

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pola hidup sehat merupakan keseharian individu yang dapat menunjang kesehatan dalam jangka waktu panjang. Pola hidup sehat umumnya sangat penting bagi tubuh karena dengan menjaga pola hidup yang sehat, kualitas hidup pun makin baik.

Saat ini masih banyak masyarakat yang melupakan atau meninggalkan pola hidup yang sehat. Dikarenakan banyaknya tuntutan pekerjaan masing-masing individu yang tidak dapat dihindari atau memang karena malas melakukannya. Salah satunya adalah mahasiswa. Mahasiswa saat ini masih banyak yang melupakan pola hidup sehat yang seharusnya dijaga demi kualitas hidup yang lebih baik dan meningkatkan kualitas belajar mahasiswa.

Dilansir pada ayobandung.com (1 Oktober 2016), Deny Liaw selaku direktur dari PT. Kleran Bahari Aksara pada acara *Nafoura Goes to Campus* menyatakan, “Para mahasiswa yang memiliki jadwal yang padat sering kali melupakan atau meninggalkan pola hidup sehat mereka. Jika mereka tidak memperhatikan pola hidup sehat, maka kemungkinan dapat menimbulkan berbagai macam dampak buruk terhadap kesehatan. Banyak remaja yang belum peduli dan belum mendapatkan akses edukasi yang baik mengenai pola hidup sehat. Padahal, kesehatan para remaja di masa kini merupakan investasi di masa depan harus memiliki kualitas hidup dan kesehatan yang baik.”

Berdasarkan kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pada umumnya memiliki kegiatan dan aktivitas yang padat. Hal tersebut yang membuat sebagian besar mahasiswa memilih pola hidup yang tidak teratur. Edukasi yang tepat juga dapat membantu menyadarkan mahasiswa akan pentingnya pola hidup sehat.

Namun hal tersebut juga tidak cukup efektif selagi para mahasiswa memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya pola hidup sehat.

Saat ini telah ada istilah baru yaitu penyakit gaya hidup. Penyakit gaya hidup adalah penyakit yang disebabkan karena gaya hidup yang salah. menurut konsep kesehatan *holistic natural* atau *thibbunnabawi* (kedokteran ala nabi), kesehatan seseorang dipengaruhi oleh sistem imun. Sistem imun di dalam konsep ini terbagi menjadi empat faktor, yaitu spiritual, emosi, mental (rohani), dan fisik. Ketika empat faktor ini dalam kondisi tidak seimbang maka akan terjadilah kondisi tubuh yang sakit. Devi (2019:11)

Devi (2019:8) Menyatakan “ hampir semua penyakit merupakan akibat dari kebiasaan-kebiasaan buruk yang terjadi selama hidup. Maka tidak sakit tidaklah sama dengan sehat. Walaupun belum diketahui suatu penyakit tertentu belum tentu juga seseorang dikatakan sehat. Menurut data dari WHO, sebanyak 10% dari penduduk dunia dikatakan sakit, 20% dikatakan sehat dan sisanya 70% dinyatakan terlihat sehat. Artinya kalau hanya terlihat sehat, belum tentu bisa dikatakan sehat sepenuhnya.”

Mahasiswa jarang memperhatikan makanan yang baik untuk kesehatan, dikarenakan makanan yang mengandung lemak jenuh yang tidak baik bagi kesehatan beredar luas dimana-mana, dan sangat praktis untuk diperoleh bagi mahasiswa yang memiliki kesibukan padat. Hal ini membuat mahasiswa lebih memilih makanan yang enak daripada memikirkan makanan yang sehat. Mahasiswa yang memiliki jadwal padat juga jarang mengatur waktu olahraga mereka. Mereka akan memikirkan pencapaian tugas sesuai batas waktu yang telah ditetapkan daripada memanfaatkan waktu luang mereka untuk berolahraga.

Masalah ini nantinya akan dibuat dalam suatu animasi pendek yang mengisahkan seorang remaja yang memiliki pola hidup yang tidak baik. Media animasi dapat menyalurkan pesan dengan lebih efektif kepada masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah pada laporan ini adalah sebagai berikut.

- a) Saat ini masih banyak masyarakat yang melupakan atau meninggalkan pola hidup yang sehat
- b) mahasiswa pada umumnya memiliki kegiatan dan aktivitas yang padat. Hal tersebut yang membuat sebagian besar mahasiswa memilih pola hidup yang tidak teratur.
- c) Penyakit gaya hidup adalah penyakit yang disebabkan karena gaya hidup yang salah.
- d) Hampir semua penyakit akibat dari kebiasaan-kebiasaan yang terakumulasi selama hidup.
- e) Mahasiswa jarang memperhatikan makanan yang baik untuk kesehatan, dikarenakan makanan yang mengandung lemak jenuh yang tidak baik bagi kesehatan beredar luas dimana-mana, dan sangat praktis untuk diperoleh bagi mahasiswa yang memiliki kesibukan padat.

