

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



**SAJI: CONCEPT ART FILM ANIMASI 2D
BERBASIS *LOCAL GENIUS***



Peneliti :

**IKA YULIANTI, SST, M.SN (KETUA)
(NIP.198702222019032016)**

**REVANZA BAYNARD PUTRA WARDANA (ANGGOTA)
(NIM. 2100352033)**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 266/IT4/HK/2022 tanggal 20 Mei 2022
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2721/IT4/PG/2022 tanggal 23 Mei 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2022**

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

Judul Kegiatan : R&D Concept Art Film Animasi 3D Berbasis Local Content

Nama Peneliti :

Nama Lengkap : Ira Nurcahyo, S.Pd., M.Sn

Program Studi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat : Jl. Sekeloa Selatan 1

Kode : 55142

Jur. / Kampus : 02/020

Jenis : 01/010

Telepon : 0271-763411

Website : www.isi.ac.id

Alamat Email : ira@isi.ac.id

Alamat Penelitian : UPT ISI Yogyakarta, No. 100000

Tahun Pelaksanaan : 2022

Anggota Mahasiswa (1) :

Nama Lengkap : Nurcahyo Nurcahyo Nurcahyo

NIM : 210200000000000

Jenis : 01/010

Alamat : Jl. Sekeloa Selatan 1



RINGKASAN

Indonesia memiliki keberagaman adat istiadat yang berbeda-beda antar daerah, yang tentunya menjadikan Indonesia semakin berkarakter. Adat istiadat Jawa berkembang secara turun menurun dari semenjak nenek moyang terdahulu, salah satunya adalah peringatan/upacara adat. Berdasarkan dari *local genius*, nenek moyang memberikan pesan dari setiap sesajen, *cok bakal* dan *ubo rampe* yang dibuat. Pelaksanaan upacara adat yang dilakukan oleh masyarakat Yogyakarta khususnya berupa selamat dengan berbagai kepentingan dalam masa hidup manusia antara lain kehamilan, kelahiran, pernikahan hingga kematian. Dalam kebutuhan upacara adat tersebut dibutuhkan sesajen yang berbeda fungsi maupun filosofinya. Kebutuhan dalam pelestarian tersebut tentunya sangat dibutuhkan oleh generasi muda untuk terus memahami dan melestarikan adat istiadat. Proses penelitian ini akan meneliti mengenai sejarah maupun filosofi dari sesajen yang menghasilkan *concept art* untuk bagian pra produksi film animasi. Metode penelitian ini menggunakan metode semiologi dalam menganalisa kebudayaan yang memiliki proses pengambilan data dengan metode kualitatif sebagai data primer. 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. Konsep pelestarian adat yang berangkat dari *local genius* menjadi dasar penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori semiotika yang menjadikan tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial manusia khususnya masyarakat Jawa. Penelitian ini memiliki indikator tingkat kesiapan teknologi (TKT) tahap 4 melalui validasi komponen dan elemen riset dengan luaran *Concept Art* sebagai bagian dari tahap pra produksi film animasi 2D.

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 Saji: Concept Art Film Animasi 2D Berbasis *Local Genius*. 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
5. Ketua Jurusan Televisi Fakultas Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Ketua Prodi D3 Animasi Fakultas Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Laporam 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, 23 September 2022

