

# **PERANCANGAN *PITCH BIBLE* "SEKAR MEKAR"**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Ado Hariawan**

**NIM 1710246124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

# **PERANCANGAN *PITCH BIBLE* "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 *PITCH BIBLE* "SEKAR MEKAR"** diajukan oleh Ado Hariawan, NIM 1710246124, 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 0030198507

Cognate/Anggota



Drs. Arif Agung, S., M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701


Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul 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

*“There’s some magic in flowers and 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:

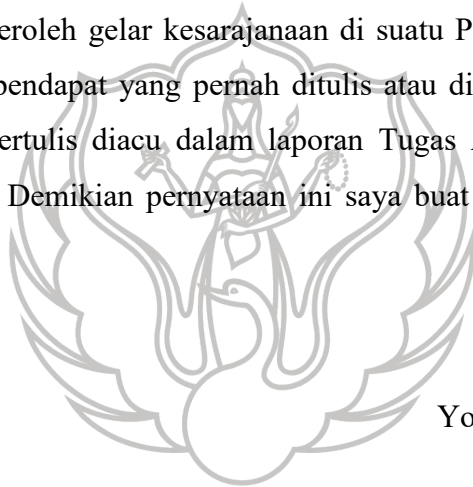
Nama : Ado Hariawan

NIM : 1710246124

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *PITCH BIBLE "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, 26 Januari 2022

Ado Hariawan  
NIM 1710246124

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ado Hariawan

NIM : 1710246124

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 *PITCH BIBLE* "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, 26 Januari 2022

Ado Hariawan  
NIM 1710246124

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat nikmat dan perlindungannya yang senantiasa menyertai hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan *Pitch Bible* “Sekar Mekar”.

Di tengah berkembangnya industri kreatif Indonesia, pengembangan IP (*Intellectual Property*) menjadi faktor yang penting untuk dilibatkan. Hal tersebut menjadi semakin konkrit dengan hadirnya IP-IP Indonesia yang digemari oleh banyak orang dan sukses terwujud dalam berbagai bentuk media seperti Tahilalats, si Juki, atau Nussa. Terbukanya banyak peluang dari berbagai sektor di Indonesia, “Sekar Mekar” hadir sebagai salah satu IP baru yang ingin terjun ke ranah animasi. Namun, merealisasikan IP ke dalam bentuk animasi membutuhkan dua aspek utama, sumber daya manusia dan dana yang sangat besar. Disinilah peran penting perancangan ini, yaitu *pitch bible*, sebagai alat untuk menarik kerjasama pihak-pihak yang bisa memberikan dua aspek tersebut. Melalui *pitch bible*, IP “Sekar Mekar” akan diperkenalkan kepada calon *buyers* dan kolaborator. Selain itu, 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 Tunggul 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 2022.
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. Salma Syahidah, 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 *PITCH BIBLE* "SEKAR MEKAR"

Oleh : Ado Hariawan

NIM : 1710246124

“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. 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, khususnya Indonesia. IP yang diperkenalkan tersebut akan dipresentasikan melalui suatu alat berupa kumpulan informasi mengenai IP yang akan diperkenalkan, yang disebut juga dengan *pitch bible*. *Pitch bible* tersebut akan menjadi pemberi informasi yang menarik, jelas, dan komprehensif mengenai IP “Sekar Mekar”. Dengan demikian, perancangan ini dibuat untuk membuat *pitch bible* yang mampu menarik calon *buyers* dan kolaborator, sehingga perencanaan IP “Sekar Mekar” dapat direalisasikan dengan lebih mudah.

Perancangan *Pitch Bible* “Sekar Mekar” ini akan menggunakan 6 prinsip dasar desain untuk pengaplikasiannya dalam *layout* presentasi maupun bukunya. Elemen utama yang menjadi referensi visual adalah bunga, seperti halnya nama IP yang menggunakan kata “Sekar”. Untuk kontennya, berisikan mengenai *concept art* dan *roadmap* atau perencanaan IP kedepannya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, pembaca mendapatkan pengetahuan mengenai *pitch bible* maupun inspirasi untuk turut serta dalam pengembangan IP Indonesia.

