

**PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI
“FAIRYLAND”**



KARYA DISAIN

Oleh:

**Perwitasari Pangastuti
NIM 031 1348 024**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI
“FAIRYLAND”**



KARYA DISAIN

Oleh:

Perwitasari Pangastuti

NIM 031 1348 024



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI “FAIRYLAND”

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2955/H/5/2009
KLAS	
TERIMA	4-8-2009
	TTD.



KARYA DISAIN

Oleh :
Perwitasari Pangastuti
NIM. 0311348024/DK

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Disain Komunikasi Visual
2009**

Tugas Akhir Disain Berjudul :

PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI "FAIRYLAND", diajukan oleh Perwitasari Pangastuti, NIM 0311348024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Juli 2009 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Anggota / Pembimbing I



Drs. Arif Agung S. M.Sn.
NIP 19671116 199303 1 001

Anggota / Pembimbing II



M. Faizal Rochman, S.Sn.
NIP 19780221 200501 1 002

Anggota / Cognate



FX. Widyatmoko, M.Sn.
NIP 19750710 200501 1 001

Anggota / Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001


Ketua / Ketua Jurusan Disain



Drs. Lasimar, M.Sn.
NIP 19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP 19600408 198601 1 001

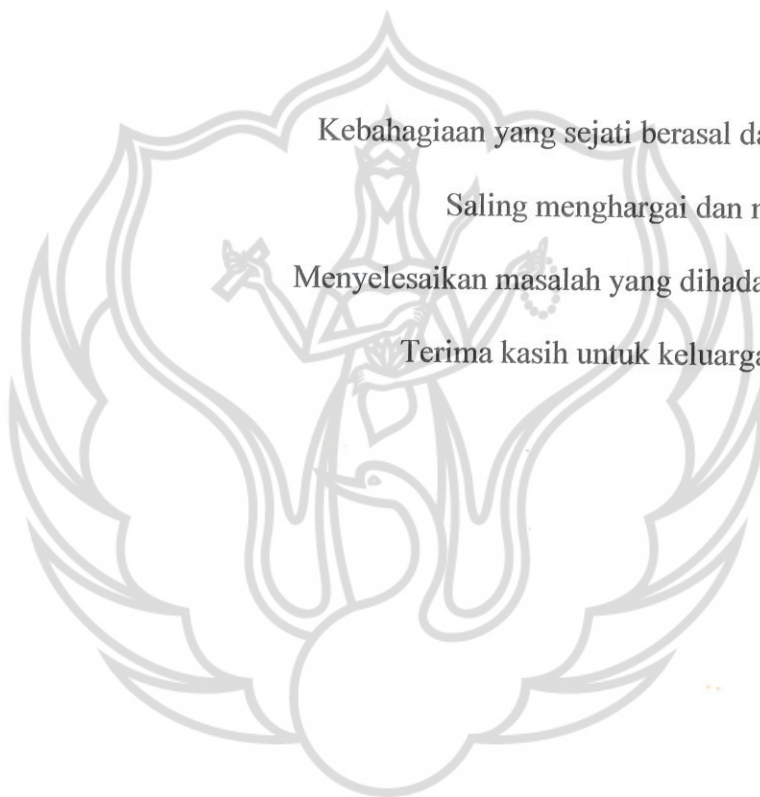
MOTTO

Kebahagiaan yang sejati berasal dari keluarga

Saling menghargai dan menyayangi

Menyelesaikan masalah yang dihadapi bersama

Terima kasih untuk keluargaku tercinta



KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sangat mendalam kehadirat Allah SWT beserta Rasulnya yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan petunjuk-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhirnya karya Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan meskipun tentunya tidaklah sempurna seperti yang diharapkan karena manusia tidak akan bisa terhindar dari kesalahan, kekurangan, hambatan dan ketidakmampuan untuk mencapai apa yang telah dirancang dan direncanakan sebelumnya.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak akan dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn, selaku Pembimbing I.

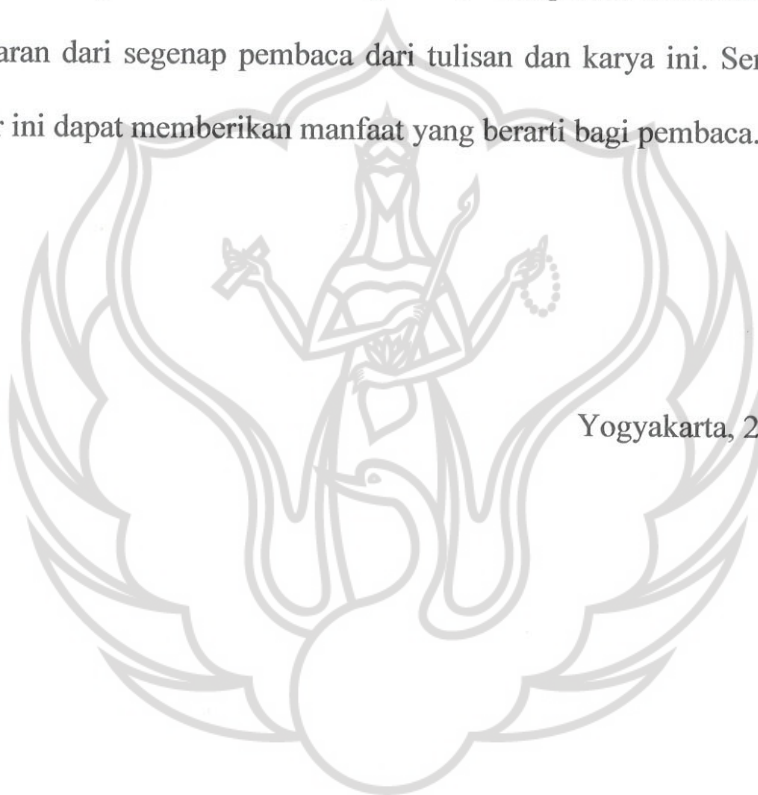
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn, selaku Pembimbing II.
7. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn, selaku Dosen Wali.
8. Segenap Keluarga Besar Dosen dan Staff Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Imunimasi Studio dan teman-teman atas bantuan dan data yang diberikan.
10. Urakurek Studio dan teman-teman atas bantuan dan data yang diberikan.
11. Keluargaku Tercinta: Ibu, Bapak, Kakak, dan Adikku, atas segala didikan, perhatian, kasih sayang, do'a serta dukungan moral dan materiil yang tak terbatas.
12. Mas Udin, atas segala perhatian, motivasi, dukungan, kekuatan, cinta, kasih sayang dan kesabarannya dalam membimbingku untuk terus maju.
13. Teman-teman mainku Krisna, Danu, Dedi, Isti, Budi, Si Po, Fitrek, Mas Kaz, Mas Candra, Topik, Ikhsan, terima kasih atas semangat yang diberikan.
14. Tempat pengalamanku menempa ilmu di dunia kerja Imunimasi Studio, Jutakira Studio, PrismArt Studio, Urakurek Studio dan Jogjanimatic Studio.
15. Teman-teman "Otakanan", Ari, Romy, Tya, Angel, Upit, Yustin, Widuri, Hasti, Dyah, Dimas, Ipung, Kakek (Singgih), Yoga, Andi,

Radian, Adam, Moko, Mufti, Atma, Agung, Sompret, Londo, Didit, Si
Mul, Pri, Cimeng.

16. Keluarga Besar Mahasiswa Deskomvis ISI Yogyakarta.

17. Untuk semua teman-temanku dan semua pihak yang tidak tersebut di
atas mohon maaf dan terima kasih atas segala bantuannya.

Penulis menyadari bahwa semua jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan
kritik dan saran dari segenap pembaca dari tulisan dan karya ini. Semoga karya
Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi pembaca.



Yogyakarta, 28 Juli 2009

Penulis

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Metodologi Perancangan	4
F. Skema Perancangan.....	6
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	7
A. Definisi dan Teori	7
B. Data.....	35
C. Analisis Data	41
D. Kesimpulan Analisis	42

BAB III. KONSEP PERANCANGAN	43
A. Pra Produksi	43
B. Produksi.....	82
C. Pasca Produksi	82
D. Teknis Perancangan.....	83
BAB IV. VISUALISASI.....	88
A. Lay Out.....	88
B. Perancangan.....	110
C. Storyboard.....	127
D. Final Art Work.....	163
BAB V. PENUTUP	167
A. Kesimpulan.....	167
B. Saran.....	169
Kepustakaan.....	170
Lampiran.....

Daftar Gambar

Gb 01.	Layout Judul 1.....	88
Gb 02.	Layout Judul 2.....	88
Gb 03.	Layout Judul 3.....	88
Gb 04.	Layout karakter Airy 1.....	92
Gb 05.	Layout karakter Airy 2.....	92
Gb 06.	Layout karakter Airy 3.....	92
Gb 07.	Layout karakter Airy 4.....	92
Gb 08.	Layout karakter Feline 1.....	94
Gb 09.	Layout karakter Feline 2.....	94
Gb 10.	Layout karakter Toby 1.....	95
Gb 11.	Layout karakter Toby 2.....	95
Gb 12.	Layout karakter Leavy.....	96
Gb 13.	Layout karakter Flowry.....	96
Gb 14.	Layout karakter Skie.....	97
Gb 15.	Layout karakter Earthen	98
Gb 16.	Layout karakter Earthen	98
Gb 17.	Layout karakter The Quenn	99
Gb 18.	Layout karakter The Quenn	99
Gb 19.	Layout karakter The Quenn	99
Gb 20.	Layout karakter Elleberry	100
Gb 21.	Layout karakter Asrun	100
Gb 22.	Layout karakter Tongkat Sakti.....	101

Gb 23.	Layout karakter Study Background.....	101
Gb 24.	Layout karakter Study Background.....	101
Gb 25.	Layout karakter Study Background.....	102
Gb 26.	Layout karakter Study Background.....	102
Gb 27.	Layout karakter Study Background.....	103
Gb 28.	Layout karakter Study Background.....	103
Gb 29.	Layout karakter Study Background.....	104
Gb 30.	Layout karakter Study Background.....	104
Gb 31.	Layout karakter Study Background.....	105
Gb 32.	Layout karakter Study Background.....	105
Gb 33.	Layout karakter Study Background.....	106
Gb 34.	Layout karakter Study Background.....	106
Gb 35.	Layout karakter Study Background.....	107
Gb 36.	Layout karakter Study Background.....	107
Gb 37.	Study Poster.....	108
Gb 38.	Study Poster.....	108
Gb 39.	Study Poster.....	109
Gb 40.	Final Desain Karakter Airy.....	110
Gb 41.	Final Desain Karakter Airy.....	110
Gb 42.	Final Desain Karakter Airy.....	110
Gb 43.	Final Desain Karakter Airy.....	110
Gb 44.	Final Desain Karakter Airy.....	110
Gb 45.	Final Desain Karakter Airy.....	110

Gb 46.	Final Desain Karakter Airy.....	110
Gb 47.	Final Desain Karakter Airy.....	110
Gb 48.	Final Desain Karakter Feline.....	111
Gb 49.	Final Desain Karakter Feline.....	111
Gb 50.	Final Desain Karakter Feline.....	111
Gb 51.	Final Desain Karakter Feline.....	111
Gb 52.	Final Desain Karakter Toby.....	112
Gb 53.	Final Desain Karakter Toby.....	112
Gb 54.	Final Desain Karakter Toby.....	112
Gb 55.	Final Desain Karakter Toby.....	112
Gb 56.	Final Desain Karakter Toby.....	112
Gb 57.	Final Desain Karakter Toby.....	112
Gb 58.	Final Desain Karakter Toby.....	112
Gb 59.	Final Desain Karakter Leavy.....	113
Gb 60.	Final Desain Karakter Leavy.....	113
Gb 61.	Final Desain Karakter Leavy.....	113
Gb 62.	Final Desain Karakter Leavy.....	113
Gb 63.	Final Desain Karakter Flowry.....	114
Gb 64.	Final Desain Karakter Flowry.....	114
Gb 65.	Final Desain Karakter Flowry.....	114
Gb 66.	Final Desain Karakter Flowry.....	114
Gb 67.	Final Desain Karakter Flowry.....	114

Gb 68.	Final Desain Karakter Skie.....	115
Gb 69.	Final Desain Karakter Skie.....	115
Gb 70.	Final Desain Karakter Skie.....	115
Gb 71.	Final Desain Karakter Skie.....	115
Gb 72.	Final Desain Karakter Skie.....	115
Gb 73.	Final Desain Karakter Skie.....	115
Gb 74.	Final Desain Karakter Earthen.....	116
Gb 75.	Final Desain Karakter Earthen.....	116
Gb 76.	Final Desain Karakter Earthen.....	116
Gb 77.	Final Desain Karakter Earthen.....	116
Gb 78.	Final Desain Karakter Earthen.....	116
Gb 79.	Final Desain Karakter The Queen.....	117
Gb 80.	Final Desain Karakter The Queen.....	117
Gb 81.	Final Desain Karakter The Queen.....	117
Gb 82.	Final Desain Karakter The Queen.....	117
Gb 83.	Final Desain Karakter Elleberry.....	118
Gb 84.	Final Desain Karakter Elleberry.....	118
Gb 85.	Final Desain Karakter Elleberry.....	118
Gb 86.	Final Desain Karakter Elleberry.....	118
Gb 87.	Final Desain Karakter Elleberry.....	118
Gb 88.	Final Desain Karakter Elleberry.....	118
Gb 89.	Final Desain Karakter Asrun.....	119
Gb 90.	Final Desain Karakter Asrun.....	119

Gb 91.	Final Desain Karakter Asrun.....	119
Gb 92.	Final Desain Karakter Asrun.....	119
Gb 93.	Final Desain Karakter Asrun.....	119
Gb 94.	Final Desain Karakter Asrun.....	119
Gb 95.	Final Desain Karakter Tongkat Sakti.....	120
Gb 96.	Final Desain Karakter Background.....	120
Gb 97.	Final Desain Karakter Background.....	120
Gb 98.	Final Desain Karakter Background Cut 1.....	121
Gb 99.	Final Desain Karakter Background Cut 2,11.....	121
Gb 100.	Final Desain Karakter Background Cut 3.....	122
Gb 101.	Final Desain Karakter Background Cut 3.....	122
Gb 102.	Final Desain Karakter Background Cut 3,5.....	123
Gb 103.	Final Desain Karakter Background Cut 4,13.....	123
Gb 104.	Final Desain Karakter Background Cut 4,10.....	124
Gb 105.	Final Desain Karakter Background Cut 6.....	124
Gb 106.	Final Desain Karakter Background Cut 7,9,16.....	125
Gb 107.	Final Desain Karakter Background Cut 8,11.....	125
Gb 108.	Final Desain Karakter Background Cut 9.....	126
Gb 109.	Final Desain Karakter Background Cut 13.....	126

Daftar Tabel

Tabel 01. Run Down.....84

Tabel 02. Pembiayaan.....87



BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Siapa orang yang belum pernah melihat film? Tentunya setiap orang pernah melihat film. Film sendiri dikelompokkan menjadi berbagai jenis dan berbagai usia, tentunya dalam setiap segmen tersebut memiliki keunggulan dan keunikan-keunikan yang tersendiri. Setiap harinya ada banyak sekali film yang bisa kita nikmati di televisi ada film action, komedi, drama, ataupun kartun. Film action yang menampilkan adegan-adegan kekerasan biasanya hanya boleh dinikmati oleh orang-orang dewasa yang dirasa sudah mampu untuk memahami adegan dalam film tersebut, film komedi biasanya bisa dinikmati oleh semua usia karena isinya yang mudah dipahami dan hanya menyuguhkan kelucuan yang membuat gelak tawa, untuk film drama biasanya dibagi lagi untuk berbagai usia ada yang untuk keluarga, remaja dan dewasa yang masing-masing memiliki kelebihan tersendiri. Sedangkan untuk film kartun biasanya dinikmati oleh berbagai usia yang menyajikan penggabungan drama maupun komedi.

Film kartun (animasi) juga sudah banyak diproduksi baik dari dalam negeri maupun luar negeri, sayangnya film garapan dalam negeri sendiri justru tidak banyak diminati dikarenakan terlalu banyaknya film-film buatan luar yang ditayangkan baik di televisi maupun di bioskop.

Banyaknya film animasi luar negeri yang diminati membuat anak dalam negeri tidak mau kalah bersaing, dengan membuat pula film-film animasi, adapula yang mengikutsertakannya dalam lomba-lomba yang juga mulai banyak digelar.

Animasi Indonesia sebenarnya tidak kalah jauh dengan animasi luar negeri. Hanya saja para animator Indonesia hanya bekerja bila ada pesanan. Animasi Indonesia hanya dibuat untuk iklan, *videoclip*, atau hanya sebagai *company* profile suatu perusahaan. Hanya satu judul film animasi saja yang pernah dibuat oleh animator Indonesia yakni Homeland produksi studio animasi Kasat Mata yang mampu ditayangkan di bioskop Indonesia. Sebenarnya bukannya tidak ada ide, tetapi masalah animator Indonesia adalah tidak adanya dana, fasilitas (studio animasi), dan penghargaan yang mampu memotivasi lahirnya karya-karya animasi baru yang lebih berkualitas.

Animasi atau *animate* artinya menjadikan hidup, atau menjadikan karakter seolah-olah hidup. Selain itu, Animasi adalah bagian dari perfilman, sehingga seluruh prinsip pembuatannya bisa diterapkan. Layaknya film, animasi yang baik selalu membawa sebuah pelajaran. Pelajaran yang dibawa oleh animasi tergantung dua aspek, yaitu *Character* dan *Story*. Kedua aspek ini saling berkaitan dan menopang. Karakter yang baik bisa membedakan tiap tokoh yang ada.

Film ini merupakan proyek yang dikerjakan oleh Imunimasi Studio yang merupakan kumpulan pecinta animasi di Yogyakarta, dan berupaya

untuk membuat sebuah film animasi indie 2D yang berjudul "Fairyland", dananya merupakan produksi bersama (patungan) dari para animator-animator yang bekerja sama dalam pembuatan film indie ini, yang nantinya akan diperlihatkan di animator forum baik *trailer* maupun *movienya*.

Untuk mempromosikan film "Fairyland" ini maka dibuatlah sebuah *trailer* sebagai upaya promosi untuk komunitas indie, yang didalamnya merupakan cerminan isi dari film "Fairyland" itu sendiri. Dengan adanya perancangan *trailer* animasi ini, diharapkan mampu mencetak animator-animator handal yang independen dan idealis. Diharapkan juga animasi dalam negeri menjadi lebih dikenal dan digemari, sehingga memajukan pula perfilman animasi di Indonesia. Tentunya dengan peningkatan-peningkatan mutu, gambar, suara menjadi lebih baik.

B. Batasan Masalah

1. *Trailer* dibuat 1 versi untuk promosi film animasi 2D dengan judul "Fairyland"
2. Durasi tayang *trailer* ± 150 detik

C. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah perancangan *trailer* film animasi indie yang dapat menarik perhatian yang dapat mengekspresikan isi cerita film animasi sampai ke perancangan *trailer*.

D. Tujuan Perancangan

1. Untuk menghasilkan sebuah perancangan *trailer* film yang meskipun berdurasi pendek, namun tetap mampu menggambarkan, mencerminkan dan mencitrakan film animasi indie "*Fairyland*" itu sendiri.
2. Menghasilkan konsep perancangan *trailer* dengan menggunakan kaidah-kaidah sinematografi.
3. Menghasilkan sebuah karya perancangan baik dalam bentuk penulisan ataupun dalam bentuk audio visual yang nantinya dapat menjadi pedoman dan referensi bagi mahasiswa program studi diskomvis yang ingin mengangkat tema perancangan *trailer* film animasi sebagai mata kuliah tugas akhir.

E. Metodologi Perancangan

E.1. Metode Pengumpulan Data

- 1) Literatur (sumber-sumber tertulis)
- 2) Referensi *trailer* film (*trailer* film diluar *trailer* film animasi "*Fairyland*" yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan atau tambahan ide dalam merancang sebuah *trailer* film.)
- 3) Dokumentasi (video yang berhubungan dengan apa yang sedang dirancang, dalam hal ini berupa *trailer* video animasi yang sudah ada dan lain-lain.)

E.2. Metode Analisis Data

Dengan menggunakan pendekatan 5 W + 1 H :

- What (apa yang diproduksi)
- Why (mengapa perlu dibuat)
- Who (siapa target audiencenya)
- Where (dimana ditampilkan)
- When (kapan ditampilkan)
- How (bagaimana gaya penyampaian komunikasinya)

E.3. Metode Perancangan

Dalam perancangan *trailer* film animasi Fairyland ini secara garis besar dapat dibagi ke dalam tiga proses, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Proses pra produksi meliputi berbagai tahapan diantaranya : penentuan tujuan dan strategi komunikasi, tujuan media, tujuan kreatif, strategi kreatif, sasaran khalayak, program tayangan, sinopsis film, pendekatan visual, sinopsis *trailer*, scenario, format, program visual, desain karakter tokoh dan atributnya, desain environment, elemen visual dan elemen audio.

Proses produksi meliputi dua tahapan yaitu : penjadwalan (scheduling) dan teknis produksi.

Terakhir adalah proses pasca produksi, yang juga meliputi dua tahapan yaitu : editing system dan project setting.

F. Skema Perancangan

