

**JURNAL TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI 2D  
“SUPRI SANG KSATRIA JAMU”**



Disusun oleh:

**Hafid Moenir**

**NIM 1112131024**

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

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

Jurnal Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI 2D “SUPRI SANG KSATRIA JAMU”** disusun oleh Hafid Moenir, NIM 1112131024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001



# PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI 2D “SUPRI SANG KSATRIA JAMU”

HAFIID MOENIR

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta Angkatan 2011

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang kian pesat membantu banyak hal, salah satunya ialah industri film animasi. Tayangan animasi dalam negeri saat ini masih didominasi oleh film animasi buatan luar negeri, ada beberapa *animator* asal Indonesia yang berkiprah dalam pembuatan film animasi luar negeri.

Pemerintah berharap kedepannya Indonesia dapat mendominasi tayangan film animasi dalam negeri yang kini masih didominasi oleh film animasi luar negeri, salah satunya dengan menggunakan tema lokal Indonesia.

Jamu tradisional merupakan salah satu tema lokal yang masih belum banyak atau jarang digunakan, karena itu tema ini dipakai dalam perancangan ini dalam rangka memperkaya khasanah lokal di Indonesia yang mana film animasi ditujukan khususnya untuk anak-anak.

Berdasarkan hal diatas, penulis terdorong untuk membuat perancangan ini yang diharapkan dapat meningkatkan jumlah animasi dalam negeri serta mempopulerkan kembali jamu tradisional di kalangan anak-anak. Dengan menggunakan tema lokal yakni jamu tradisional yang masih jarang digunakan dan menarik minat penonton khususnya anak-anak.

**Kata kunci:** *trailer*, animasi 2D, jamu tradisional, anak-anak

# DESIGN PROJECT: 2D ANIMATION FILM TRAILER

## “SUPRI THE KNIGHT OF JAMU”

HAFIID MOENIR

Visual Communication Design Student of ISI Yogyakarta, Class of 2011

### **ABSTRACT**

*The fast advancement of technologies which helps many aspects, one of it were animation industry. Local market of animation which is still dominated by foreign animation, there were some Indonesian's animator whose takes a part of International Animation Industries.*

*The government hopes that in the future Indonesia is able to create their own animation to dominate the local animation market which is still helds by foreign animation, by using Indonesia's local theme.*

*Jamu Tradisional was one of the local theme which still rarely been used, that's why the theme mentioned is used in this project to extend the local culture achievement in Indonesia, also especially to be delivered for children.*

*Based on the above statement, the writer inspired to create this project in which hopes can be used to increase the amount of local animations also to retold the Jamu Tradisional to children. By using this local theme Jamu Tradisional which is still rarely been used and to gather audience especially children.*

**Keywords:** trailer, 2D animation, jamu tradisional, children

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini membantu film animasi menjadi mudah penyebarannya sehingga bisa dinikmati oleh masyarakat luas dan menjadikan animasi sebagai salah satu industri yang berkembang dengan sangat cepat. Permintaan film animasi semakin meningkat dengan banyaknya permintaan penambahan jam tayang baik pada televisi kabel maupun televisi satelit diikuti dengan berkembangnya popularitas di media internet (*researchandmarkets.com*, 2015).

Animasi di Indonesia telah berkembang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, antara lain seperti animasi untuk kepentingan iklan, animasi untuk kebutuhan trik dalam film *live action* dalam negeri maupun manca negara. Beberapa film animasi asing, termasuk yang beredar di Indonesia juga dibuat oleh animator Indonesia yang bekerja di studio luar negeri. Namun untuk animasi yang terkemas dalam bentuk industri di Indonesia saat ini masih sedikit.

Tayangan animasi televisi domestik saat ini masih didominasi oleh animasi luar negeri seperti Upin Ipin, Spongebob Squarepants, Naruto, Little Khrisna, dan lainnya. Banyak film animasi anak-anak dari berbagai judul dan jalan cerita yang menarik bagi penontonnya tentunya dikalangan anak-anak dibawah umur yang seharusnya memberikan contoh dan pendidikan yang baik dan benar justru sebaliknya, banyak adegan dalam film animasi yang ada lebih menunjukkan kekerasan seperti memukul, melanggar norma, dan masih banyak lainnya.

