

**PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI "SEKAR
MEKAR"**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI "SEKAR
MEKAR"**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2022

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI "SEKAR MEKAR" diajukan oleh Salma Syahidah, NIM 1712466024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II/Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810413 210504 1 001/ NIDN 00030198507

Cognate/Anggota



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

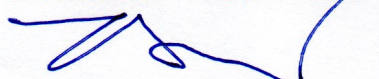
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108199303 1 001 / NIDN 0008116906



“Trust is built on openness .”



PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk para pelaku, penggiat, pendukung, dan peminat IP Indonesia.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salma Syahidah

NIM : 1712466024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN TEASER FILM ANIMASI "SEKAR MEKAR"** ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggungjawab.



Yogyakarta, 28 Januari 2022

Salma Syahidah

NIM 1712466024

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salma Syahidah

NIM : 1712466024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI "SEKAR MEKAR"**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 28 Januari 2022

Salma Syahidah
NIM 1712466024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat nikmat dan perlindungannya yang senantiasa menyertai hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan *Teaser* Film Animasi “Sekar Mekar”.

Film animasi layar lebar sebagai salah satu media yang megah dan banyak digemari, menjadi impian bagi hampir seluruh pemilik IP (*Intellectual Property*). Jika film animasi itu sukses diwujudkan, dapat dilihat meningkatnya *awareness* masyarakat terhadap IP tersebut. Namun seperti halnya sebagian besar IP animasi lainnya, perjalanan yang mesti ditempuh tidaklah semudah itu. Diperlukan tahap-tahap sebelumnya yang menjadi penyokong diwujudkannya media utama tersebut. Maka dari itulah perancangan ini, yaitu *teaser* film animasi berperan dalam menjadi salah satu media penyokong yang penting dalam memperkenalkan wajah awal dari IP animasi “Sekar Mekar”. Perancangan ini juga menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir Perancangan ini merupakan penerapan ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan yang kemudian dituangkan dalam karya dan laporan penulisan.

Tentu pada perancangan tugas akhir ini dapat ditemukan banyak sekali kekurangan serta jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu diharapkan perancangan tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran kedepannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Selesainya tugas akhir ini merupakan pencapaian yang di dapatkan tidak hanya atas usaha sendiri, namun dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga karya perancangan ini dapat berguna bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo. M.Hum., selaku Dekan Fakultas seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
4. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, inspirasi, dan masukan hingga perancangan Tugas Akhir ini pun dapat terselesaikan.
6. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Wali, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, inspirasi, dan masukan hingga perancangan Tugas Akhir ini pun dapat terselesaikan.
7. Bapak/Ibu selaku *cognate* atas bimbingan, kritik, saran, dan masukan yang membangun selama siding Tugas Akhir berlangsung pada Januari 2021.
8. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.
9. Ado Hariawan, sebagai partner pengembangan IP yang sudah sangat kooperatif dan suportif dalam penyelesaian karya ini.

10. Ibu Grace Kusnadi dan seluruh tim Program Inkubasi IP “HATCH 2021” atas ilmu-ilmu, masukan, dan dukungannya dalam pengembangan IP “Sekar Mekar”.
11. Orangtua, yang selalu mendukung baik segi materil maupun moral, selalu memberi inspirasi dan arahan untuk selalu melangkah maju, dan selalu memberikan kasih sayang dan doa yang terbaik
12. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI "SEKAR MEKAR"

Oleh : Salma Syahidah

NIM : 1712466024

“Sekar Mekar” merupakan IP yang bermula dari sebuah komik bisu berjudul “*Blooming Flower*” yang memenangi *Grand Prix Runner Up Award* di ajang *Silent Manga Audition* 14. Cerita komik tersebut berlatar belakang *folklore* Indonesia, mengadaptasi budaya Bali dan Jawa. Karakter yang ditonjolkan dalam cerita merupakan sesosok Barong yang menjadi salah satu representasi dari mitologi Indonesia. IP “Sekar Mekar” direncanakan untuk dikembangkan ke dalam bentuk film animasi yang bisa dinikmati masyarakat luas, khususnya anak-anak Indonesia. Sebelum dapat diwujudkan menjadi film animasi yang diinginkan tentunya diperlukan suatu *teaser* untuk dijadikan gambaran kepada para calon *buyers* dan kolaborator yang ingin membantu pengembangannya. Dengan demikian perancangan *teaser* animasi ini menjadi sebuah media pelengkap dari *pitch bible* IP “Sekar Mekar” sehingga penawaran kerjasama pendanaan, produksi, maupun distribusi film animasi “Sekar Mekar” akan lebih dipercaya.

