

**PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR (TA)
PERANCANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI
MEDIA PENDIDIKAN ANAK**



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Ujian Tugas Akhir
Untuk Memperoleh gelar Ahli Madya Desain Komunikasi Visual

YOHANES ARDHIAN S.

C 9504043

**PROGRAM DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SAstra DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2008**

PERSETUJUAN

Konsep Pengantar Tugas Akhir Dengan Judul

**PERANCANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI
MEDIA PENDIDIKAN ANAK**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan penguji

Pembimbing Tugas Akhir I

Pembimbing Tugas Akhir II

(Jazuli Abdin Munib, S.Sn)
NIP.132 300 025

(Khuznul Koirudin H, S.Sn)
NIP.

Koordinator Tugas Akhir

(Drs. Ahmad Kurnia W.)
NIP. 130 885 641

PENGESAHAN

Diterima dan disahkan oleh Penguji Tugas Akhir
Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Pada Tanggal

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

(Arief Imam Santoso, S.Sn)
NIP. 132 309 449

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

(Hermansyah Muttaqin, S.Sn)
NIP.132 317 467

(.....)

Penguji Tugas Akhir I

(Jazuli Abdin Moenib. S.Sn)
NIP. 132 300 025

(.....)

Penguji Tugas Akhir II

(Khuznul Koirudin. S.Sn)
NIP.

(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Ketua Program Studi D3 Deskomvis

Drs. Sudarno, M.A
NIP. 131 472 202

Andreas S. Widodo S.Sn
NIP. 132 297 278

PERSEMBAHAN

- Untuk Ayah dan Ibu tercinta terimakasih atas kepercayaan, semangat, dukungan, doa, dan kasih sayang terhadap penulis
 - Almamaterku tercinta

MOTTO

- Cintailah apa yang kamu miliki dan milikilah apa yang kamu cintai
(Andre Wongso)
- Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan
kepadaku
(Filipi 4:13)

KATA PENGANTAR

Salam Damai Sejahtera,

Puji syukur kami haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANAK”.

Tugas Akhir ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ahli Madya pada program Studi DIII Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapat banyak nasehat, bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang tulus ikhlas membantu. Untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut ini :

1. Bapak Drs. Sudarno MA. Selaku Dekan
2. Bapak Andreas S. Widodo, S.Sn selaku ketua jurusan D3 Desain Komunikasi Visual
3. Bapak Jazuli A. Moenib, S.Sn selaku pembimbing pertama, terimakasih atas bimbingan, nasehat, dan bantuannya
4. Bapak Khuznul KH., S.Sn selaku pembimbing kedua, terima kasih atas bimbingan, nasehat dan bantuannya
5. Semua pihak yang telah membantu penulis dan tidak mampu penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan bantuannya

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua.

Surakarta 28 Juli 2008

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	2
C. Tujuan	3

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Data Produk	4
B. Target	5
1. Target Market	5
2. Target Audience	6
3. Target Visual	7
C. Pemanding	11

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Visual	13
1. Konsep Karakter	13
2. Konsep <i>Wardrop</i> dan <i>Setting</i>	25
3. Konsep Pewarnaan	28
4. <i>Typografi</i>	30
B. Konsep Film Animasi	33
1. Pengertian Animasi	33
2. Perancangan Film Animasi	35

BAB IV VISUALISASI KARYA

A. Film Animasi Tiga Sekawan	39
B. Desain Media Cetak	50
C. Desain Media Event	54
D. Teknik pembuatan Karakter 3D	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

PERANCANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANAK

Yohanes Ardhian S.¹

Jazuli Abdin Moenib, S.Sn² Khusnul Koirudin, S.Sn³

ABSTRAK

2008. Karya Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghibur dan dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk anak. Dengan mengambil judul “Tiga Sekawan”, cerita yang dibuat disesuaikan dengan keadaan sehari-hari, dengan menggunakan unsur budaya Jawa dalam tampilannya, semua ini dirancang guna melestarikan nilai-nilai budaya Jawa yang ada. Dengan target utamanya adalah anak-anak. Untuk mempromosikan Film animasi 3D ini, diperlukan beberapa media penunjang berupa Poster, *X-banner*, cover CD baik dalam maupun luar, *T-Shirt*, Pin. Konsep Tugas Akhir ini dijabarkan dalam lima Bab dan lampiran yaitu pendahuluan, identifikasi data, konsep perancangan, visualisasi karya, penutup dan lampiran yang berisi *printout* karya film animasi 3D

¹ Mahasiswa Program studi D3 Desain Komunikasi Visual dengan Nim C 9504043

² Jazuli Abdin Moenib, S.Sn sebagai dosen pembimbing 1

³ Khusnul Koirudin, S.Sn sebagai dosen pembimbing 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk dunia hiburan yang berupa visualisasi gambar bergerak baik yang dilengkapi dengan audio ataupun tidak, dan biasanya dalam penyajiannya berupa gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi. Sehubungan dengan banyaknya program hiburan yang berkembang saat ini program animasi merupakan salah satu bentuk acara yang sangat digemari oleh anak-anak. Sehingga penulis melihat prospek kedepan bahwa sangat memungkinkan program acara animasi dijadikan bahan oleh para orang tua untuk mendidik anak-anak mereka, dengan tujuan untuk memberikan pendidikan dan sarana hiburan yang baik, dan berguna untuk membantu pertumbuhan kreativitas anak.