Industri animasi merupakan industri kreatif yang memiliki *long tail market* yang bila diupayakan secara profesional akan menghasilkan, misalnya penjualan hasil *merchandising* karakter film animasi juga merupakan usaha kreatif yang patut diperhitungkan. Usaha kreatif lainnya yang lahir dari industri animasi adalah *fashion show* diantara komunitas tertentu yang menampilkan karakter animasi lengkap dengan kostum dalam film animasi atau lebih populer dengan sebutan *cosplay* (*costum playing*).

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membuat perancangan animasi dengan tema lokal yaitu jamu tradisional. Animasi yang akan dibuat oleh penulis adalah berbentuk trailer film animasi bertemakan jamu tradisional yang mana media trailer sedang populer saat ini. Mengingat jamu tradisional merupakan salah satu tema lokal namun seiring berkembangnya era globalisasi sehingga jamu tradisional mulai ditinggalkan.

Oleh karena itu penulis berusaha menarik minat target audience khususnya anak-anak terhadap jamu tradisional dengan menyajikan tokoh fiktif fantasi yang memiliki hubungan dengan jamu tradisional dan memiliki alur cerita maupun tampilan yang menarik. Selain itu tidak lupa animasi juga akan ditambahkan nilai edukatif normatif tentang norma-norma masyarakat Indonesia yang mana hal itu sebagian besar tidak terdapat pada animasi buatan luar negeri yang beredar di Indonesia.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang *trailer film* film animasi Supri sang Ksatria Jamu agar menarik minat penonton atau *target audience* khususnya anak-anak?

#### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan tugas akhir ini ialah untuk menarik minat target audience khususnya anak-anak terhadap film animasi bertemakan lokal yaitu jamu tradisional.

#### **D. Batasan Perancangan**

Perancangan ini menitik beratkan pada :

1. Hanya untuk *trailer* animasi Supri sang Ksatria Jamu.
2. Teknik animasi hanya menggunakan animasi 2 dimensi.

#### **E. Metode Perancangan**

Data yang dibutuhkan dalam perancangan

1. Data Primer

Data mengenai jamu tradisional dapat diperoleh dari berbagai macam sumber seperti melakukan wawancara langsung dan tidak langsung melalui sambungan telepon atau internet, referensi buku maupun *ebook* yang nantinya data dapat digunakan untuk memperkaya referensi verbal maupun visual selama proses perancangan.

## 2. Data sekunder

Data mengenai teori-teori membuat media komunikasi visual ilustrasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama dari literatur berupa buku, internet dan sumber literatur lainnya. Data visual untuk referensi ilustrasi yang dapat diperoleh melalui buku, maupun internet.

# PEMBAHASAN

## A. Jamu Tradisional

Pemakaian tanaman obat atau bahan alami sudah terkenal di seluruh dunia bahkan saat ini menjadi tren, khususnya di dalam dunia pengobatan dan kosmetik. Di Indonesia banyak tanaman yang bermanfaat untuk pengobatan penyakit, perawatan kesehatan maupun perawatan kecantikan. Namun, kehebatan tanaman tersebut hanya diceritakan turun temurun dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. Tidak ada dokumentasi yang menyimpan informasi ini, sehingga dapat dimanfaatkan lagi oleh generasi berikutnya. Karena itu, sangat sulit untuk mendapatkan asal-usul serta perkembangan jamu di negeri kita.

Jamu berasal dari kata *jampi* yang berarti ‘ramuan ajaib’ dalam krama Jawa kuno. *Jampi-jampi* berarti penggunaan mantera oleh dukun, sedangkan *menjampi* berarti ‘menyembuhkan dengan magis atau mantera’ menurut Martha Tilaar (2010: 14). Artinya, saat dukun membuat jamu, dia harus berdo'a meminta restu dari Tuhan.

Ada berbagai pendapat mengenai pernyataan ini. Orang Sunda mendefinisikan *jampe* sebagai penyakit, roh, wabah/gangguan, atau pengaruh jahat. Di Bali, *penjampi* berarti mengucapkan suatu mantra yang digumamkan pada luka dan guna-guna magis. Menurut orang Jawa, *japi*(krama regional),

selain *japa*, berarti ‘suatu magis/mantera, terutama untuk menyembuhkan’. Kata ‘jamu’ diketahui setelah dikenal tulisan pada akhir abad ke-8 sampai awal abad ke-9. Hal ini dapat dilihat pada Candi Borobudur dan dalam cerita-cerita Ramayana dan Barathayuda, pada Candi Prambanan.