Perancangan *Teaser* Film Animasi “Sekar Mekar” ini menggunakan teknik 3D (tiga dimensi) dengan gaya *semi-pixar* serta dengan durasi 1 menit. *Teaser* tersebut akan membangun *mood* dari genre yang ingin disampaikan yaitu fantasi, drama, dan petualangan. Diharapkan dengan adanya perancangan *teaser* film animasi ini dapat menjadi permulaan dari pengembangan film animasi layar “Sekar Mekar” yang direncanakan untuk berjalan beberapa tahun kedepan.

Kata kunci: *teaser*, animasi, *intellectual property*, *pitch bible*

ABSTRACT

TEASER DESIGN FOR ANIMATED FILM OF "SEKAR MEKAR"

By : Salma Syahidah

NIM : 1712466024

"Sekar Mekar" is an IP originated from a silent comic called "Blooming Flower". The comic has won Grand Prix Runner Up Award at the Silent Manga Audition 14 event. The story set is inspired by Indonesian folklore, adapting Balinese and Javanese culture. The character featured in the story is a creature called Barong, one of the representations of Indonesian myth. IP "Sekar Mekar" is planned to be developed into an animated film that could be enjoyed by the world, especially children. Before it can be turned into a full-length animated film, of course, a teaser is needed to be the reference that could be seen by potential buyers and collaborators who interested in giving a hand on developing it. Thus this animated teaser becomes a complementary media for the IP pitch bible of "Sekar Mekar", therefore the offer for funding, production, and distribution of the animated film "Sekar Mekar" will be more trustworthy.

The animated film teaser of "Sekar Mekar" uses 3D (three-dimensional) technique with a semi-Pixar style in a duration of 1 minute. The teaser will show the mood of the genre that meant to be conveyed, which are fantasy, drama, and adventure. It is hoped that by this animation teaser design, this would be the beginning of the full length animation film "Sekar Mekar", which is planned to keep running in the next few years.

Keywords: teaser, animation, intellectual property, pitch bible

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	4
H. Metode Analisis Data.....	5
I. Konsep Perancangan.....	5
J. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Identifikasi Data.....	15
C. Tinjauan Data.....	22
D. Analisis Data.....	26
E. Kesimpulan Analisis Data.....	28