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

## **ABSTRACT**

### **THE DESIGN OF "SEKAR MEKAR PITCH BIBLE**

By : Ado Hariawan

NIM : 1710246124

*"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 design of "Sekar Mekar" Pitch Bible will use 6 basic design principles for both the presentation and book layouts. The main element that becomes a visual reference is flower, the same as the IP names that use word "Sekar". For its content, it's including concept art and IP roadmap or the future IP planning. It is hoped that with this design, readers will gain knowledge about the pitch bible as well as getting inspiration to participate in Indonesian IP development.*

*Keywords: pitch bible, intellectual property, animation*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
E. Definisi Operasional.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Metode Analisis Data.....	5
H. Konsep Perancangan.....	5
I. Skematika Perancangan.....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Identifikasi Data.....	15
C. Tinjauan Data.....	28
D. Analisis Data.....	33
E. Kesimpulan Analisis Data.....	35
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....	36
A. Konsep Kreatif.....	36
B. Strategi Kreatif.....	36

C. Konten <i>Pitch Bible</i> .....	37
D. Strategi Alur Presentasi <i>Pitch Bible</i> .....	41
E. Rencana Aplikasi <i>Pitch Bible</i> dalam Media.....	42
<b>BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN VISUALISASI</b> .....	43
A. Penyajian Data Visual <i>Pitch Bible</i> .....	43
B. Logo.....	50
C. Desain Karakter dan Environmental.....	52
D. Layout <i>Pitch Bible</i> .....	65
E. IP <i>Media Franchise</i> .....	85
F. Media Pendukung.....	94
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>LAMPIRAN</b> .....	103



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika Perancangan.....	7
Gambar 2. Media Franchises Dengan Pendapatan Terbanyak Dunia.....	13
Gambar 3. Visual Komik Blooming Flower halaman 1- 15 .....	16
Gambar 4. Visual Komik Blooming Flower halaman 16-31.....	17
Gambar 5. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	19
Gambar 6. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	20
Gambar 7. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	21
Gambar 8. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	22
Gambar 9. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	23
Gambar 10. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	24
Gambar 11. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	25
Gambar 12. <i>Pitch Bible</i> “Millie Stone and Boone”.....	26
Gambar 13. Referensi <i>Character</i> .....	26
Gambar 14. Referensi <i>Enviromental</i> .....	27
Gambar 15. Referensi <i>Media Franchise</i> .....	28
Gambar 16. Target Persona I Film <i>Blooming Flower</i> .....	29
Gambar 17. Target Persona II Film <i>Blooming Flower</i> .....	30
Gambar 18. Target Buyer I Film <i>Blooming Flower</i> .....	30
Gambar 19. Target <i>Buyer</i> II Film <i>Blooming Flower</i> .....	31
Gambar 20. Bentuk Ikonik.....	43
Gambar 21. <i>Typeface</i> Antykwa Poltawskiego.....	43
Gambar 22. <i>Typeface</i> Gotham.....	44
Gambar 23. Warna Sekar Mekar.....	44
Gambar 24. Referensi <i>layout</i> .....	45
Gambar 25. Referensi logo film animasi layar lebar berdasarkan pendekatan desainnya.....	46
Gambar 26. Referensi visual karakter Sekar.....	47
Gambar 27. Referensi visual karakter Ibu.....	47
Gambar 28. Referensi visual karakter Dodo.....	48
Gambar 29. Referensi visual karakter Barcil.....	48