Pendapat lain menyebutkan bahwa kata jamu berasal dari gabungan dua kata, yaitu *jampi* dan *oesodho*. Di sini, *jampi* berarti usaha untuk mencari kesembuhan dan agar tubuh tetap sehat, caranya dengan mantra (doa) atau tumbuhan obat. Sedangkan *oesodho* berarti kesehatan atau sehat yang dapat diperoleh melalui pengobatan atau tindakan lainnya.

Pada zaman dahulu, jamu hanya dikenal di dalam lingkungan istana atau keraton, yaitu Kesultanan di Yogyakarta dan Kasunanan di Surakarta. Resep jamu dilarang keluar dari keraton. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, orang-orang di lingkungan keraton yang berpikiran modern mulai mengajarkan cara meracik jamu kepada masyarakat di luar keraton. Sehingga, budaya mengonsumsi jamu pun tersebar ke seluruh kepulauan di Indonesia.

Penggunaan jamu juga dipengaruhi oleh ajaran aminisme, hinduisme, budhisme, dan Islam. Misalnya kebudayaan Bali yang terbentuk dari unsure asli Indonesia dan Hindu. Orang Bali menyimpan bagian-bagian terpenting atau berharga dari kekayaan budayanya di perpustakaan-perpustakaan, dan ditulis pada daun lontar untuk berbagi hasil seni dan ilmu pengetahuan. Di antaranya terdapat naskah-naskah pengobatan yang disebut *usada* (*ausadha*) yang mempunyai arti tumbuhan yang digunakan dalam obat. Istilah ini juga digunakan untuk ‘obat’. Kata *usada* sendiri tidaklah asing bagi masyarakat Bali karena sering digunakan dalam percakapan sehari-hari dalam kaitan dengan pengobatan.

Pengobatan jamu memang cocok bagi masyarakat Indonesia karena dua hal. Pertama, Indonesia kaya akan sumber alam hayatinya. Karena tanahnya yang subur, bumi kita ini mengandung sangat banyak jenis tanaman obat. Kedua, Indonesia kaya akan budaya dan adat-istiadat, sehingga mempengaruhi gaya hidup masyarakatnya.

*Biodiversity* atau keanekaragaman hayati adalah berbagai variasi yang ada di antara makhluk hidup dan lingkungannya. Keanekaragaman di antara

mahluk hidup dari semua sumber, termasuk daratan, lautan dan ekosistem akuatik lain, serta kompleks-kompleks ekologi yang merupakan bagian dari keaneka-ragamannya yang mencakup spesies dan ekosistem.

## B. Trailer

Dalam dunia perfilman, *trailer* lebih sering diartikan sebagai bentuk promosi sebuah film yang akan tayang. Panjang sebuah video trailer lebih kurang 2-3 menit. Muncul pertama kali di tahun 1913 untuk mempromosikan film “*The Pleasure Seekers*” di Amerika Serikat. *Trailer* juga memuat plot inti cerita dalam film, termasuk pemeran, sutradara, produser, distributor dan waktu tayang film tersebut.

*Trailer* film *booming* di pertengahan 1990-an, ketika internet mulai mewabah di seluruh penjuru dunia. Bahkan saat ini, *trailer* film melalui video di internet seakan sudah menjadi media promosi paling efektif dalam promosi sebuah film. Beberapa produser film *blockbuster* merilis video *trailer* film mereka setahun sebelum waktu tayangnya di bioskop.

## C. Analisis Data

Dalam sebuah perancangan yang baik diperlukan adanya *target audience* dimana sasaran utama untuk memasarkan media yang telah berubah menjadi sebuah produk desain. Hal ini sangatlah penting dilakukan untuk menghasilkan produk yang memiliki tujuan yang jelas dan tidak mengandung materi informasi yang bersifat terlalu luas yang mengakibatkan perancangan menjadi kurang terarah.

### 1. Berdasarkan Segmentasi Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : Anak-anak, 7-12 tahun

Pendidikan : Sekolah Dasar

Ekonomi : Menengah kebawah

### 2. Berdasarkan Segmentasi Geografis

Primer : Mencakup seluruh wilayah negara Indonesia.

### 3. Berdasarkan Segmentasi Psikografis

Sasaran : Masyarakat dengan usia anak-anak, laki-laki maupun perempuan.

Gaya Hidup : Masyarakat yang menikmati atau memiliki koneksi internet maupun televisi.