BAB III KONSEP PERANCANGAN	29
A. Konsep Kreatif.....	30
B. Strategi Media.....	30
C. Gaya Visual.....	30
D. Penokohan.....	30
E. Latar Tempat.....	33
F. <i>Storyline</i>	33
G. <i>Pipeline</i> Produksi.....	35
H. Tim Produksi.....	36
I. Biaya Produksi.....	37
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN VISUALISASI	38
A. Referensi Data Visual.....	38
B. Pra Produksi.....	42
C. Produksi.....	59
D. Pasca Produksi.....	71
E. <i>Screenshot Final Animasi</i>	71
F. Media Pendukung.....	75
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika Perancangan.....	7
Gambar 2. Visual Komik <i>Blooming Flower</i> halaman 1-7.....	14
Gambar 3. Visual Komik <i>Blooming Flower</i> halaman 8-23	15
Gambar 4. Visual Komik <i>Blooming Flower</i> halaman 24-31.....	16
Gambar 5. <i>Tonari no Totoro</i> (1988).....	17
Gambar 6. <i>Paperman</i> (2012).....	20
Gambar 7. Target Persona I Film <i>Blooming Flower</i>	23
Gambar 8. Target Persona II Film <i>Blooming Flower</i>	24
Gambar 9. Grafik Dinamika Plot Cerita <i>Tonari no Totoro</i>	25
Gambar 10. Grafik Dinamika Plot Cerita <i>Children Who Chase Lost Voices</i>	26
Gambar 11. Grafik dinamika plot "Sekar Mekar".....	35
Gambar 12. <i>Pipeline</i> produksi teaser film Sekar Mekar.....	36
Gambar 13. Referensi visual karakter Sekar.....	38
Gambar 14. Referensi visual karakter Ibu.....	39
Gambar 15. Referensi visual karakter Dodo.....	39
Gambar 16. Referensi visual karakter Barcil.....	40
Gambar 17. Referensi visual environtmental rumah Sekar.....	40
Gambar 18. Referensi visual Pura.....	41
Gambar 19. Referensi gaya visual animasi.....	42
Gambar 20. Sketsa eksplorasi karakter Sekar.....	42
Gambar 21. Eksplorasi warna karakter Sekar.....	43
Gambar 22. Desain <i>final</i> karakter Sekar.....	43
Gambar 23. Desain pose karakter Sekar.....	44
Gambar 24. Sketsa eksplorasi karakter Barcil.....	45
Gambar 25. Eksplorasi warna karakter Barcil.....	45
Gambar 26. Desain <i>final</i> karakter Barcil.....	46
Gambar 27. Desain pose karakter Barcil.....	46
Gambar 28. Sketsa eksplorasi karakter Ibu.....	47
Gambar 29. Eksplorasi warna karakter Ibu.....	47
Gambar 30. Desain <i>final</i> karakter Ibu.....	48

Gambar 31. Desain pose karakter Ibu	49
Gambar 32. Sketsa eksplorasi karakter Dodo.....	50
Gambar 33. Eksplorasi warna karakter Dodo.....	50
Gambar 34. Desain <i>final</i> karakter Dodo.....	51
Gambar 35. Desain pose karakter Dodo.....	52
Gambar 36. Sketsa <i>environment</i> rumah Sekar tampak depan.....	53
Gambar 37. Sketsa <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kiri.....	53
Gambar 38. Sketsa <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kanan.....	53
Gambar 39. Desain <i>environment</i> rumah Sekar tampak depan.....	53
Gambar 40. Desain <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kiri.....	53
Gambar 41. Desain <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kanan.....	54
Gambar 42. Gambar 42. Sketsa <i>environment</i> Komplek Pura.....	54
Gambar 43. Desain <i>environment</i> Komplek Pura.....	54
Gambar 44. <i>Storyboard</i> halaman 1.....	57
Gambar 45. <i>Storyboard</i> halaman 2.....	58
Gambar 46. <i>Storyboard</i> halaman 3.....	58
Gambar 47. <i>Modelling</i> Rumah Sekar.....	59
Gambar 48. <i>Modelling</i> Pura	60
Gambar 49. <i>Texturing</i> Rumah Sekar.....	61
Gambar 50. <i>Texturing</i> Pura.....	62
Gambar 51. <i>Character modeling</i>	63
Gambar 52. <i>Character rigging</i>	64
Gambar 53. <i>Hair grooming</i>	65
Gambar 54. <i>Texturing</i> Barcil.....	54
Gambar 55. <i>Texturing</i> Sekar.....	66
Gambar 56. <i>Texturing</i> Ibu.....	67
Gambar 57. <i>Lighting</i> rumah Sekar.....	67
Gambar 58. <i>Lighting</i> Pura.....	68
Gambar 59. <i>Animate scene</i> 1.....	68
Gambar 60. <i>Animate scene</i> 2.....	69
Gambar 61. <i>Animate scene</i> 3.....	69
Gambar 62. <i>Animate scene</i> 4.....	70