1.3 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana kehidupan mahasiswa sehari-hari berdasarkan pola hidup sehat?.
- b) Bagaimana perancangan desain karakter berdasarkan pola hidup mahasiswa untuk keperluan animasi?.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil adalah perancang akan meneliti mahasiswa dikawasan Telkom *University* sebagai wilayah penelitian perancang. Perancang akan meneliti beberapa mahasiswa untuk mendapatkan data-data mengenai pola hidup mereka sehari-hari.

1.5 Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam mendapatkan data adalah metode kualitatif. Definisi atau pengertian terkait penelitian kualitatif (Cresswell, 2014:232) menuliskan bahwa “penelitian kualitatif tergantung pada data teks atau gambar, metode ini memiliki langkah-langkah penganalisan data yang unik dalam mengambil kesimpulan berdasarkan desain yang berbeda (Indrawati, 2018:2).”

1.5.1 Studi Pustaka

Sumber data dari media buku fisik atau *e-book* sebagai media pencarian data-data yang dibutuhkan sesuai topik yang peneliti ingin teliti.

1.5.2 Wawancara Terstruktur

Menurut Creswell (2012), “wawancara terstruktur dilakukan dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden. Menurut Burke Johnson dan Larry Cristen (2004), teknik pengumpulan data dimana pewawancara dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Disini perancang akan bertemu langsung dengan sejumlah narasumber untuk menanyakan sejumlah pertanyaan yang mencakup isi data yang dibutuhkan pada penelitian ini.”

1.5.3 Kuesioner

Menurut Creswell (2012), “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan responden akan mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap akan dikembalikan kepada perancang.” Perancangan akan menyebarkan angket kuesioner berupa *form online* yang nanti akan disebarluaskan kepada responden.

1.6 Ruang Lingkup

1.6.1 Apa

Perancang akan membuat suatu animasi pendek berdasarkan topik yang diambil yaitu tentang pola hidup sehat.

1.6.2 Siapa

Animasi ini akan ditujukan kepada masyarakat yang jarang memperhatikan pola hidup sehat, terutama bagi para mahasiswa.

1.6.3 Bagian mana

Pada penelitian ini bagian *jobdesc* yang akan diambil adalah desain karakter. Topik dari penelitian yang akan perancang angkat akan dikaitkan dengan desain karakter yang akan dirancang.

1.6.4 Dimana

Penelitian dilakukan di sekitar daerah Bojongsoang untuk wawancara dengan dokter kemudian menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa sebagai objek penelitian. Dan juga di perpustakaan Universitas Telkom untuk mendapatkan data pustaka yang berkaitan dengan tema yang diambil.

1.6.5 Kapan

Penelitian akan berlangsung di sepanjang semester tujuh tanggal 12 Agustus 2019 hingga semester delapan tanggal 8 Mei 2020 pada mata kuliah Pra-TA dan tugas akhir. Pengerjaan perancangan dilaksanakan mulai tanggal 19 November 2019 dan pembuatan animasi mulai dikerjakan pada tanggal 8 Mei 2020.

1.7 Tujuan

- a) Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai kondisi kehidupan mahasiswa yang berkaitan dengan pola hidup sehari-hari.
- b) Mengetahui desain karakter berdasarkan pola hidup mahasiswa untuk keperluan animasi pendek.

1.8 Pembabakan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas pendahuluan, rumusan masalah, metodologi pengambilan data, batasan masalah dan tujuan dan manfaat dari penelitian yang akan diteliti. Pada latar belakang akan dibahas seputar fenomena, isu, opini, media dan *jobdesc* dari penelitian diteliti.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang mencakup tema yang diambil. Teori yang dibahas adalah teori-teori topik yang perancang angkat hingga teori tentang media dan *jobdesc* yang akan dirancang selanjutnya. Dan juga teori tentang target audiens yang akan dituju.

BAB 3 ANALISIS DATA

Pada bab ini akan dibahas hasil dari penelitian yang telah diteliti, Hasil penelitian bisa berupa hasil wawancara yang telah perancang lakukan lalu juga hasil kuesioner yang telah perancang sebarluaskan.

