

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**PERANCANGAN CONCEPT ART PADA FILM “ATA NGADA”
FLORES, INDONESIA**

Peneliti :
IKA YULIANTI, SST., M.SN (KETUA)
(NIP.198702222019032016)
WAHYU NURUL IMAN (ANGGOTA)
(NIM.11800243033)

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020
Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 287/IT4/HK/2020 tanggal 30 Juni 2020
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2366.B/IT4/PG/2020 tanggal 3 Juli 2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan PERANCANGAN CONCEPT ART PADA FILM "ATA NGADA"
FLORES, INDONESIA

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 198702222019032016
NIDN :
Jab. Fungsional : DOSEN
Jurusan : D3 Animasi
Fakultas : FSMR
Nomor HP : 087839966636
Alamat Email : ika@isi.ac.id
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 7.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2020

Anggota Mahasiswa (1)

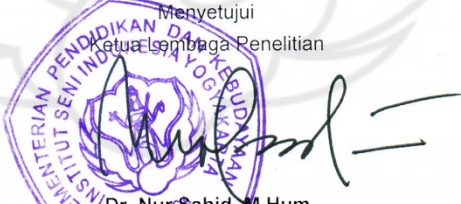
Nama Lengkap : Wahyu Nurul Iman
NIM : 11800243033
Jurusan : ANIMASI
Fakultas : SENI MEDIA REKAM

Mengetahui
Dekan Fakultas FSMR

Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19711272003121002

Yogyakarta, 23 November 2020
Ketua Peneliti


Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIP 198702222019032016

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Negara Indonesia bagian timur memiliki karakteristik yang unik khususnya di kabupaten Ngada, Nusa Tenggara Timur dengan geopolitik, sosial budaya, sejarah, pariwisata dan infrastrukturnya. Hal tersebut tentunya menjadi sebuah peluang bagi anak bangsa Indonesia untuk mengangkat konten lokal dalam karyanya. Dalam bidang animasi, keunikan dan identitas lokal ini dimungkinkan untuk diadopsi menjadi sesuatu yang bernilai lebih dan berkarakter untuk siap terjun ke dalam industri animasi. Proses studi ini akan meneliti tentang sejarah daerah, legenda daerah, perilaku masyarakat, dan karakter visual dari masyarakat menjadi Concept Art. Concept Art merupakan bagian dari pra produksi yang mengacu pada standar produksi industri animasi. Metode penelitian ini memiliki proses pengambilan data dengan metode kualitatif sebagai data primer. Sedangkan data sekunder diperoleh dari data literatur, internet, artikel maupun foto dokumentasi. Proses penelitian akan melalui beberapa tahap, yaitu Pengumpulan data, analisa data, visualisasi Concept Art (ide/ konseptualisasi, alternatif desain, desain terpilih hingga finalisasi desain), penyajian karya serta luaran penelitian berupa Jurnal nasional terakreditasi dan KI. Konsep pengembangan Concept Art menggunakan pendekatan *three dimensional character development* yang memiliki aspek fisiologis, psikologis dan sosiologis. Penerapan teori *Character Growth* membantu karakter yang diciptakan memiliki pertumbuhan karakter selama mengikuti alur cerita. Berdasarkan teori *Character development*, karakter dapat mengalami perubahan menjadi lebih baik atau lebih buruk dan dapat terlihat pada akhir cerita setelah melalui konflik yang belum pernah ditemui sebelumnya. Selain teori-teori tersebut, penelitian ini juga menerapkan fleksibilitas karakter dimana karakter memiliki kesan hidup yang dipengaruhi oleh hukum alam, diaman secara natural karakter akan memberikan efek dari tubuh terhadap lingkungan atau benda. Penelitian memiliki capaian berupa Concept Art yang digunakan sebagai bagian dari tahap pra produksi film animasi.

PRAKATA DAFTAR

Kami panjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Yang telah melimpahkan hidayahnya dan memberi kami kesempatan dalam menyelesaikan laporan kemajuan penelitian skema dosen Pemula dengan judul penelitian Perancangan Concept Art pada Film "Ata Ngada" Flores, Indonesia. Laporan kemajuan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan penelitian bagi dosen ISI Yogyakarta. Dengan laporan kemajuan ini diharapkan mampu memberikan gambaran proses penelitian dengan prosentase 70%.

Di kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait dalam proses penelitian yang telah memberi dukungan. Ucapan terima kasih ini kami tujukan kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
2. Pembantu Rektor I Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Ketua Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Nur Sahid, M.Hum dan tim LPPM
4. Dekan Fakultas Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Marsudi, S.Kar., M.Hum
5. Ketua Jurusan Televisi Fakultas Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A
6. Ketua Prodi D3 Animasi Fakultas Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Tanto hartoko, M.Sn

Laporan kemajuan ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu jika ada kritik atau saran apapun yang sifatnya membangun bagi penulis, dengan senang hati akan penulis terima.

Yogyakarta, 05 Oktober 2020

Ika Yulianti

ISI DAFTAR

Sampul	I
Halaman Pengesahan	II
Ringkasan	III
Prakata Daftar	IV
Isi Daftar	V
Tabel Daftar	VI
Gambar	VII
Daftar Lampiran	VIII
Bab I. Pendahuluan	1
Bab II. Tinjauan Pustaka	5
Bab III. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
Bab IV. Metode Penelitian	9
Bab V. Hasil yang dicapai	16
Bab VII. Kesimpulan	50
Daftar Pustaka	51
Lampiran	
Article Submission	52
Draft Artikel Ilmiah	54
Produk Penelitian/Luaran lain	81
Surat pernyataan tanggung jawab belanja	82
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	83
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	85

GAMBAR

Gambar 01. Fishbone diagram permasalahan kurangnya animasi beridentitas lokal	3
Gambar 02. Fishbone Road Map Penelitian	4
Gambar 03. Kampung Bata Ne Suka	8
Gambar 04. Foto di jerebu'u	11
Gambar 05. Foto di jerebu'u	12
Gambar 06. Foto di jerebu'u	12
Gambar 07. Foto di jerebu'u	13
Gambar 08. Proses Perancangan Concept Art pada film “Ata Ngada” Flores Indonesia	14
Gambar 09. Colour Guide	15
Gambar 09. Tranfromasi Motif Daerah Ngada	16
Gambar 10. Sketsa Judul	18
Gambar 11. Detail Skesa Judul	18
Gambar 12. Test Pewarnaan Sketsa Judul	19
Gambar 13. Bentuk dasar wajah desain karakter Moi	19
Gambar 14. Sketsa Dasar Karakter Moi	20
Gambar 15. Pengembangan Sketsa Karakter Moi	20
Gambar 16. Detail Sketsa Karakter Moi	21
Gambar 17. Test pewarnaan karakter Moi	21
Gambar 18. Bentuk Dasar Kepala Karakter Jole	22
Gambar 19. Sketsa Dasar Karakter Jole	23
Gambar 20. Detail Sketsa Karakter Jole	23

Gambar 21. Test pewarnaan k Karakter Jole	23
Gambar 22. Judul film Ata ngada	24
Gambar 23. Karakter Moi.....	24
Gambar 24. Gesture Karakter Moi	25
Gambar 25. Karakter Jole	26
Gambar 26. Karakter Ngana	26
Gambar 27. Karakter Ibu Moi	27
Gambar 28. Karakter Pak Tani	27
Gambar 29. Karakter Ibu Hamil.....	28
Gambar 30. Karakter Bayi	28
Gambar 31. Sao	29
Gambar 32. Ngadu	29
Gambar 33. Storyboard	30
Gambar 34. Background	32
Gambar 35. Artbook	32

BAB I. PENDAHULUAN

Perkembangan industri animasi di Indonesia mengalami peningkatan yang baik dengan munculnya beberapa animator Indonesia yang mulai populer dibidang teknisnya. Sebagai bagian dari industri kreatif, tentunya animasi menjadi bagian dari kekuatan dari Indonesia. Pemerintah, asosiasi bahkan industri peduli terhadap konten lokal Indonesia untuk menambah nilai lebih dari karya. Animasi sendiri tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun menjadi bahan edukasi dan pengantar budaya.

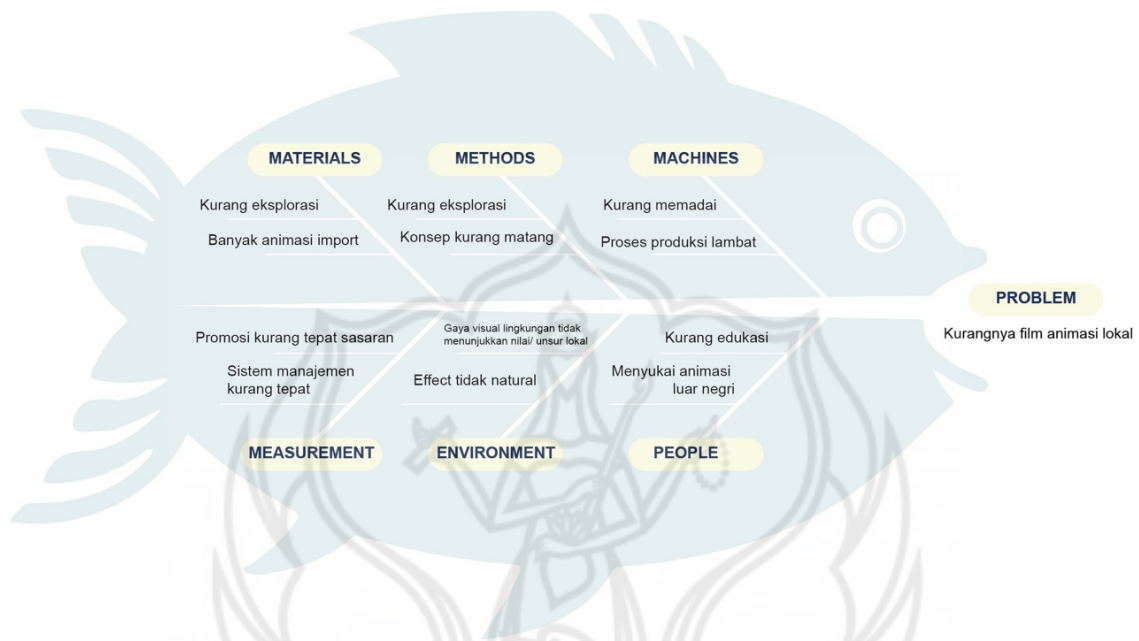
Disetiap daerah di Indonesia memiliki keberagaman pola kehidupan yang unik. Perilaku manusia di daerah tentunya berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan yang turun menurun maupun lingkungan yang berkembang. Peranan generasi muda Indonesia dalam mengetahui dan menjaga kelestarian kebudayaan daerah timur Indonesia menjadi salah prioritas target audience dari film animasi daerah ini. Penelitian ini akan menerapkan *Three dimentional development* yaitu fisiologis, psikologis dan sosiologis. Dimana ketiga aspek tersebut mampu mengidentifikasi karakteristik berdasarkan riset geopolitik, sosial budaya, sejarah, pariwisata dan infrastrukturnya. Penelitian ini juga menerapkan metodologi desain dalam proses perancangan desain visual dari Concept Art.