Gambar 30. Referensi visual environtmental rumah Sekar.....	49
Gambar 31. Referensi visual Pura 1 .....	49
Gambar 32. Referensi visual Pura 2.....	50
Gambar 33. Pengolahan Logo dari bentuk ikonik.....	50
Gambar 34. Sketsa eksplorasi logo.....	51
Gambar 35. <i>Draft</i> Logo Sekar Mekar.....	51
Gambar 36. <i>Grid System</i> Logo Sekar Mekar.....	52
Gambar 37. Logo Sekar Mekar final.....	52
Gambar 38. Sketsa eksplorasi karakter Sekar.....	53
Gambar 39. Eksplorasi warna karakter Sekar.....	53
Gambar 40. Desain final karakter Sekar.....	53
Gambar 41. Desain pose karakter Sekar.....	54
Gambar 42. Sketsa eksplorasi karakter Barcil.....	55
Gambar 43. Eksplorasi warna karakter Barcil.....	55
Gambar 44. Desain final karakter Barcil.....	56
Gambar 45. Desain pose karakter Barcil.....	56
Gambar 46. Sketsa eksplorasi karakter Ibu.....	57
Gambar 47. Eksplorasi warna karakter Ibu.....	57
Gambar 48. Desain final karakter Ibu.....	58
Gambar 49. Desain pose karakter Ibu.....	59
Gambar 50. Sketsa eksplorasi karakter Dodo.....	60
Gambar 51. Eksplorasi warna karakter Dodo.....	60
Gambar 52. Desain final karakter Dodo.....	61
Gambar 53. Desain pose karakter Dodo.....	62
Gambar 54. Sketsa <i>environment</i> rumah Sekar tampak depan.....	63
Gambar 55. Sketsa <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kiri.....	63
Gambar 56. Sketsa <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kanan.....	63
Gambar 57. Desain <i>environment</i> rumah Sekar tampak depan.....	63
Gambar 58. Desain <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kiri.....	64
Gambar 59. Desain <i>environment</i> rumah Sekar tampak samping kanan.....	64
Gambar 60. Sketsa <i>environment</i> Komplek Pura.....	64
Gambar 61. Desain <i>environment</i> Kmplrek Pura.....	64



Gambar 62. Sketsa <i>layout</i> buku cetak.....	65
Gambar 63. <i>Final</i> desain <i>layout</i> buku cetak.....	66
Gambar 64. Sketsa <i>layout slide</i> presentasi.....	70
Gambar 65. <i>Final</i> desain <i>layout slide</i> presentasi.....	71
Gambar 66. Sketsa <i>sample</i> NFT Barcil 1.....	85
Gambar 67. Sketsa <i>sample</i> NFT Barcil 2.....	86
Gambar 68. Sketsa <i>sample</i> NFT Barcil 3.....	86
Gambar 69. Desain <i>sample</i> NFT Barcil 1.....	87
Gambar 70. Desain <i>sample</i> NFT Barcil 2.....	87
Gambar 71. Desain <i>sample</i> NFT Barcil 3.....	88
Gambar 72. Desain <i>cover storybook</i> .....	89
Gambar 73. Desain <i>storybook</i> .....	89
Gambar 74. Sketsa kaos.....	90
Gambar 75. Desain <i>final</i> kaos.....	90
Gambar 76. Sketsa <i>sweater</i> .....	91
Gambar 77. Desain <i>sweater</i> .....	91
Gambar 78. Sketsa tatakan gelas.....	92
Gambar 79. Desain tatakan gelas.....	92
Gambar 80. Desain <i>final</i> tatakan gelas.....	92
Gambar 81. Sketsa karpet Barcil.....	93
Gambar 82. Desain karpet Barcil.....	93
Gambar 83. Desain <i>final</i> karpet Barcil.....	94
Gambar 84. Sketsa <i>Packaging Box</i> .....	94
Gambar 85. Desain <i>Packaging Box</i> .....	95
Gambar 86. Sketsa poster <i>artwork</i> .....	96
Gambar 87. Desain poster <i>artwork</i> .....	96
Gambar 88. Sketsa <i>keychain</i> .....	96
Gambar 89. Desain <i>keychain</i> .....	97
Gambar 90. Sketsa media sosial.....	97
Gambar 91. Desain <i>final</i> media sosial.....	98
Gambar 92. Filmografi Netflix Animation.....	104
Gambar 93. Filmografi Visinema Pictures.....	105

Gambar 94. Dokumentasi pameran di rumah.....	117
Gambar 95. Dokumentasi sidang <i>online</i> .....	117
Gambar 96. Poster pameran Tugas Akhir.....	118
Gambar 97. Katalog pameran Tugas Akhir.....	118



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri film animasi global sedang berkembang cukup pesat. Hal ini dapat dilihat dari semakin seriusnya negara-negara maju dalam menjadikan film animasi sebagai bagian dari kekuatan perekonomian kreatif yang kuat. Negara-negara seperti Amerika, Jepang, Kanada dan, Korea Selatan telah memiliki tujuan dan pemetaan masing-masing yang jelas dalam mengembangkan bisnis animasi mereka di skala pasar global.