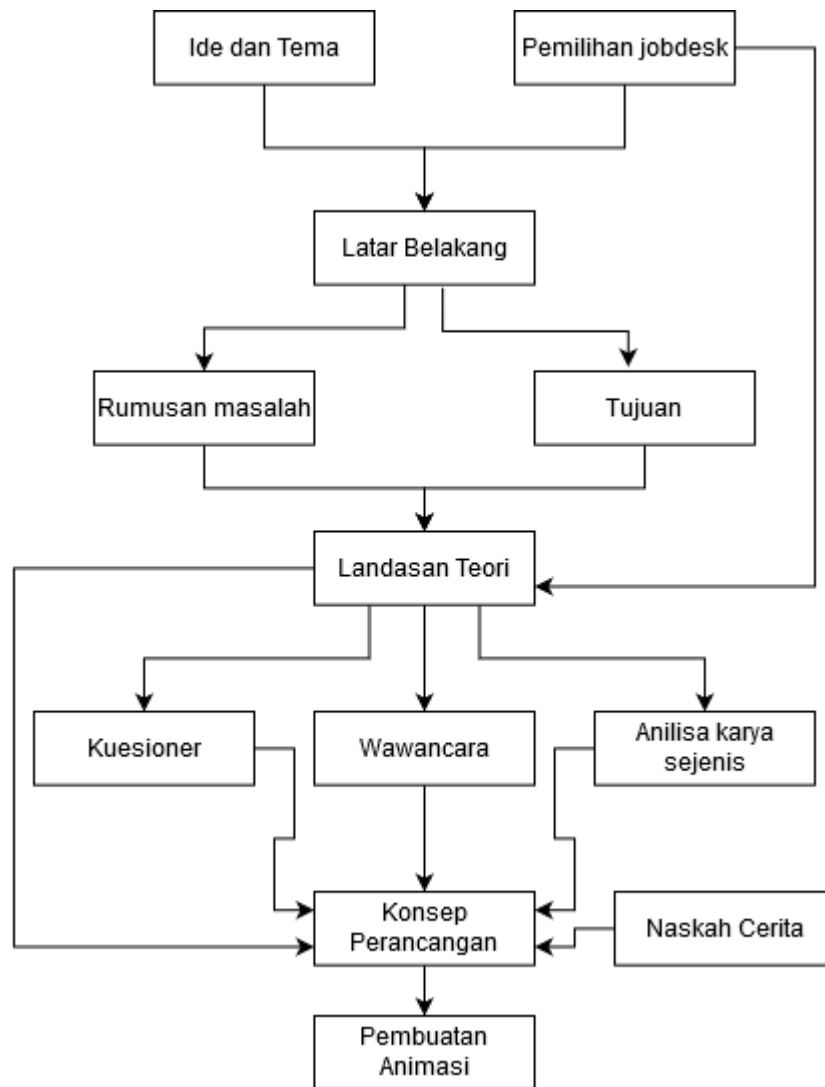
BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab ini akan dibahas hasil dari penerapan desain karakter berdasarkan tema yang diambil. Isinya berupa konsep-konsep yang akan perancang rancang di dalam animasi yang akan dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

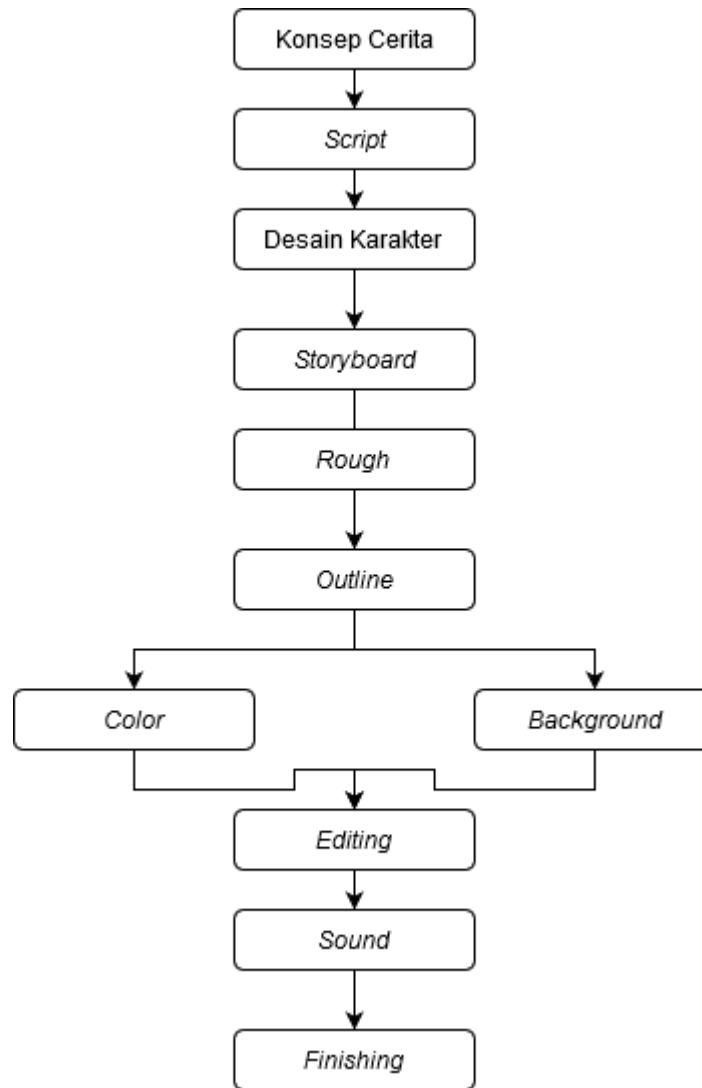
Pada bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu saran juga dipaparkan pada bab ini guna membuat penelitian menjadi lebih baik lagi ke depannya.

1.9 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Bagan Kerangka Perancangan

1.10 Pipeline Animasi



Bagan 1.2 *Pipeline* Animasi