Perilaku masyarakat yang unik dan sangat menghormati adanya leluhur menjadikan karakter masyarakat menjadi lebih unik. Legenda yang diteliti adalah salah satu legenda masyarakat mengenai terjadinya kampung watu di Jerebu'u Ngada yang biasa disebut legenda Bata Ne Suka. Legenda tersebut dipercaya terjadi sekitar belasan tahun yang lalu dan berkembang dimasyarakat Ngada. Dimana legenda itu menjadi cerita daerah yang sampai saat ini masih bisa kita dengarkan. Kampung watu di kecamatan Jerebu'u sendiri sekarang masih ada dan memiliki sejarah yang kuat. Perjalanan menuju kampung watu menjadi pilihan *trekking* yang bangunan rumah-rumah batu yang menyerupai kampung adat akan dihidupkan kembali melalui persepsi masyarakat dan sejarah yang berkembang menjadi visual yang nyata dalam bentuk Concept Art. Legenda daerah akan diproses melalui pendekatan kreatif menjadi Concept Art, dimana Concept Art adalah bagian dari pra produksi film animasi. Didalam Concept art tidak hanya proses perancangan karakter saja, namun didalamnya terdapat perancangan background, *property* serta visual pendukung dari keseluruhan visual film animasi.

Berikut tim produksi film animasi Ata Ngada :

- Judul : Ata Ngada
- Teknik : film animasi 2 dimensi
- *Genre* : *Adventure*
- *Target audience* : usia 11 – 15 tahun
- Tim Produksi
 1. *Creative Director* : Ika Yulianti, S.ST., M.Sn
 2. *Creator* :
 - a. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn
 - b. Wahyu Nurul Iman
 - c. Hanief
 3. *Produser* : Ika Yulianti, S.ST., M.Sn
 4. *Script Writer* :
 - a. FX Satriyo Dwi Nugroho
 - b. Mardi, S.Pd., M.Ds
 - c. Reka Afrita Ariani, S.Pd.
 5. *Storyboard* :
 - a. Fajar Kurniawan, S.SI
 - b. UtrisaLuttania Furi. S.Pd
 6. *Character Design* :
 - a. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn
 - b. Nina Tri Daniati, S.Pd
 - c. Fitri Setyaninsih, S.ST
 - d. Dini Birdieni, S.Pd
 7. *Background Artist* :
 - a. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn
 - b. Slamet Suhardi, S.Pd
 - c. Noor Ikhwan Hardhiyanto, S.Kom,
 - d. Nor Riduan, S.Kom
 8. *Dubber* :
 - a. Deni Dwi Anndrian, S.Kom., M.Pd

- b. Reka Afrita Ariani, S.Pd.
9. Artbook :
- a. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn
- b. UtrisaLuttania Furi. S.Pd
- c. Motion Artist : Fajar Kurniawan, S.SI



Gambar 01. Fishbone diagram permasalahan kurangnya animasi beridentitas lokal

Fishbone diagram diatas menggambarkan beberapa hal yang menjadi penyebab kurangnya animasi beridentitas lokal, yang kemudian dijadikan sebagai penyebab utama permasalahan animasi di Indonesia.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Bagaimana menerapkan legenda Bata Ne Suka pada film animasi.
2. Bagaimana proses perancangan Concept Art berdasarkan karakteristik lokal Ngada, Flores.