#### D. Analisis Perancangan

Analisa SWOT adalah suatu metoda penyusunan strategi untuk pengembangan sebuah misi dari perancangan produk yang berisi mengenai identifikasi pada hubungan atau interaksi antara unsur-unsur internal, yaitu kekuatan dan kelemahan, terhadap unsur-unsur eksternal yaitu peluang dan ancaman.

##### 1. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan dari perancangan ini terletak pada kualitas visual, animasi, serta implementasi teknik *cinematography* dan ditunjang dengan penggunaan musik pendukung.

##### 2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan dari perancangan ini adalah durasi film yang pendek, tema yang diangkat tidak dibahas secara menyeluruh atau detail.

##### 3. *Opportunity* (Peluang)

Peluang dari perancangan ini ialah dengan memanfaatkan tingginya minat masyarakat terhadap film animasi saat ini, begitu juga dengan tema yang diangkat masih jarang dipakai.

##### 4. *Threat* (Ancaman)

Ancaman yang muncul dari perancangan ini ialah adanya kompetitor baru dengan tema yang sama dengan animasi yang lebih baik.

	Strength (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
Opportunity (Peluang)	Strategi SO 1. Memaksimalkan kualitas hasil akhir atau output. 2. Menambah media publikasi dan media	Strategi OW 1. Memperdalam tema yang diangkat secara bertahap. 2. Menambah variasi musik dari musisi yang sedang

	pendukung lain.	<i>booming.</i>
<i>Threat</i> (Ancaman)	Strategi ST 1. Berusaha memaksimalkan kualitas hasil akhir atau <i>output.</i> 2. Meningkatkan potensi kemampuan animator.	Strategi WT 1. Memperkuat tema karakter (konsisten). 2. Harus ada atau menambah publikasi yang kuat.

Tabel 1. Tabel Strategi Matrik SWOT

### E. Kesimpulan Analisis

Kesimpulan dari data dan analisis yang diperoleh sebagai berikut. Perkembangan teknologi saat ini memudahkan masyarakat dalam banyak hal, salah satunya ialah hiburan. Film animasi merupakan salah satu jenis hiburan yang akhir-akhir ini sedang digandrungi masyarakat. Baik film animasi serial televisi maupun film animasi layar lebar. Salah satu penikmat setia animasi adalah anak-anak, namun sayangnya tidak semua film animasi ditonton oleh anak-anak karena tidak semua film animasi ditujukan untuk anak-anak.

Banyak film animasi yang beredar di Indonesia saat ini dan sebagian besar merupakan film animasi buatan luar negeri. Rata-rata dari film animasi tersebut menggunakan tema dari negara asal film animasi itu diproduksi dan terdapat beberapa konten yang berbeda ataupun bertolak belakang dengan norma maupun budaya yang terdapat di Indonesia. Suatu film dapat memberikan nilai inspiratif atau bahkan mempersuasi penonton dari apa yang ditayangkan atau disampaikan oleh film tersebut dan hal itu tidak jauh halnya dengan film animasi.

## HASIL PERANCANGAN

### A. Usulan Pemecahan Masalah

Film animasi bertemakan lokal Indonesia masih sangat minim dan film animasi yang membahas tentang jamu tradisional juga masih jarang. Seiring

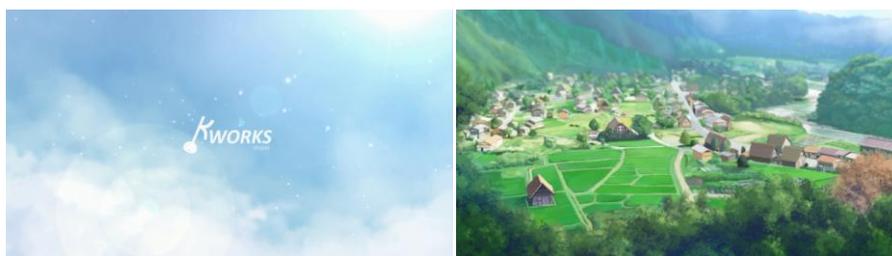
berjalannya waktu, jamu tradisional mulai dilupakan sedikit demi sedikit karena dianggap kuno atau tidak modern. Hal ini sangat disayangkan karena jamu tradisional merupakan salah satu budaya yang selayaknya dilestarikan, jamu tradisional juga berkhasiat untuk tubuh dan tidak memiliki efek samping karena pengaruhnya yang ringan. Di negara-negara maju, hal-hal yang berkaitan dengan konsep *back to nature* sudah mulai digandrungi.

