

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Merancang *teaser* film animasi “Sekar Mekar” merupakan proses yang cukup panjang. Perancangan ini telah melalui perjalanan yang rasanya campur aduk, mulai dari senang, tegang, hingga sedih. Tahap-tahap perancangan yang dijalani dimulai dari merumuskan masalah, identifikasi data, analisis data, kemudian visualisasi. Namun, sebelum perjalanan tersebut masuk ke tahap-tahap tersebut, hal yang pertama kali dilakukan adalah pemilihan objek yang akan dirancang.

Pemilihan “Sekar Mekar” sebagai IP (*Intellectual Property*) yang dipakai dalam perancangan tidak semata karena komik dari IP tersebut, yaitu “*Blooming Flower*”, mendapatkan penghargaan Grand Prix Runner Up di Silent Manga Audition 14. Namun juga karena “Sekar Mekar” memiliki keunikan tersendiri dalam karakter Barcil dan *value* keterbukaan yang dibawanya, sehingga bisa berpotensi untuk memiliki daya tarik diantara banyaknya IP terkenal di seluruh dunia.

Sebelumnya, IP “Sekar Mekar” baru hanya diwujudkan ke dalam bentuk komik pendek sehingga perlu disesuaikan sedemikian rupa ke dalam media baru yang diangkat dalam perancangan ini, film animasi. Proses perubahan jenis media disebut juga dengan *trans-media*. Meng-*trans-media*-kan suatu IP yang berbentuk komik ke film animasi harus melewati tahap riset terlebih dahulu karena penceritaan dan target audiens berubah. Secara konsep IP-nya pun masih harus diolah lebih matang lagi karena audiens film animasi ditargetkan untuk menjadi lebih luas.

Perancangan diawali dengan identifikasi data melalui riset mengenai komik “*Blooming Flower*”, riset target audiens, dan riset lapangan untuk keperluan referensi visual. Karena pembuat komiknya salah satunya adalah penulis sendiri, data riset komik didapati cukup mudah. Riset target audiens dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada anak-anak dengan rentang usia 8-15 tahun, dari situ didapati informasi tentang preferensi mereka

terhadap gaya cerita dan visual animasi. Sedangkan untuk riset lapangan, dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang memiliki environmental sejenis dengan apa yang terdapat di cerita “Sekar Mekar”. Tempat-tempat yang dikunjungi sebagai referensi sebagian besar berlokasi di Salatiga, sebagiannya lagi di Yogyakarta dan Solo. Setelah semua data terkumpulkan, barulah bisa memasuki tahap analisis data yang selanjutnya akan dikonsepskan dan divisualisasikan.

Di luar perkuliahan, salah satu ilmu berharga yang didapat selama proses perancangan adalah ketika tim “Sekar Mekar” berkesempatan untuk mengikuti sebuah program inkubasi IP, yaitu “HATCH” di bulan November-Desember. Materi-materi yang didapat sangat komprehensif, mulai dari desain, *storytelling*, maupun strategi bisnis. Selain itu, program tersebut juga menjadi wadah untuk membangun *networking* dengan para mentornya, yang juga pelaku aktif di industri IP, dan dengan teman-teman sesama IP *creator* lainnya.

Pada akhirnya, *teaser* film animasi “Sekar Mekar” selesai dirancang di bulan terakhir tahun 2021. *Teaser* film tidak memberi gambaran penuh tentang pesan yang ingin disampaikan, namun dari segi pembawaan suasana, *teaser* film “Sekar Mekar” sudah disesuaikan dengan sumber informasi IP yang berasal dari komiknya.

Demikian perancangan dibuat sebagai permulaan dari pengembangan IP “Sekar Mekar” yang direncanakan untuk berjalan beberapa tahun kedepan. Dengan dirancangnya *teaser* ini, “Sekar Mekar” diharapkan mampu menjadi IP yang lebih matang serta mampu bertahan di tengah majunya perkembangan industri kreatif Indonesia.

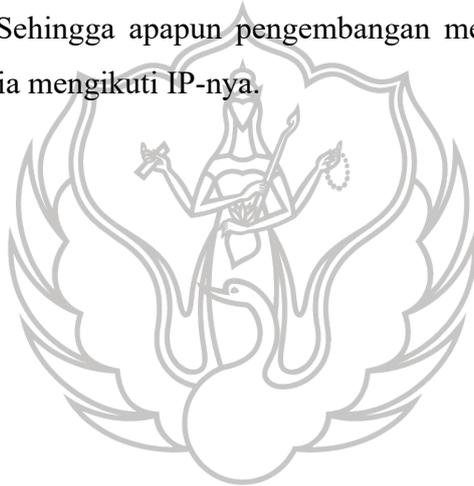
## **B. Saran**

Berdasarkan proses perancangan tugas akhir yang sudah dilakukan ini, maka dapat diperoleh saran-saran sebagai berikut,

1. Perancangan ini memiliki tim dan waktu yang terbatas sehingga mengalami banyak kendala yang cukup fatal seperti desain properti yang terlewat atau bahkan objek-objek animasi yang luput ketika dirender. Oleh karena itu, pertimbangan waktu dan kerjasama tim adalah hal yang sangat penting.

Manajemen keduanya sangat memengaruhi satu sama lain, yang akhirnya berdampak pada efektifitas proses pengerjaan animasi itu sendiri.

2. *Workflow* pengerjaan animasi tidaklah baku, tetapi lebih disesuaikan dengan kebutuhan *project* yang ada. Kebutuhan *project* bersangkutan dengan jumlah tim yang ada serta *budget* yang tersedia, dan yang terpenting *workflow* atau sistem kerjanya harus terstruktur dimulai dari pra-produksi hingga pasca produksi.
3. Berdasarkan dari semua hal yang sudah dipelajari di pogram inkubasi IP, “HATCH”, didapatilah sebuah *insight* penting bahwa mendesain suatu IP tidak luput dari relasinya dengan bidang *storytelling* dan bisnis. Maka, merancang IP (*Intellectual Properti*) dalam bentuk animasi sangat perlu mempertimbangkan kesesuaian cerita dan karakter terhadap target audiens yang dituju. Sehingga apapun pengembangan media kedepannya, audiens akan tetap setia mengikuti IP-nya.



## DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Yuana (46 th.), Direktur Pemasaran Ekonomi Kreatif Kemenparekraf, wawancara tanggal 19 Januari 2021, Jakarta

Au, Kristin, *Animation: 2D Versus 3D and Their Combined Effect*, Pengkajian S-1 *Department of Architecture, Massachusetts Institute of Technology (MIT)*, 2014

Aziz, Zuhdan, *Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital dalam Channel Jurnal Komunikasi*, Th. VII/1, April 2019

Baski, Sándor, *Hamarosan a könyvesboltokban: Irodalmi trailerek dalam Filmvilág*, Th. X/55, Oktober 2012.

Basuki, Sulisty, *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2006

Kurnianto, Arik, *Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia dalam Humaniora*, Th. VI/2, April 2015

Marton, Andrew, *Today's Trailer: Big and Costly, but Still A Tease* dalam *The New York Times*, New york, 3 Mei 1992.

Milic, Lea. & McConville, Yasmin, *The Animation Producer's Handbook*, Crows Nest: Allen & Unwin, 2006

Osmond, Andrew, *100 Animated Feature Films*, Bloomsbury Publishing, 2019

Skinner, Ricahrd, *Writing a Novel: Bring Your Ideas To Life*, Faber & Faber, 2018

Thomas, Frank. & Johnston, Ollie, *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Abbeville Press Publishers, 1981

Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit*. New York: Faber & Faber, 2001