

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI CERITA PANGERAN ANGGADIPATI KARYA SAINI KM

Oleh

Reginald Taffy Harbani Putra

NRP 1264138

Cerita berjudul “Pangeran Anggadipati” karangan Saini KM merupakan salah satu media hiburan berupa novel yang menyajikan beladiri pencak silat sebagai otentisitas dan unsur tradisi serta budaya Indonesia. Namun, derasnya pengaruh kultur internasional terhadap teknologi serta media hiburan berdampak pada berkurangnya minat generasi milenial terhadap media hiburan nasional. Dengan berkelanjutannya fenomena tersebut tentunya dapat mengurangi rasa nasionalisme dan kecintaan generasi milenial terhadap tradisi dan budaya nasional sebagai generasi penerus bangsa.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk mempopulerkan kembali media hiburan nasional seperti cerita Pangeran Anggadipati karangan Saini KM ini dengan memperbaharui medianya secara efektif agar dapat dinikmati oleh generasi milenial. Manfaat dari perancangan ini adalah agar generasi millennial dapat kembali tertarik terhadap media hiburan nasional serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya dan tradisi nasional.

Metode yang digunakan ialah dengan membuat film animasi dengan gaya visual yang populer di kalangan generasi milenial seperti film *anime* jepang beserta media publikasinya baik pada tahap pra-tayang maupun tahap penayangan. Melalui perancangan film animasi ini, generasi milenial dapat menikmati sekaligus membanggakan media hiburan yang berasal dari Indonesia.

Kata kunci: *anime*, budaya, milenial, nasional

ABSTRACT

THE DESIGN OF ANIMATED FILM OF STORY PANGERAN ANGGADIPATI BY SAINI KM

Submitted by:

Reginald Taffy Harbani Putra

1264138

A Story titled “Pangeran Anggadipati” written by Saini KM is one of entertainment media in the form of novels which presents pencak silat martial arts as authenticity and elements of Indonesian tradition and culture. However, the swift influence of international culture over technologies and entertainment medias has caused an impact on reduction of millennial generation interest on national entertainment media. With such sustainable phenomenon is certainly possible for millennial generation to reduce their sense of nationalism and their love towards national tradition and culture as the future generations.

Therefore, the purpose of this design is to re-popularize national entertainment media like Pangeran Anggadipati story written by Saini KM by updating its media in effective ways so the millennial generation can enjoy. Benefit of this design is that the millennial generations can again be attracted to national entertainment media and regain their pride on national tradition and culture.

The method is to make an animation film that adapted visual style which is popular amongst millennial generations such as japanese anime, followed by its publication medias, either for pre-airing stage or airing-stage. Through this animated film design, millennial generations can at once enjoy and be proud of entertainment media which is originated from Indonesia.

Keywords: anime, culture, millennial, national

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINILITAS HASIL KARYA PRIBADI	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Ruang Lingkup Permasalahan.....	5
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Teknik Pengumpulan Data	6
1.6. Skema Perancangan.....	7
BAB II : LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Teori Animasi.....	8
2.2. Jenis Animasi	9
2.2.1. Animasi Komputer.....	9
2.3. Prinsip Animasi.....	17
2.4. Teori Psikologi Remaja	23
2.4.1. Perkembangan Remaja.....	23
2.4.2. Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik.....	24
2.4.3. Perkembangan Kognitif	24
2.4.4. Perkembangan Emosi.....	24
2.4.5. Perkembangan Psikososial.....	24

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	26
3.1. Data dan Fakta.....	26
3.1.1. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	26
3.1.2. Pawitra Studio.....	27
3.1.3. AINAKI	28
3.2. Data Hasil Penelitian	29
3.2.1. Studi Literatur	29
3.2.2. Kuesioner	30
3.2.3. Wawancara Narasumber dan Budayawan	35
3.3. Tinjauan Karya Serupa	36
3.3.1. Battle of Surabaya.....	36
3.4. Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	38
3.4.1 Analisis STP (Segmentting, Targetting and Positioning).....	38
3.4.2 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats).....	39
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 41
4.1. Konsep Komunikasi	41
4.1.1. Timeline	42
4.2. Konsep Kreatif.....	43
4.2.1. Visual.....	43
4.2.2. Tipografi	44
4.3. Konsep Media.....	45
4.3.1. Film Animasi	45
4.3.2. Media Pendukung	45
4.4. Hasil Karya.....	46
4.4.1. Logo	46
4.4.2. Storyboard.....	46
4.4.3. Desain Karakter	48
4.4.4. Media Pendukung	50
4.5. Budgeting	55

BAB V : PENUTUP	56
5.1. Kesimpulan.....	56
5.2. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
DAFTAR LAMPIRAN.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh terapan animasi komputer:	
Ufotable – <i>Fate/Grand Order Animation Material</i>	9
Gambar 2. 2 Anime dalam berbagai media untuk distribusi	11
Gambar 2. 3 Contoh anime 1: <i>Doraemon</i>	12
Gambar 2. 4 Contoh anime 2: <i>Naruto</i>	12
Gambar 2. 5 Contoh Gambar Teknik Animasi <i>Computer Assisted</i>	14
Gambar 2. 6 Tahap pewarnaan anime:	
Sengoku Basara Production – Production I.G.	15
Gambar 2. 7 <i>Tengen Toppa Gurren Lagan Key-frame to render output</i>	16
Gambar 2. 8 <i>Swords of Stanger Key-frame to render output</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Squash and Stretch</i>	17
Gambar 2. 10 <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2. 11 <i>Stagging</i>	18
Gambar 2. 12 <i>Straight Ahead and Pose</i>	18
Gambar 2. 13 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	19
Gambar 2. 14 <i>Slow-out Slow-in</i>	19
Gambar 2. 15 <i>Arches</i>	20
Gambar 2. 16 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2. 17 <i>Timing</i>	21
Gambar 2. 18 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2. 19 <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2. 20 <i>Appeal</i>	22
Gambar 3. 1 Logo Kemedikbud	26
Gambar 3. 2 Logo Pawitra Studio	27
Gambar 3. 3 Logo AINAKI	28
Gambar 3. 4 Diagram hasil survey kuesioner mengenai pengetahuan tentang	
Puragabaya	30
Gambar 3. 5 Diagram hasil survey kuesioner mengenai pengetahuan tentang	
cerita Pangeran Anggadipati	31

Gambar 3. 6 Diagram hasil survey kuesioner mengenai ketertarikan target terhadap cerita berunsur budaya Indonesia.....	31
Gambar 3. 7 Diagram hasil survey kuesioner mengenai kecenderungan remaja menggemari budaya.....	32
Gambar 3. 8 Diagram hasil survey kuesioner mengenai media hiburan yang digemari	32
Gambar 3. 9 Diagram hasil survey kuesioner mengenai <i>target audience</i> sebagai penggemar film animasi.....	33
Gambar 3. 10 Diagram hasil survey kuesioner mengenai jenis animasi yang digemari oleh <i>target audience</i>	33
Gambar 3. 11 Diagram hasil kuesioner mengenai ketertarikan <i>target audience</i> untuk mengikuti film animasi berunsur budaya Indonesia.....	34
Gambar 3. 12 Diagram hasil kuesioner mengenai media sosial yang sering dikunjungi <i>target audience</i>	34
Gambar 3. 13 Battle of Surabaya.....	36
Gambar 3. 14 <i>Battle of Surabaya John Wright</i>	37
Gambar 4. 1 Timeline AIR untuk pre-airing	42
Gambar 4. 2 Timeline AISAS untuk airing	42
Gambar 4. 3 Gaya visual.....	43
Gambar 4. 4 Typeface Logo	44
Gambar 4. 5 Typeface Cut-scene.....	44
Gambar 4. 6 Logo	46
Gambar 4. 7 Logo Variations.....	46
Gambar 4. 8 Sketsa Storyboard	47
Gambar 4. 9 Sketsa Storyboard	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Sketsa Storyboard	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Sketsa Storyboard	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Desain Karakter – Pangeran Anggadipati.....	48
Gambar 4. 13 Desain Karakter – Arah Anatomi Kepala	48
Gambar 4. 14 Desain Karakter – Jante Jaluwuyung.....	49
Gambar 4. 15 Desain Karakter – Puteri Yuta Inten	49
Gambar 4. 16 Konten Instagram (Portrait)	50

Gambar 4. 17 Poster Digital (Square).....	51
Gambar 4. 18 <i>X-Banner</i>	52
Gambar 4. 19 Fanart Book.....	53
Gambar 4. 20 <i>Pre-airing TBA Poster</i>	54