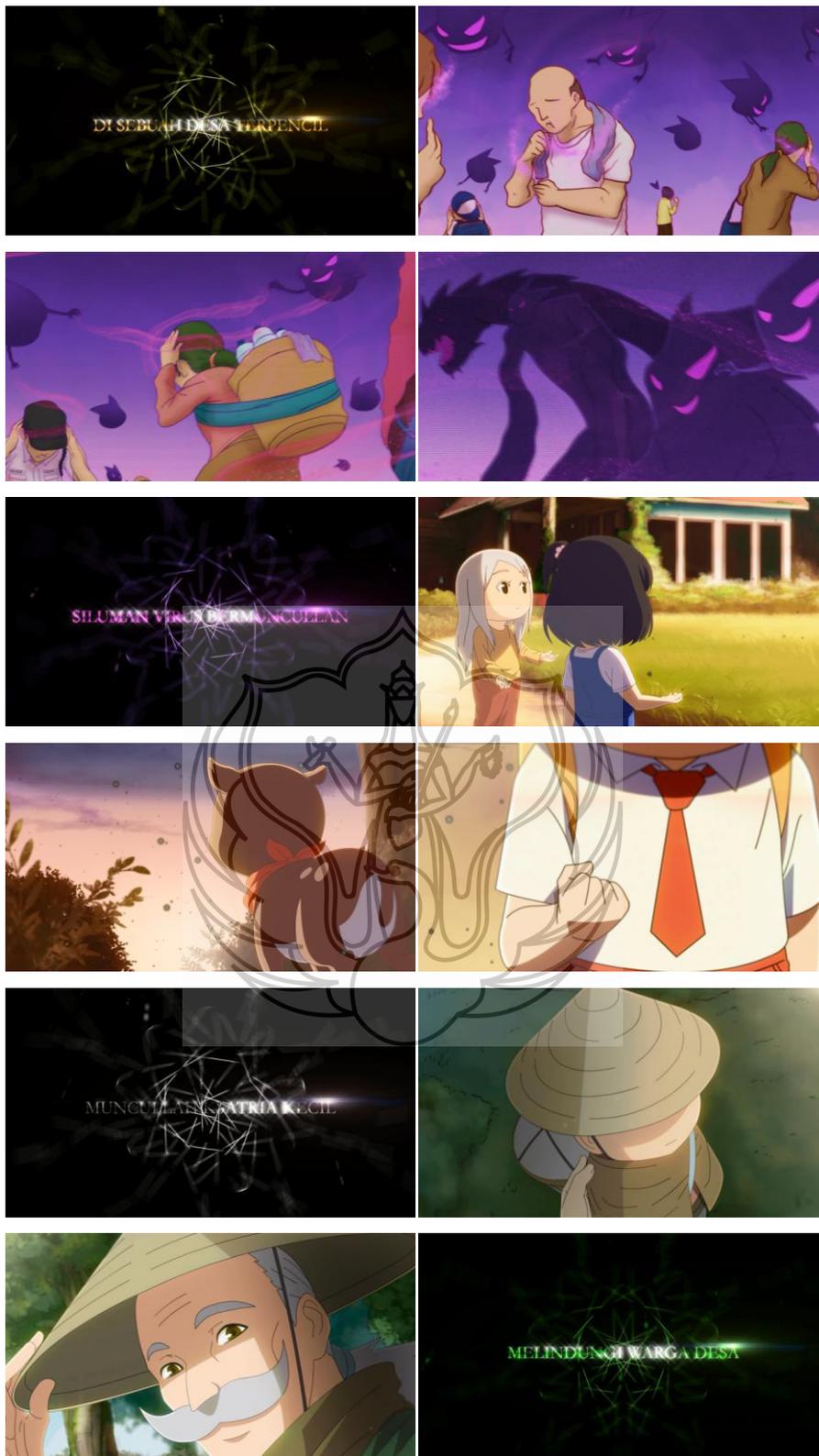
Oleh karena itu, dengan membuat perancangan ini diharapkan bisa kembali mempopulerkan jamu tradisional sekaligus menambah khasanah lokal animasi Indonesia dan itu semua dimulai dengan anak-anak.