Indonesia sendiri sedang mengusahakan industri animasinya untuk menuju ke sana. Tantangan Indonesia dititikberatkan ke dalam dua hal, yaitu bagaimana mendapatkan banyak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas serta bagaimana memasarkan produk animasi Indonesia ke pasar global. Kualitas dan kuantitas SDM berkaitan dengan pengembangan dunia pendidikan beserta cara dalam menarik pelaku animasi untuk mau bekerja di studio-studio animasi lokal, sedangkan pemasaran produk animasi Indonesia ke pasar global berkaitan erat dengan pengolahan *intellectual property* (IP) baik dari segi produksi maupun bisnisnya.

Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa IP adalah salah satu unsur terpenting dari pengembangan industri animasi. Namun permasalahan yang terjadi adalah, untuk membawa film animasi berbasis IP lokal ke pasar global hampir tidak bisa dilakukan secara mandiri oleh komunitas-komunitas maupun studio-studio animasi, karena industri animasi adalah industri yang sangat besar. Untuk mendapat posisi di pasar internasional, produk film animasi yang ditawarkan harus memiliki kualitas yang maksimal, yang tentunya dibutuhkan modal yang tidak kecil. Maka diperlukanlah kerjasama dengan pihak ketiga, yaitu *buyers* dan *developer* yang mampu memastikan proses produksi film animasi berjalan lancar.

Salah satu cara untuk mendapatkan kerjasama tersebut adalah melalui forum *pitching* animasi. Di forum tersebut, IP dipresentasikan secara tatap muka langsung melalui suatu alat pengenalan IP yang disebut juga dengan

*pitch bible*. Melalui *pitch bible*, calon *buyers* dan *developer* akan lebih mudah untuk mengetahui konsep dan *style* film animasi yang akan dibuat. Tidak hanya itu, isi dari *pitch bible* juga memuat perencanaan potensi pengembangan IP dari segi keuangan ke dalam bentuk produk lain, seperti *merchandise*, mainan, *games*, dan lain sebagainya. Ide yang sekiranya berpotensi akan memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan kerjasama (Milic, McConville, 2006: 16-17). Berbagai film animasi telah berhasil diproduksi berkat lewat forum *pitching*, sebagai contohnya film animasi “*Adeventure Time*” di *chanel Cartoon Network* dan “*Stranger Things*” di *chanel Netflix*.

Berdasarkan wawancara kepada Direktur Pemasaran Ekonomi Kreatif Kemenparekraf, para pelaku kekayaan intelektual 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.

Maka berdasarkan permasalahan tersebut, “Sekar Mekar” bisa menjadi salah satu IP yang patut dipertimbangkan untuk dikembangkan serta diikutkan ke forum *pitching* internasional. “Sekar Mekar” berawal dari judul komik bisu yaitu “*Blooming Flower*” yang memenangkan *Grand Prix Runner Up Award* di ajang *Silent Manga Audition 14* tahun 2020. Cerita komik yang diangkat berlatar belakang mitologi Indonesia. Cerita mengadaptasi budaya Bali dan Jawa, dengan karakter yang ditonjolkan adalah sesosok Barong. Dikarenakan ide cerita belum cukup umum dibawakan dalam film animasi, IP ini semestinya memiliki potensi untuk diikutkan ke dalam forum *pitching*.

Untuk dapat mewujudkan hal itu, perlulah diciptakan *pitch bible* dari IP “Sekar Mekar”, sehingga IP bisa diikutkan dalam forum *pitching* internasional dan bisa memiliki keberlanjutan untuk diteruskan ke dalam proses pembuatan film animasi yang bisa dinikmati masyarakat dunia.

“Sekar Mekar” yang berawal hanya dari komik dengan segmentasi audiens yang khusus diharapkan dapat meraih audiens yang lebih luas melalui perwujudannya dalam bentuk film animasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *Pitch Bible* “Sekar Mekar” yang efektif dalam menarik *buyers* dan kolaborator dalam forum *pitching*?

## **C. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Perancangan *Pitch Bible* “Sekar Mekar ini bertujuan untuk diikutkan ke dalam forum *pitching* animasi internasional maupun nasional guna mencari kerjasama dengan pihak ketiga, seperti investor, partner produksi, distributor, broadcaster, dan lain sebagainya.

Selanjutnya, untuk manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut,

### **1. Bagi Pelaku Industri Animasi**

Perancangan ini dapat menawarkan kerjasama dengan produsen maupun distributor untuk mewujudkan film animasi “Sekar Mekar”.

### **2. Bagi Masyarakat Indonesia**

Perancangan ini jika mampu direalisasikan hingga menjadi produk film animasi diharapkan dapat memberika rasa bangga dan rasa ketertarikan terhadap budaya budaya Indonesia yang diangkat.

### **3. Bagi Masyarakat Internasional**

Perancangan ini jika mampu direalisasikan hingga menjadi produk film animasi diharapkan dapat menjadi bentuk pengenalan budaya Indonesia ke masyarakat internasional.

### **4. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**

Perancangan dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa dalam merancang *pitch bible* animasi yang ditujukan untuk dibawa ke ranah perindustrian internasional.

#### D. Batasan Lingkup Perancangan

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

1. Konten *Pitch Bible* memiliki kesinambungan dengan keseluruhan isi komik “*Blooming Flower*”
2. Perancangan ini diperuntukkan bagi *buyer* berskala internasional
3. Hasil perancangan ini berupa *file* PDF dan buku cetak.

#### E. Definisi Operasional

##### 1. *Pitch Bible*

*Pitch Bible* bukanlah benar-benar merupakan Alkitab, dalam konteks industri kreatif ini *Pitch Bible* dikenal sebagai *show bible* yang merupakan dokumen referensi yang digunakan oleh penulis skenario untuk informasi tentang karakter, latar, bahkan sampai segi keuangan dan elemen lain dari proyek televisi atau film.

##### 2. Sekar Mekar

Sekar Mekar, adalah IP yang dibuat dan dikembangkan oleh Salma Syahidah dan Ado Hariawan. IP tersebut bermula dari komik bisu yang berjudul “*Blooming Flower*” dan 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.

#### F. Metode Perancangan

##### 1. Data yang dibutuhkan:

- a. Primer: Data visual dan konsep kreatif dari komik “*Blooming Flower*” serta target *buyer* dan target persona IP.
- b. Sekunder: Referensi *pitch bible*, *concept art*, *layout*, dan media *franchise*.

##### 2. Metode Pengumpulan Data

- a. Primer: Studi pustaka dan wawancara target *buyers* acara forum *pitching* dan wawancara target audiens produk IP
  - b. Sekunder: Studi visual dari *pitch bible* dan film-film animasi layar lebar.
3. Instrumen Pengumpulan Data
- a. Studi pustaka dilakukan melalui pencatatan poin-poin.
  - b. Wawancara, dilakukan melalui pedoman wawancara dan kuisisioner.
  - c. Studi visual, dikumpulkan ke dalam bentuk tabel.

## G. Metode Analisis Data

Metode 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 “*Blooming Flower*” yang berpotensi untuk bisa dikembangkan menjadi isi konten *pitch bible*. Hasil analisis data selanjutnya akan diimplementasikan langsung ke dalam proses penyusunan konsep perancangan.