Gambar 63. <i>Animate scene 5</i>	70
Gambar 64. <i>Text editing</i>	71
Gambar 65. <i>Music and sound effect editing</i>	71
Gambar 66. <i>Screenshot final animasi teaser</i>	71
Gambar 67. Sketsa poster <i>teaser</i> film animasi “Sekar Mekar”	75
Gambar 68. Poster <i>teaser</i> film animasi “Sekar Mekar”	76
Gambar 69. Sketsa logo 3D (3 dimensi).....	77
Gambar 70. Desain <i>final</i> logo 3D.....	77
Gambar 71. Sketsa video <i>character introduction clip</i>	78
Gambar 72. Desain <i>final</i> video <i>character introduction clip</i> Sekar.....	79
Gambar 73. Desain <i>final</i> video <i>character introduction clip</i> Barcil.....	79
Gambar 74. Desain <i>final</i> video <i>character introduction clip</i> Dodo.....	79
Gambar 75. Desain <i>final</i> video <i>character introduction clip</i> Ibu.....	79
Gambar 76. Sketsa <i>Storyline Guide Book</i> “Sekar Mekar”	80
Gambar 77. Desain <i>final cover Storyline Guide Book</i> “Sekar Mekar”	80
Gambar 78. Desain <i>final Storyline Guide Book</i> “Sekar Mekar” halaman 1-3.....	81
Gambar 79. Desain <i>final Storyline Guide Book</i> “Sekar Mekar” halaman 2-5.....	82
Gambar 80. Desain <i>final Storyline Guide Book</i> “Sekar Mekar” halaman 6-9.....	83
Gambar 81. Desain <i>final Storyline Guide Book</i> “Sekar Mekar” halaman 10-11.....	84
Gambar 82. Sketsa desain <i>animated sticker</i> Barcil.....	84
Gambar 83. Desain <i>final animated sticker</i> Barcil.....	84
Gambar 84. Dokumentasi pameran di rumah.....	99
Gambar 85. Dokumentasi sidang <i>online</i>	99
Gambar 86. Poster pameran Tugas Akhir.....	100
Gambar 87. Katalog pameran Tugas Akhir.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Plot Cerita <i>Tonari no Totoro</i>	21
Tabel 2. Plot Cerita <i>Children Who Chase Lost Voices</i>	22
Tabel 3. Biaya produksi <i>teaser</i> film animasi “Sekar Mekar”	37



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri film animasi kini semakin berkembang. Animasi telah menjelma menjadi ladang bisnis baru, dimana animasi menjadi bagian dari sistem perekonomian dengan kekuatan industri kreatif yang menjanjikan (Aziz, 2019). Tetapi untuk terjun ke dalam industri yang besar, khususnya jika ingin menembus pasar global, pembuatan film animasi hampir tidak bisa dilakukan secara mandiri oleh komunitas-komunitas maupun studio-studio animasi Indonesia yang masih tergolong lemah, baik secara permodalan maupun sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu dibutuhkanlah kerjasama dengan pihak ketiga. Hal baiknya, berbagai macam *channel* lokal maupun global kian membuka banyak kesempatan kerjasama dengan para pembuat film animasi. Oleh karena itu, peluang Indonesia untuk menembus pasar animasi global pun semakin meningkat.

Sayangnya, film-film animasi Indonesia yang dapat menembus pasar global masih terbilang kurang. Padahal dengan banyaknya budaya Indonesia yang unik dan beragam, semestinya banyak pula IP yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi film animasi. Seperti halnya Disney yang baru saja mengangkat budaya Asia Tenggara dalam film terbarunya, *Raya and The Last Dragon (2021)*, studio-studio luar lainnya juga semakin melirik budaya-budaya oriental yang belum pernah diangkat menjadi film animasi sebelumnya.

Berdasarkan wawancara kepada Direktur Pemasaran Ekonomi Kreatif Kemenparekraf, Yuana Rochma Astuti (46 th.), para pelaku kekayaan intelektual atau IP di Indonesia harus diajak aktif mengikuti pameran di luar negeri agar mampu memasarkan karya di dunia internasional. Ujungnya, negara akan diuntungkan karena itu menghasilkan devisa. Saat ini Kemenparekraf berencana mengikutsertakan lagi para kreator lokal ke kegiatan serupa di Shanghai, Cina dan Las Vegas, Amerika Serikat.

Sebelum diikutkan ke dalam acara pameran IP seperti forum *pitching*, sangatlah penting suatu IP untuk dikembangkan secara lebih matang dahulu.

Dalam ranah film animasi, IP bisa dikembangkan dari media lain yang tergolong lebih sederhana dalam segi produksinya, seperti cerita pendek, novel, komik, maupun *toys*. Berdasarkan data IP yang sudah ada, dapat diolah lagi menyesuaikan dengan format film animasi yang direncanakan.

“Sekar Mekar” bisa menjadi salah satu IP lokal yang patut dipertimbangkan untuk dikembangkan. “Sekar Mekar” berawal dari judul komik bisu, “*Blooming Flower*” yang memenangkan *Grand Prix Runner Up Award* di ajang *Silent Manga Audition* 14 tahun 2020, karya Salma Syahidah dan Ado Hariawan. Cerita komik tersebut berlatar belakang folklore Indonesia, mengadaptasi budaya Bali dan Jawa. Karakter yang ditonjolkan dalam cerita merupakan sesosok Barong yang menjadi salah satu representasi dari mitologi Indonesia.

Alasan yang lebih pentingnya, “Sekar Mekar” memiliki keunikan tersendiri dibandingkan kebanyakan IP lainnya. Keunikan itu terletak dalam dua hal, yaitu adanya karakter Barong Kecil serta *value* keterbukaan dalam hubungan. Karakter Barong Kecil menjadi unik karena disajikan dengan visualisasi kontemporer dan disajikan sebagai makhluk mitologi barong lucu yang senang berteman dengan manusia, dimana umumnya gambaran Barong yang konvensional adalah menyeramkan. Hal yang kedua, *value* mengenai keterbukaan dalam hubungan adalah *value* yang dibutuhkan oleh banyak orang dan masih jarang animasi yang berfokus pada *value* itu. Selain itu, *value* yang diangkat itu cocok sekali dengan namanya, “Sekar Mekar”. Oleh karena itu, IP “Sekar Mekar” berpotensi untuk diolah lebih serta diikutkan ke forum *pitching* untuk bisa dilanjutkan menjadi film animasi yang bisa dinikmati masyarakat luas.

Salah satu jalan untuk bisa masuk ke industri global adalah melalui forum *pitching* animasi. Di dalam forum tersebut, gagasan atau IP (*Intellectual Property*) yang dipresentasikan bisa mendapatkan kerjasama dengan pihak ketiga, seperti investor, *developer*, distributor, partner produksi, kolaborator, dan lain sebagainya. Dengan kerjasama-kerjasama tersebut, IP dapat dikembangkan menjadi film animasi serial maupun layar lebar yang mampu meraih audiens yang lebih luas.

IP yang diperkenalkan ke dalam forum *pitching* akan dipresentasikan melalui suatu alat berupa kumpulan informasi mengenai IP yang akan diperkenalkan, yang disebut juga dengan *pitch bible*. Salah satu bagian penting yang menyusun *pitch bible* adalah *teaser* film animasi. *Teaser* berperan dalam memberikan gambaran jelas mengenai arahan *mood* cerita yang akan dibangun.

Maka, berdasarkan latar belakang di atas, perlu diciptakan sebuah *teaser* film animasi “Sekar Mekar”. *Teaser* film yang dibuat dapat menjadi pelengkap penting dari *pitch bible* sehingga mampu menarik banyak audiens serta memperoleh berbagai kerjasama. Dengan begitu, *teaser* animasi ini diharapkan mampu memiliki keberlanjutan untuk diwujudkan menjadi film animasi layar lebar serta memberi andil bagi perkembangan animasi di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *teaser* film animasi berdasarkan komik berjudul “*Blooming Flower*” sebagai bagian dari *pitch bible* “Sekar Mekar”?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ditujukan untuk menghasilkan sebuah *teaser* film animasi untuk menjadi unsur pelengkap yaitu referensi visual animasi dari *pitch bible* “Sekar Mekar” yang mampu diikutsertakan dalam acara *pitching*.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Batasan masalah dari perancangan *teaser* film animasi ini mencakup:

1. Cerita dan visual *teaser* memiliki kesinambungan dengan keseluruhan isi komik “*Blooming Flowe*” dengan menampilkan sebagian plot yang menarik bagi target audiens
2. Perancangan ini diperuntukkan bagi audiens berskala internasional, khususnya bagi *buyers* dan kolaborator dalam forum *pitching*
3. Produksi animasi menggunakan teknik 3D

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Pelaku Industri Animasi

Perancangan ini dapat menawarkan kerjasama pendanaan, produksi, maupun distribusi film animasi “Sekar Mekar” serta memberikan daya tarik bagi para pelaku industri untuk semakin mengembangkan film animasi yang mengadaptasi budaya Indonesia.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini mampu menjadi bentuk pengenalan terhadap film animasi “Sekar Mekar” yang akan dibuat. *Teaser* juga diharapkan dapat memberikan rasa bangga dan rasa ketertarikan terhadap budaya Indonesia yang diangkat.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa dalam merancang *teaser* film animasi yang ditujukan untuk dibawa ke ranah peindustrian global.

F. Definisi Operasional

1. *Teaser* film, atau biasa juga disebut dengan *teaser trailer* adalah *trailer* berdurasi pendek untuk menarik penonton mengenai film yang akan dikeluarkan. Tujuan dari *teaser* film bukan untuk memberikan gambaran tentang plot ataupun tema cerita, melainkan lebih ke pemberitahuan bahwa film akan direncanakan untuk keluar di kemudian hari serta menambah keramaian *event* film yang akan diadakan
2. Animasi, adalah upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan hidup gambar-gambar yang diam atau benda-benda mati. Secara teknis animasi berarti memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi (Kurnianto, 2015: 241).
3. Sekar Mekar, adalah IP yang dibuat dan dikembangkan oleh Salma Syahidah dan Ado Hariawan. IP tersebut bermula dari komik bisu berjudul “*Blooming Flower*” yang diikutsertakan dalam ajang kompetisi komik internasional, *Silent Manga Audition 14* pada tahun 2020. Cerita komik tersebut berlatar belakang *folklore* Indonesia, mengadaptasi budaya Bali dan

Jawa. Karakter utama dalam cerita merupakan seorang anak kecil perempuan desa yang bertemu sosok Barong yang menjadi salah satu representasi dari mitologi Indonesia.

G. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

- a. Primer: Data visual dan konsep kreatif dari Komik “*Blooming Flower*” serta target persona dari target audiens film.
- b. Sekunder: Data perbandingan visual dan cerita referensi film-film layar lebar animasi bergenre sama dengan “Sekar Mekar”.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Primer: Wawancara kepada target audiens.
- b. Sekunder: Studi visual dan observasi cerita referensi film-film layar lebar animasi bergenre sama dengan “Sekar Mekar”.

3. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Wawancara, dilakukan kepada target audiens melalui kuisioner.
- b. Observasi, dilakukan menggunakan table yang berisikan kajian visual dan cerita komik yang kemudian dapat dipertimbangkan implementasinya ke dalam bentuk *teaser* film animasi.
- c. Studi visual, disimpulkan secara naratif.

H. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah teknik SWOT yaitu menganalisis data berdasarkan *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threat* (ancaman). Berdasarkan data yang sudah dianalisis, akan dapat diketahui hal-hal apa saja di dalam komik “Sekar Mekar” yang berpotensi untuk bisa dikembangkan menjadi film animasi. Hasil analisis data selanjutnya akan diimplementasikan langsung ke dalam proses penyusunan konsep perancangan.

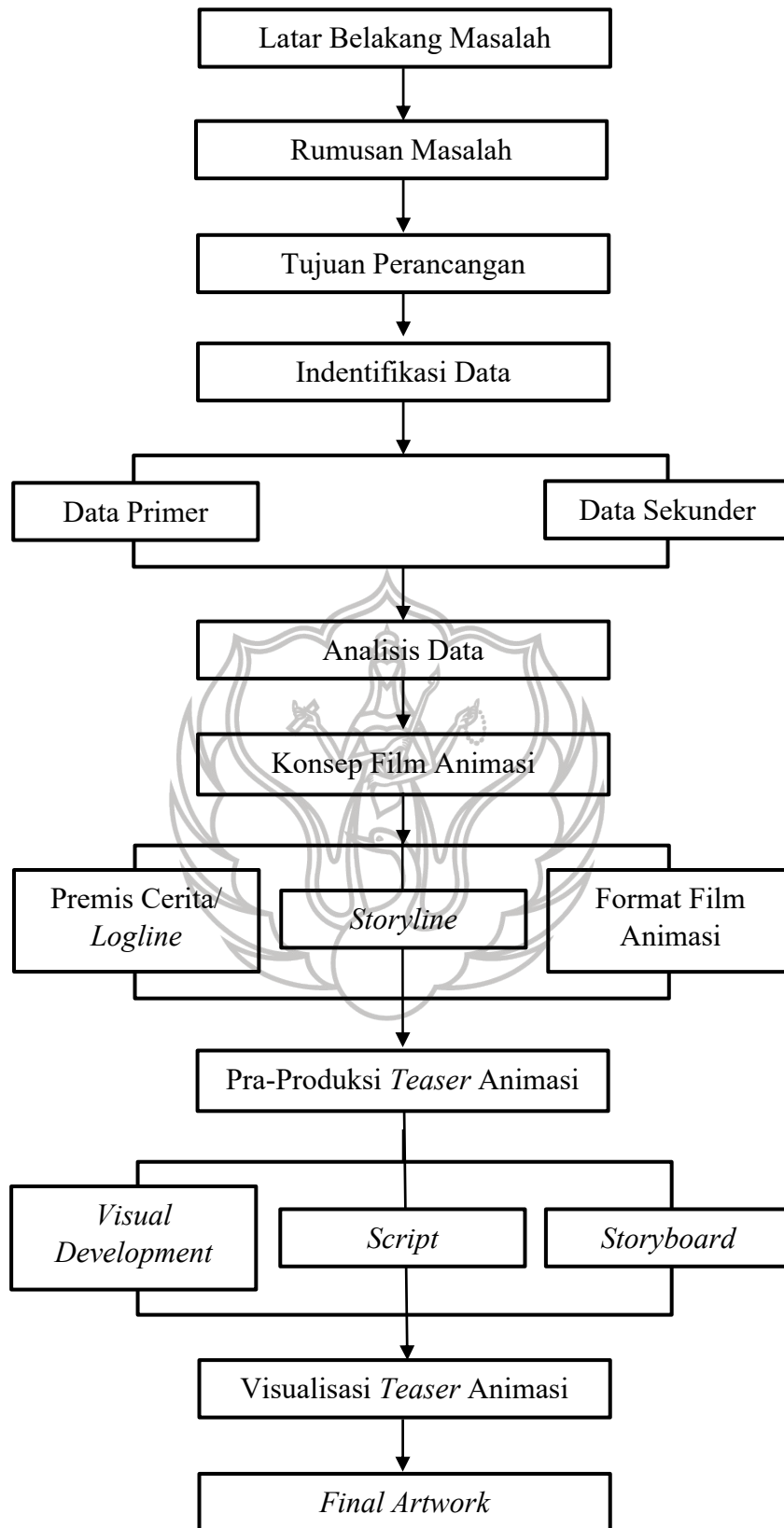
I. Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bab pertama merupakan sebuah bab pendahuluan berupa uraian yang terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, metode analisis data, konsep perancangan, dan sistematika perancangan.
2. Bab kedua berupa identifikasi data dan analisis yang terdiri dari beberapa sub bagian seperti pengumpulan data, tinjauan data, dan landasan teori yang relevan dengan objek perancangan.
4. Bab ketiga adalah konsep perancangan yang menjadi dasar pemikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep kreatif, strategi media, *storyline* film, dan komponen pendukung produksi lainnya,
5. Bab keempat merupakan hasil perancangan dan visualisasi yang terdiri dari pra-produksi, produksi, pasca produksi, serta hasil jadi dari Perancangan Teaser Film Animasi “Sekar Mekar”.
6. Bab kelima berupa kesimpulan dan saran.



J. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan