILA bermain bersama temannya di ruang tamu

Scene 11: LILA sedang bermain dengan bonekanya di kamar dan menoleh ke arah pintu

Scene 12: Zoom In ke arah pintu

Scene 13: Mata LILA melihat AYAH dan IBU

Scene 14: Lila mengintip dari belakang pintu dan keluar untuk mendekati AYAH

Scene 15: Tangan Ayah yang menunjuk kembali ke arah pintu

Scene 16: Wajah LILA terlihat shock dan hampir menangis

Scene 17: Teks “ mereka menyuruhku untuk kembali ke kamar”

Scene 18: LILA berdiri di belakang pintu dan melihat kebawah.

Scene 19: Wajah LILA sedih dan menutup mata

Scene 20: LILA duduk dibelakang pintu dan menutup telinga sambil menundukna kepala

Scene 21: Ayah dan Ibu saling melihat sambil menggandeng LILA kemudian buang muka

Scene 22: LILA duduk di ruang makan dengan AYAH dan IBU, namun LILA terlihat kesal dan berdiri

Scene 23: LILA keluar dari rumah dan SUSI sedang menunggu di depan rumahnya

Scene 24: SUSI melambaikan tangan dan tersenyum terhadap LILA

Scene 25: LILA sedang duduk di taman bersama dengan SUSI dan menceritakan masalahnya

Scene 26: SUSI turun dari kursi dan memesan eskrim

Scene 27: LILA melihat ke arah SUSI

Scene 28: SUSI tersenyum kepada LILA sambil memegang eskrim.

Scene 29: LILA mencoba eskrim yang diberikan kepadanya dan terlihat senang dengan makanannya.

Scene 30: LILA dan SUSI duduk dan makan bersama di kursi taman

Scene 31: LILA mengintip dari belakang pintu untuk melihat AYAH yang sedang bekerja di ruang tamu dan keluar dari kamar

Scene 32: LILA makan bakso bersama dengan SUSI di luar rumah

Scene 33: LILA mengintip dari belakang pintu masuk ruang makan untuk melihat IBU yang sedang masak dan pergi keluar rumah dari pintu belakang

Scene 34: LILA sedang makan snack bersama dengan SUSI di meja taman

Scene 35: Tangan LILA memegang tas plastik yang berisi makanan-makanan yang dibeli di luar dan jumlahnya semakin banyak.

Scene 36: LILA duduk di kamar dan makan seiring bergantinya waktu dari pagi, sore, malam dan pagi lagi

Scene 37: Tangan LILA mencoba untuk meraih meja dan gemeteran

Scene 38: LILA memegang lehernya dan terlihat kesulitan bernafas.

Scene 39: LILA duduk di lantai kamar sambil memegang leher dan menutup matanya satu persatu

Scene 40: Ayah dan IBU memanggil LILA dari ruang makan

Scene 41: IBU mengetuk pintu kamar LILA

Scene 42: IBU melihat LILA duduk di lantai dan kesulitan bernafas

Scene 43: LILA sedang tiduran di ambulans dan menggunakan alat bantu pernafasan

Scene 44: LILA duduk di ranjang rumah sakit dan DOKTER sedang berbicara dengan AYAH dan IBU

Scene 45: DOKTER duduk dan berbicara dengan LILA

Scene 46: DOKTER menjelaskan mengenai definisi BED

### Story Spline

1. **Suatu hari** .... ada seorang anak bernama Lila
2. **Dan setiap hari**....ia menjalani kehidupan yang normal.
3. **Hingga suatu hari** .... orang tua Lila bertengkar hebat dan tidak bisa di leraai.
4. **Dan karena itu** .... Lila menjadi sedih dan depresi.
5. **Dan karena itu**.... Lila menemui temannya bernama SUSI untuk penghiburan dan makan bersamanya.
6. **Dan karena itu**.... Lila mulai ketagihan makan dan terus makan walaupun sendirian untuk meredakan perasaan depresinya.
7. **Dan akhirnya** .... Lila mulai merasakan sesak nafas saat makan bersama orang tuanya.
8. **Dan akhirnya**.... Lila segera dibawa ke rumah sakit oleh orang tuanya dan didiagnosa mengalami obesitas, penumpukan lemak didaerah dada dan leher telah menyumbat saluran pernafasannya.
9. **Dan sejak hari itu**.... Lila mendapatkan pengobatan untuk menyembuhkan sesak nafasnya dan obat untuk mengatasi depresinya.
10. **Pesan moralnya adalah**.... untuk remaja: sebuah permasalahan tidak bisa diselesaikan dengan melarikan diri, untuk dewasa: perhatikanlah kondisi anak, terkadang sebuah kondisi psikologi kecil dapat menyebabkan masalah besar.

### Script

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI  
PENDEK 2D BINGE EATING  
DISORDER KISAH HIDUP LILA  
(WHAT HAPPENS WHEN YOU ARE  
DEPRESSED?)**

**Scene 1**

Suara hujan dan musik *Sad instrument*

**FADE IN**

Logo Perusahaan  
*In association with*  
Logo Petra

**FADE IN**

*What Happens when you are depressed?*

**Scene 2**

**BLACK FADE IN**

**LILA**  
Dulu aku bahagia

**BLACK FADE OUT**

**Scene 3**

**FADE IN**

**LILA**  
Saya memiliki ayah dan ibu

**FADE OUT**

**Scene 4**

**FADE IN**

**LILA**  
Mereka sangat menyayangiku

**FADE OUT**

**Scene 5**

**FADE IN**

**LILA**  
Dan saya juga punya teman yang baik

**FADE TRANSITION**

**Scene 6**

**FADE TRANSITION**

**LILA**

Suatu hari saat saya sedang bermain di kamar

**Scene 7**

**LILA**

Saya mendengar suara berisik

**Scene 8**

**LILA**

Suara itu datang dari belakang pintu

**Scene 9**

**LILA**

Saya melihat ayah dan ibu sedang bertengkar

**Scene 10**

**LILA**

Jadi saya coba untuk menghentikan ayah

**FADE OUT**

**Scene 11**

**FADE IN**

**LILA**

Tapi kemudian ayah memarahiku karena mengganggu

**BLACK FADE OUT**

**Scene 12**

**BLACK FADE IN**

**LILA**

Dan mereka menyuruhku untuk kembali ke kamar

**BLACK FADE OUT**

**Scene 13**

**BLACK FADE IN**

**LILA**

Saya tidak bisa melakukan apapun

**FADE TRANSITION**

**Scene 14**

**FADE TRANSITION**

**LILA**

Jadi saya hanya tutup telinga dan membiarkan semuanya berlalu

**BLACK FADE OUT**

**Scene 15**

**BLACK FADE IN**

**LILA**

Walaupun ayah dan ibu tidak berpisah demi saya, semuanya menjadi tidak sama lagi

**BLACK FADE OUT**

**Scene 16**

**BLACK FADE IN**

**LILA**

Ayah dan ibu bertengkar hampir setiap hari

**Scene 17**

**LILA**

Dan saya sangat tidak betah di rumah, tapi saya masih memiliki teman

*Scene 18*

**LILA**  
Namanya Susi

**FADE TRANSITION**

*Scene 19*

**FADE TRANSITION**

**LILA**  
Susi adalah satu-satunya orang yang mendengarkan curhatanku

*Scene 20*

**LILA**  
Ia selalu membuatku merasa lebih baik

*Scene 21*

**LILA**  
Dan ia memberiku eskrim untuk menghiburku, kemudian aku menyadari suatu hal

**FADE TRANSITION**

*Scene 22*

**LILA**  
Makanan manis seperti ini membuatku merasa jauh lebih baik

**BLACK FADE OUT**

*Scene 23*

**BLACK FADE IN**

**LILA**  
Ayah dan Ibu selalu sibuk bekerja

**FADE TRANSITION**

*Scene 24*

**FADE TRANSITION**

**LILA**  
Saya menjadi lebih sering menghabiskan waktu untuk makan dengan susi.

**FADE TRANSITION**

*Scene 25*

**FADE TRANSITION**

**LILA**  
Terkadang ayah dan ibu tidak saling bicara, rumah terasa sangat sepi

**FADE TRANSITION**

*Scene 26*

**FADE TRANSITION**

**LILA**  
Suasana di rumah selalu terasa tegang dan tidak menyenangkan

**FADE TRANSITION**

*Scene 27*

**FADE TRANSITION**

**LILA**  
Jadi saya beli makanan di luar, karena rasanya lebih enak daripada makanan di rumah

*Scene 28*

**LILA**  
Tanpa kusadari, saya jadi makan dan makan terus di saat saya merasa sedih

Walaupun tanpa Susi

Saya merasa butuh makan lebih dan lebih banyak lagi

meskipun saya tidak lapar

**BLACK FADE OUT**

*Scene 29*

**BLACK FADE IN**

**LILA**  
Suatu pagi saya merasa sulit bernafas

*Scene 30*

**LILA**  
Dadaku terasa sesak dan saya tidak dapat bernafas dengan lancar

*Scene 31*

**LILA**  
Ayah dan Ibu memanggil saya dari ruang makan karena waktunya sarapan

*Scene 32*

**LILA**

Saya tidak dapat menjawab karena suaraku tidak dapat keluar

*Scene 33*

**LILA**

Kemudian ibu masuk dan kaget melihatku di lantai

**BLACK FADE OUT**

*Scene 34*

**BLACK FADE IN**

**LILA**

Saat panik, ayah dan ibu segera memanggil ambulans

Dokter mengatakan saya mengalami sesak nafas karena adanya pertumbuhan lemak di saluran pernafasanku, dan saya mengalami gejala obesitas yang berbahaya

**FADE TRANSITION**

*Scene 35*

**FADE TRANSITION**

**LILA**

Dan dokter memintaku untuk menceritakan masalahku dan mengatakan bahwa saya mengalami BED dan memberiku obat

*Scene 36*

**NARATOR**

BED adalah singkatan dari Binge Eating Disorder

BED sudah menjadi diagnosa yang diresmikan pada bulan Mei 2013 di buku DSM-5, yang adalah Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder

Tanda-tanda anda mengalami BED

Anda makan dalam jumlah yang banyak walaupun sedang tidak lapar

Anda kelilangan kontrol saat makan

Anda makan untuk merasa lebih baik tapi kemudian anda hanya akan tetap merasa bersalah.

Apa yang menyebabkan BED?

BED dapat disebabkan oleh berbagai kasus, seperti Bipolar Disorder, Depression Disorder, Anxiety Disorder

Apa yang terjadi kalau anda Binge?

Anda dapat terkena Obesitas

Sesak Nafas

Diabetes Tipe 2

Stroke

Serangan Jantung

90% dari Binge Eating Disorder di sebabkan oleh Depresi

Ini adalah disorder umum yang lebih sering terjadi daripada disorder lainnya

Namun tidak banyak yang menganggap kondisi ini serius

1 dari 5 orang pernah mengalami BED

Sering jadi pada remaja dan dewasa

Apabila secara psikologi anda merasa ada yang salah atau menyadari sesuatu yang tidak benar pada diri anda sendiri, dan anda mulai mengalami gejala-gejala BED,

segeralah hubungi psikolog anda, sebelum terlambat, karena mereka dapat membantumu untuk melewati kondisi ini

karena hidup itu berharga, dan kesehatan sangat mahal, jangan rusak tubuh anda dan hargailah

**BLACK FADE OUT**

Logo Perusahaan

Logo Petra

Credit Title

**PROSES PRODUKSI**

Peralatan Produksi

Terdapat Peralatan yang digunakan dalam pembuatan rancangan kali ini, yang membantu dalam prosesnya, antara lain :

- a. Laptop
- b. Recorder

**PASCA PRODUKSI**

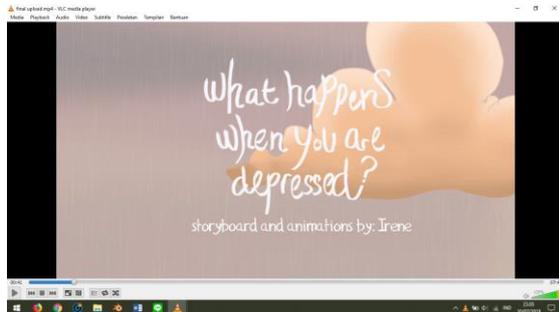
**Editing Proses**

Editing pertama menggunakan software Adobe After Effect untuk animasi karakter. Kedua menggunakan software Adobe Premiere untuk menggabungkan animasi dari semua karakter menjadi satu kesatuan. Ketiga, software Audacity untuk rekam suara.

**Mixing Proses**

Mixing menggunakan software Adobe Premiere. Rendering Proses rendering dibagi menjadi 2 tahap, tahap pertama rendering pada software Adobe After Effect

## KARYA JADI



Gambar 6. Preview video

## Kesimpulan

*Binge Eating Disorder* (BED) adalah kondisi kelainan psikologis yang cukup serius dan bersifat *continous*, merupakan sebuah kelainan dalam pola makan yang berlebihan, dan juga adalah *disorder* yang cukup sering terjadi disekitar masyarakat terutama pada remaja dan dewasa. Dalam perancangan video animasi tentang BED ini memang belum sempurna seperti yang diharapkan, akan tetapi dengan keterbatasan waktu, perancangan ini dapat diselesaikan dengan tetap mengikuti tahapan dan metode perancangan animasi, meliputi pra produksi , produksi dan paska produksi. Tahapan pra-produksi memang memerlukan waktu yang sangat panjang karena berisi pematangan kualitas konsep sehingga materi *visual* dapat diwujudkan sesuai konsep.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Maltin, Leonard. *Of Mice and Magic, A history of American Animated Cartoons*. United State: The New American Library, 1980.
2. Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
3. Johnston, Ollie & Frank. "Animation Notes By Disney Animator". 2 Maret 2008. <<http://FrankAnOllie.com>>.
4. Caplin, Steve & Adam Banks. *The Complete Guide To Digital Illustration*. England: Ilex, 2003.
5. Kurnia, Arik. Sejarah Animasi (Sebuah Pengantar). 8 February 2017. <  
<https://animation.binus.ac.id/2017/02/08/sejarah-animasi-indonesia-sebuah-pengantar/>>.
6. Biran, Misbach Y. (2009), *Sejarah Film; 1900 – 1950*, Komunitas bambu, Depok.
7. Cavalier, Stephen (2011), *The World History of Animation*, University of California Press, California.
8. Harun, Azahar., Rahim, Ruslan Abd. (2008), *Analyzing the First Malaysian Animated Film "Hikayat Sang Kancil"*, Faculty of Art & Design Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Malaysia.
9. Prakosa, Gatot (2010), *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Yayasan Visual Indonesia (Nalar), Jakarta.
10. Prakosa, Gatot (2004), *Film Animasi Indonesia pada Masa Reformasi*, Fakulstas Sastra UGM (Thesis), Yogyakarta.
11. Whitaker & Halas. *Timing for Animation (pengaturan waktu untuk animasi)*. Malang: Banyumedia Publishing, 2006.
12. M. Lesley, C. Lorna (2009). "Eating Disorder, A self help guide". Patient Information Centre, NHS Foundation Trust, Nothumberland.
13. C. Michael (2015). "Stop Binge Eating Now". <[www.BingeEating.com](http://www.BingeEating.com)>
14. B. Stephen (2017). "Tradigital Animate CC, 12 Principal of Animation in Adobe Animate". CRC Press Taylor&Francis Group, Boca Raton.