## B. Proses Perancangan

Studi visual merupakan komponen utama dalam merepresentasikan seluruh penyampaian pesan, Dalam membuat sebuah karya *trailer* animasi dibutuhkan proses yang tidak sederhana yaitu bahwa beberapa tahap proses tersebut memakan waktu yang tidak sedikit dan dibutuhkan kesabaran dalam proses produksinya, karena *trailer* animasi dimana menggabungkan beberapa macam elemen berbeda seperti gerak, ukuran, transformasi menjadi sebuah animasi yang dipadukan dengan audio sehingga menjadi sebuah adegan video. Proses dimulai dengan membuat naskah terlebih dahulu kemudian diubah kedalam bentuk storyboard, setelah itu melakukan desain karakter-karakter yang akan ditampilkan dan perencanaan latar belakang. Setelah itu melakukan tahap visualisasi secara digital berdasarkan naskah dan storyboard yang telah dibuat, penataan adegan, penggabungan antara video dan audio sampai pada proses terakhir yakni pengemasan.

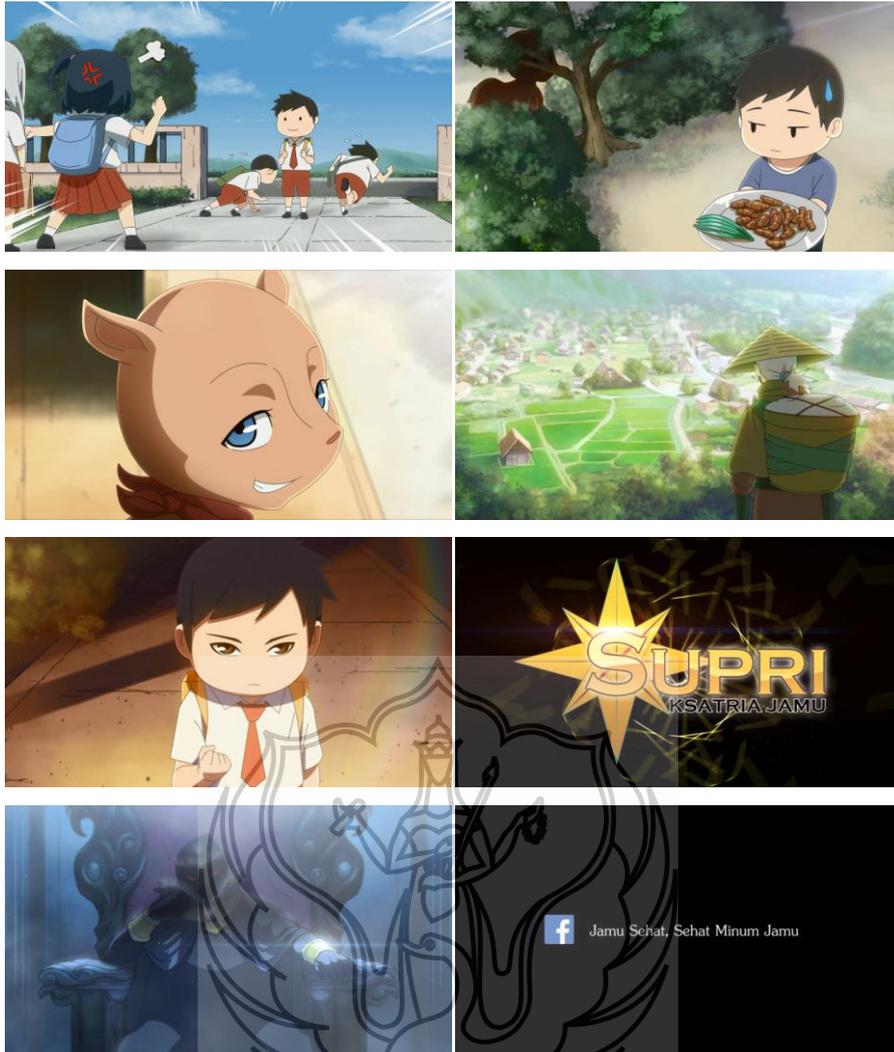
## C. Karya Final











## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Setelah beragam uraian yang telah ditulis pada bab-bab sebelumnya, adapun kesimpulan dari perancangan ini adalah perancangan ini dibuat dengan *output* media berupa video *trailer* animasi yang menampilkan tentang seorang tokoh fiksi bernama Supri yang memiliki kekuatan Ksatria Jamu sehingga mendapat julukan Ksatria Jamu.