## H. 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.
3. Bab ketiga adalah konsep perancangan yang berupa konsep kreatif, strategi kreatif, kriteria desain, dan aplikasi IP kedalam *360 degree*.
4. Bab keempat yaitu hasil perancangan dan visualisasi yang terdiri dari penyajian visual, pengembangan logo judul, genre & target usia, format,

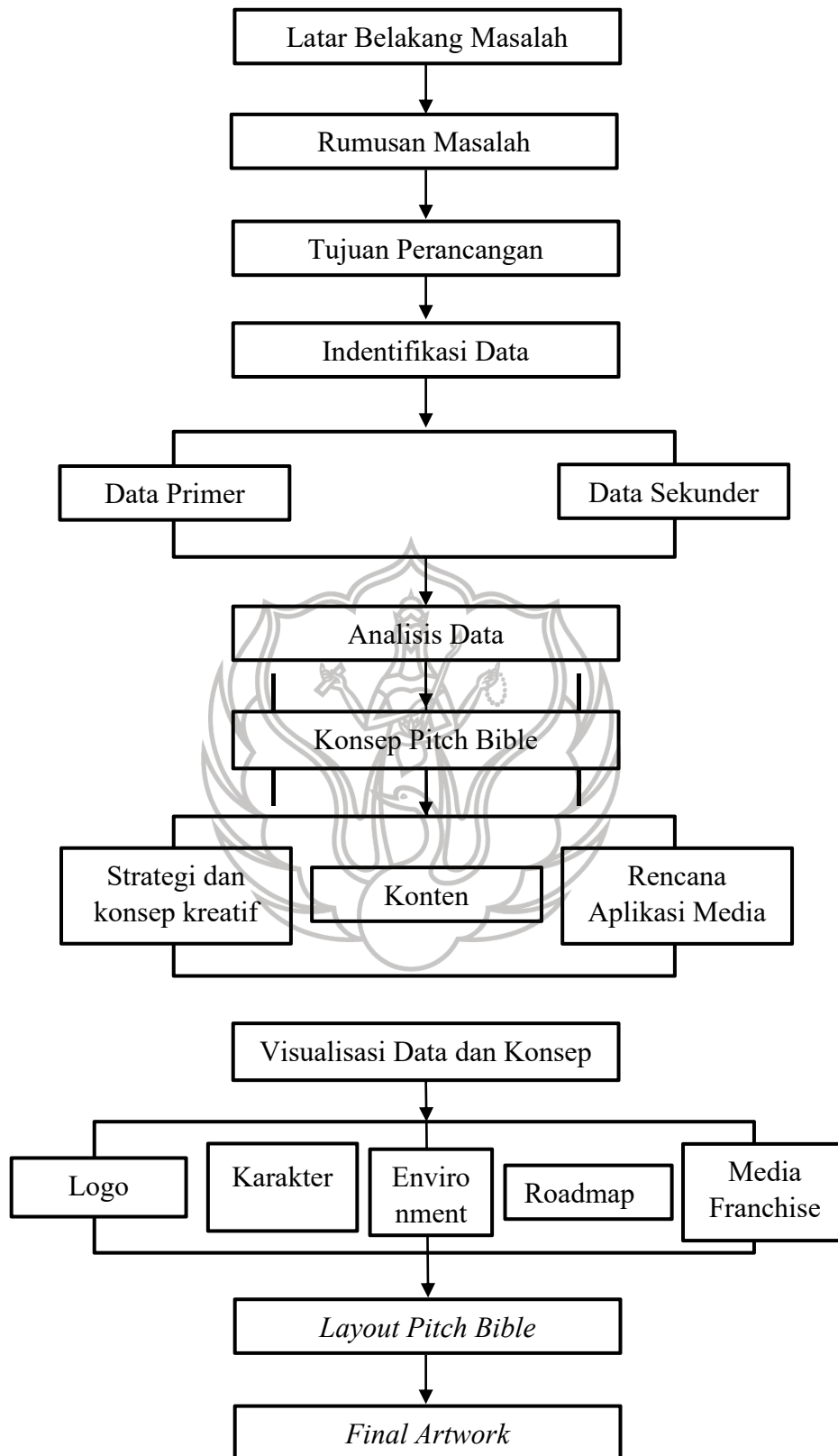
*premise* atau *logline*, *storyline*, *characters*, *artwork*, *crew*, *sample*, *bisnis*, dan desain *360 degree*.

5. Bab kelima berupa kesimpulan dan saran.





## I. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan