

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG LEGENDA PASER

BERJUDUL “PUTRI PETUNG”

Oleh

Todo Renovaldo Girsang

1464094

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali sejarah Suku Paser yang telah dihapuskan oleh Belanda pada tahun 1906 dengan menceritakan Legenda Paser yaitu Putri Petung kepada masyarakat muda khususnya di kota Balikpapan. Alasan perancangan ini karena menurut survey yang telah dilakukan terdapat 91,3% masyarakat muda sekarang tidak mengetahui tentang Suku Paser. Selain itu membantu pemerintah dalam upaya untuk memperkenalkan Legenda Putri Petung melalui media film animasi 2D.

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah studi pustaka, kuisioner, wawancara, observasi dan media film animasi pendek dengan menggunakan ilustrasi 2D yang dibuat dengan metode *digital painting*, disertai dengan narasi, *sound effect* dan *background music* untuk mendukung film animasi. Dan menggunakan konsep untuk menceritakan asal-usul Suku Paser secara modern, informatif dan humor. Melalui film animasi tentang Putri Petung, diharapkan anak muda lebih ingin mengetahui asal-usul suatu tempat dan ingin mempelajari sejarahnya.

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai upaya membantu pemerintah untuk melestarikan salah satu sejarah Indonesia yang terancam hilang. Manfaat dari perancangan ini adalah diharapkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai Legenda Putri Petung dan mulai tertarik untuk mengetahui sejarah-sejarah yang jarang dikenal oleh berbagai masyarakat Indonesia.

Kata kunci : Animasi 2D, Kalimantan, Paser, Budaya, Sejarah.

ABSTRACT

Design Planning of 2D Animation Short Movie about The Legend of Paser : Princess Petung

Submitted by

Todo Renovaldo Girsang

NRP 1464094

This project aims to introduce History of of Paser Tribe that had been eliminated by Netherlands in 1906 by telling the Legend of Princess Petung to youngsters, especially in the city of Balikpapan. The creator is driven to make this paper because 91.3% of youngsters nowadays don't know the Paser Tribe. Additionally, to assist the government to introduce the Legend of Princess Petung through 2D animation media.

The methods used in this design is the study of the literature, questionnaire, interview, observation and to create an animated short film with 2D illustrations are digital painting methods, accompanied with narration, sound effects and background music to support the animated film. And use the concept to recount the origins of Tribe of the modernly Paser, informative and humorous. Through the animated film about Princess Petung, youngsters are expected to become excited to learn about the origins of a region and its history.

The purpose of this design is to support the government to encourage youngsters to preserve one of Indonesian history that is threatened to be forgotten.. This design is expected to provide benefits to the public with information about the Legend of Princess Petung so that they will be curious to learn about histories that are rarely known to various community in Indonesia.

Keywords: 2D Animation; Borneo; Paser; Culture; History.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II : LANDASAN TEORI.....	 5
2.1 Teori Media	5
2.1.1 Jenis Media	5
2.2 Teori Animasi	6
2.2.1 Jenis-jenis Animasi	6
2.2.2 Bentuk Animasi	8
2.2.3 Gaya Film Animasi	9
2.2.4 Prinsip Dasar Animasi	10
2.2.5 Pipeline Animasi	12
2.3 Teori Ilustrasi	13
2.3.1 Elemen-elemen Ilustrasi	13
2.4 Teori Karakter Desain	15
2.4.1 Jenis-jenis Karakter	15

2.5	Teori Storyboard	15
2.6	Teori Environment	15
2.7	Teori Warna	16
2.8	Teori Bahasa Rupa	17
2.9	Teori Kebudayaan	17
2.10	Teori Psikologi Remaja	18
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH		19
3.1	Lembaga Terkait	19
3.2	Observasi	23
3.3	Wawancara	25
3.3.1	Pemerintah Kota Balikpapan	25
3.3.2	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Balikpapan	25
3.3.3	Museum Sadurangas	25
3.4	Hasil Kuisisioner	26
3.5	Hasil Kuisisioner Media	30
3.6	Tinjauan Proyek Sejenis	33
3.7	Analisis STP.....	34
3.7.1	Segmentation	34
3.7.2	Targeting	34
3.7.3	Positioning	35
3.8	Analisis SWOT	35
3.8.1	Analisis SWOT Animasi 2D	35
3.8.1	Analisis SWOT tentang Suku Paser	35
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		36
4.1	Konsep Komunikasi	36
4.2	Konsep Kreatif	37
4.3	Konsep Media	40
4.4	Hasil Karya	42
BAB V : PENUTUP		55
5.1	Simpulan	55
5.2	Saran	55

DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN SKETSA.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Perhitungan Biaya	42
-----------	-------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Pemerintah Kota Balikpapan.....	19
Gambar 3.2	Logo Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Balikpapan.....	21
Gambar 3.3	Halaman Depan Museum Sadurangas	23
Gambar 3.4	Ruang Utama Museum Sadurangas.....	23
Gambar 3.5	Sultan Ibrahim Khaliludin	24
Gambar 3.6	Baju Pengantin Kerajaan	24
Gambar 3.7	Bendera Perang.....	24
Gambar 3.8	Senjata Perang	24
Gambar 3.9	Animasi Film Dayak.....	33
Gambar 4.1	Karakter Legenda Putri Petung.....	37
Gambar 4.2	Environment Legenda Putri Petung.....	37
Gambar 4.3	Ilustrasi Ruang Waktu Datar (RWD).....	38
Gambar 4.4	Ilustrasi Natural Perspektif Moment opname (NPM).....	38
Gambar 4.5	Font Asparagus Sprouts.....	39
Gambar 4.6	Warna dalam Animasi Legenda Putri Petung.....	39
Gambar 4.7	Gimmick Legenda Putri Petung.....	40
Gambar 4.8	Media Promosi Legenda Putri Petung	41
Gambar 4.9	Poster Papercut	42
Gambar 4.10	Logo Legenda Putri Petung	43
Gambar 4.11	Tinggi Karakter Legenda Putri Petung	43
Gambar 4.12	Desain Karakter : Putri Petung	44
Gambar 4.13	Desain Karakter : Itak Ukop	45
Gambar 4.14	Desain Karakter : Warga Paser.....	46
Gambar 4.15	Desain Karakter : Pangeran Abu Mansyur	47
Gambar 4.16	Desain Karakter : Itak Ukop	47
Gambar 4.17	Desain Karakter : Perempuan di Ujung Langit.....	48
Gambar 4.18	Desain Karakter : Orang di dalam mimpi.....	49
Gambar 4.19	Desain Karakter : Anak dan Ayah	49
Gambar 4.20	Foto Gunung Lumut Kabupaten Paser.....	50
Gambar 4.21	Proses pembuatan Environment Gunung Lumut.....	50
Gambar 4.22	Foto Pantai Tanjung Jumalai Kabupaten Paser	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.23	Proses Pembuatan Environment Pantai Tanjung Jumlai	51
Gambar 4.24	Foto Referensi Environment Di Ujung Langit	52
Gambar 4.25	Proses Pembuatan Environment Di Ujung Langit.....	52
Gambar 4.26	Storyboard Legenda Putri Petung.....	54



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Diagram Jenis Kelamin.....	7
Diagram 3.2	Diagram Usia.....	7
Diagram 3.3	Diagram Tempat Tinggal.....	7
Diagram 3.4	Diagram Status Pekerjaan.....	7
Diagram 3.5	Diagram Ketertarikan pada Budaya.....	7
Diagram 3.6	Diagram Mengenal tentang Suku Paser.....	7
Diagram 3.7	Diagram Paser dijadikan sebuah Media Interaktif.....	7
Diagram 3.8	Diagram Media paling menarik saat ini.....	7
Diagram 3.9	Diagram Film Animasi	30
Diagram 3.10	Diagram Film Animasi 2	30
Diagram 3.11	Diagram Media yang digunakan untuk Film Animasi.....	31
Diagram 3.12	Diagram Genre Animasi	31
Diagram 3.13	Diagram Gaya Bentuk Gambar Animasi	32
Diagram 3.14	Diagram Bentuk Animasi	32
Diagram 3.15	Diagram Ending Animasi	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Sketsa Karakter.....	59
Lampiran 2	Sketsa Logo	62
Lampiran 3	Sketsa Environment.....	63
Lampiran 4	Gimmick.....	64