Adanya temuan dalam bentuk teknis pengerjaan *trailer* animasi yang penulis terapkan dan membuahkan hasil yang positif, dimanan teknik tersebut memungkinkan untuk diterapkan atau sebagai bahan referensi untuk memproduksi *trailer* animasi di kemudian hari.

Penemuan dan cara penyajian baru tersebut baik dari segi teknis maupun materi dapat lebih menguatkan lagi posisi *trailer* animasi Supri sang Ksatria Jamu sebagai media hiburan dan animasi di Indonesia.

Terkait dalam penemuan baru terhadap teknik pembuatan *trailer* animasi ini yaitu terletak pada cara *me-render frame* karakter di Macromedia Flash 8 ke dalam bentuk *png sequence* dan menggabungkannya dengan *background* di After Effect sehingga lebih banyak inovasi yang bias diterapkan terhadap adegan *scene* yang akan dibuat terutama seperti *camera movemen*, *lighting*, *timing* dan pengaturan efek yang lebih bervariasi.

Karena dari pengalaman penulis setelah melihat perbandingan dari hasil rendering menggunakan teknik baru tersebut lebih menghasilkan *output* gambar yang tajam dan lebih jernih.

Dalam proses pengerjaan *trailer* animasi ini adapun kendala yang harus penulis hadapi yakni saat penulis mengalami beberapa kali *corrupt* pada file-file tertentu sehingga harus dibuat kembali karena tidak dapat direstorasi atau *recover* kembali dan hal ini menyita banyak waktu.

Kemudian dengan adanya kendala tersebut akhirnya penulis berusaha untuk mencari penyelesaian yaitu dengan cara menyimpan beberapa *backup data* agar masih ada file cadangan apabila kendala tersebut penulis alami lagi.

Mengingat perancangan ini telah dibuat dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual, dimana berusaha untuk mengkomunikasikan beberapa pesan seperti ajakan untuk menyukai jamu tradisional.

Semua bahan materi yang penulis gunakan adalah bersumber dari buku sebanyak 70%, observasi lapangan sebanyak 10% dan sisanya 20% berasal dari internet.

Dengan terkumpulnya beberapa materi yang sudah ada penulis lakukan tahap penyuntingan dan memilah informasi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari dan menjadikannya dalam bentuk naskah, storyboard hingga ke hasil akhir yaitu *trailer* animasi.

## B. Saran

Adapun saran yang bermanfaat dari penulis agar perancangan ini terus berkembang dan berlanjut, tidak hanya dalam bentuk *trailer* namun juga dalam bentuk media lainnya.

1. Dengan diluncurkannya *trailer* ini ke ranah sosial media diharapkan perancangan ini dapat menjadi bahan referensi sekaligus hiburan yang bisa dinikmati. Diharapkan juga tidak disalahgunakan untuk kepentingan tertentu seperti melakukan pembajakan karya terlebih lagi memperjual belikan video ini karena mengingat konsep untuk perancangan ini adalah gratis sebagai bahan hiburan maupun edukasi.
2. *Trailer* animasi ini diutamakan diperuntukkan untuk *target audience* anak-anak oleh karena itu ada kemungkinan tidak terlalu menarik bagi penonton diluar cakupan *target audience*.

Hasil karya perancangan Supri sang Ksatria Jamu ini tidak dapat berdiri sendiri dengan waktu yang lama oleh karena itu dukungan dari *target audience* maupun netizen sangat dibutuhkan baik dukungan dari segi materi maupun sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

Laybourne, Kit. 1998. *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking From Flip Books to Sound Cartoons to 3D Animation*. New York: Three Rivers Press.

Tilaar, Martha dan Bernard, T.W. 2014. *The Power of Jamu- Kekayaan dan Kearifan Lokal Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Tilaar, M., Wong. L.W., Ranti, S.A., 2010. *The Green Science of Jamu- Pendekatan Pragmatik untuk Kecantikan dan Kesehatan*. Dian Rakyat: Jakarta

### **Pertautan:**

Research and Market Team, 2017. *Asian Animation Industry 2017: Strategies, Trends, and Opportunities*.  
[http://www.researchandmarkets.com/research/bkk4tc/asian\\_animation](http://www.researchandmarkets.com/research/bkk4tc/asian_animation)  
(diakses 05 Desember 2015)