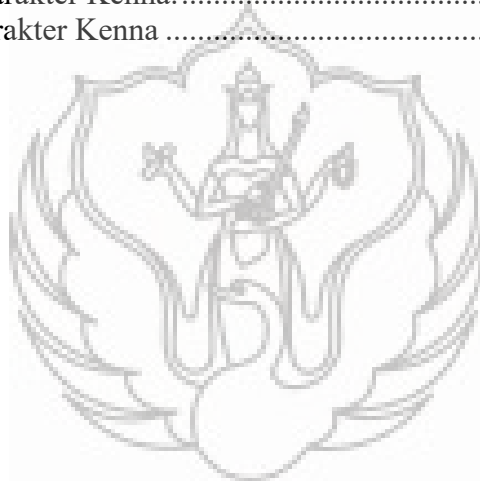
Ika Yulianti

ISI DAFTAR

Sampul	I
Halaman Pengesahan	II
Ringkasan	III
Prakata Daftar	IV
Isi Daftar	V
Tabel Daftar	VI
Gambar Daftar.....	VII
Daftar Lampiran	VIII
Bab I. Pendahuluan	1
Bab II. Tinjauan Pustaka	3
Bab III. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
Bab IV. Metode Penelitian	9
Bab V. Hasil yang dicapai	14
Bab VI. Kesimpulan	36
Daftar Pustaka	37
Lampiran	
Artikel Ilmiah	38
Bukti luaran tambahan	76
Produk Penelitian	77
Surat pernyataan tanggung jawab belanja	78
Copy Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 100%	79
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	83
Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	85

GAMBAR

Gambar 1. Fishbone Diagram Permasalahan Kurangnya Animasi Beridentitas <i>Local Genius</i>	2
Gambar 2. Fishbone Road Map Penelitian.....	3
Gambar 3. Foto Sesajen.....	9
Gambar 4. Foto Scok Bakal.....	10
Gambar 5. Foto Ubo Rampe.....	10
Gambar 6. Proses Perancangan Concept Art pada film Animasi “Saji”	13
Gambar 7. Bentuk Dasar global wajah dan badan Karakter Intania.	16
Gambar 8. Sketsa Dasar Karakter Intania	17
Gambar 9. Sketsa Detail Karakter Intania	18
Gambar 10. Rancangan Warna Karakter Intania.....	18
Gambar 11. Digital Desain Karakter Tampak Intania.....	19
Gambar 12. Foto Kembang Setaman.....	28
Gambar 13. Foto Bunga Kenanga	28
Gambar 14. Dasar Bentuk Karakter Kenna.	30
Gambar 15. Sketsa Global Karakter Kenna.	31
Gambar 16. Sketsa Detail Karakter Kenna.....	32
Gambar 17. Colour Test Karakter Kenna.....	33
Gambar 18. Visualisasi Karakter Kenna	34



DAFTAR LAMPIRAN

Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	39
Surat pernyataan tanggung jawab belanja	41
Jurnal Submission	43
Jurnal	46



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.

Istilah *local genius* menurut Quaritch Wales diartikan adanya kemampuan pada kebudayaan untuk menghadapi adanya pengaruh budaya asing yang berhubungan dan terjadi akulturasi. Disetiap daerah di Indonesia memiliki keberagaman pola kehidupan yang unik. Adat istiadat yang dilakukan secara turun temurun tentunya membutuhkan media untuk pelestarian. Peranan generasi muda Indonesia dalam mengetahui dan menjaga kelestarian adat istiadat Indonesia menjadi salah prioritas target audience dari film animasi berbasis *local genius*.

Masyarakat Jawa khususnya di Yogyakarta memiliki perayaan bagi kehidupan manusia, dimana perayaan tersebut memiliki tujuan dan pesan yang berbeda-beda. Sajian yang harus disiapkan dalam tradisi tersebut juga mempunyai tanda atau symbol kehidupan yang harus dipahami oleh generasi muda. Dimana pengetahuan mengenai sajian perayaan adat Yogyakarta 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 : Saji
- Teknik : film animasi 2 dimensi
- *Genre* : Adventure
- *Target audience* : usia 11 – 15 tahun
- Tim Produksi
 1. *Creative Director* : Ika Yulianti

2. *Story Director* : Ika Yulianti,
3. *Visualiser* : Ika Yulianti, Revanza
4. *Produser* : Moh Rif'an
5. *Music Director* : Ade



Gambar 1. Fishbone Diagram Permasalahan Kurangnya Animasi Beridentitas *Local Genius*

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

Adanya media edukasi yang ditampilkan kedalam film animasi 2 dimensi merupakan salah satu jalan dalam melestarikan adat istiadat, dalam hal ini adalah mengenai sajian untuk perayaan adat di Yogyakarta khususnya.

Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana menerapkan pengetahuan sesaji Jawa pada film animasi.
2. Bagaimana proses perancangan Concept Art berdasarkan karakteristik *local genius*