Dalam persaingannya di dunia hiburan tanah air saat ini, banyak sekali ditampilkan acara yang diperuntukan bagi anak-anak, akan tetapi dalam perkembangannya banyak acara yang kurang baik untuk dikonsumsi atau ditonton oleh anak-anak. Dikarenakan banyak faktor acara yang cenderung mengusung adegan kekerasan, adegan yang kurang mendidik dan juga terkadang adegan yang ditampilkan terlalu vulgar untuk usia anak-anak. Dengan adanya beberapa faktor yang ada diatas maka akan sangat mempengaruhi perilaku seorang anak dalam perkembangannya. Maka sangatlah dibutuhkan program acara yang bermutu dan sarat akan pendidikan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian maka anak tidak akan kekurangan hiburan yang sarat dengan pengetahuan yang bersifat positif.

Untuk menyikapi masalah yang ada di atas penulis mencoba memberikan alternatif, agar dapat dijadikan referensi hiburan yang dapat diandalkan. Untuk itu di butuhkan suatu media yang simpel, mudah dimengerti, dan mudah didapatkan. Dengan

kesimpulan diatas sangatlah tepat untuk menggunakan media audio visual khususnya animasi untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Karena dengan animasi penyampaian akan lebih cepat dan mudah menarik minat anak-anak. Karena dunia anak adalah dunia yang penuh dengan warna, dengan demikian kebanyakan anak akan lebih memilih hiburan yang bercorak animasi dibandingkan dengan hiburan yang bersifat riil seperti sinetron atau yang lain. Karena dalam dunia animasi akan banyak ditemui berbagai karakter atau tokoh baru, unik, lucu, dan setting yang berbeda dari kehidupan nyata, sehingga diharapkan akan merangsang kekreatifan anak agar dapat lebih berkembang kearah yang lebih baik lagi.

Alasan perancangan film animasi ini adalah untuk memberikan hiburan yang dapat dijadikan bahan untuk mendidik anak. Sehingga orang tua tidak perlu khawatir akan apa yang akan diberikan kepada anak-anak mereka dalam memilih sebuah hiburan.

B. Permasalahan

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menemukan beberapa permasalahan yang mungkin akan dihadapi dalam menentukan sebuah promosi yang tepat dan tampilan yang menarik perhatian untuk para konsumen. Dengan permasalahan yang ada di atas maka yang harus dipikirkan adalah bagaimana dapat mempromosikan animasi yang bertemakan pendidikan agar dapat di mengerti, dinikmati dan dimanfaatkan kegunaanya dalam kehidupan sehari-hari.

Dikarenakan belum banyak dan belum terlalu dikenalnya animasi yang bertemakan pendidikan, maka hal inilah yang akan membuat tantangan baru untuk lebih memperkenalkan dan mempopulerkan animasi yang bertemakan pendidikan. Untuk itu sangat dibutuhkan banyak referensi agar dapat menyelesaikan film animasi yang bertemakan pendidikan.

C. Tujuan

Tujuan umum yang direncanakan pembuatan animasi yang bertema pendidikan adalah agar konsumen semakin menyadari akan pentingnya pendidikan pada usia dini atau anak-anak. Pembuatan animasi ini selain digunakan sebagai alat mendidik, diharapkan animasi ini dapat dijadikan sebagai suatu hiburan yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak yang ingin disampaikan penulis adalah agar anak-anak yang melihat tayangan ini yang terutama adalah dapat belajar tentang arti pentingnya menggosok gigi, pentingnya arti solidaritas, dan tenggangrasa terhadap sesama.

Selain tujuan diatas penulis juga berkeinginan agar animasi ini dapat dijadikan pemacu semangat para animator lain untuk dapat menciptakan animasi yang lebih berkualitas, bermutu, dan sarat akan nilai-nilai moral bangsa.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Data Produk

Animasi merupakan bagian dari audio visual yang berupa gambar bergerak, sehingga dalam prosesnya banyak menggunakan alat yang diperuntukkan dalam produksi sebuah animasi. Selain menggunakan alat yang bersifat manual seperti kertas, pensil, *drawing pen*, dan lain sebagainya . dalam pembuatan animasi ini juga menggunakan bantuan alat seperti *scanner*, dan komputer untuk penyelesaiannya. Selain itu juga dibutuhkan beberapa perangkat lunak seperti *software* animasi, sebagai contoh *flash*, *adobe after effects*, *adobe photoshop*, *3d max*, dan lain-lainnya.

Animasi bertema pendidikan ini akan dibuat dalam beberapa segment, dengan menggunakan karakter chibi, berdurasi antara 7 sampai 8 menit. Gaya penyampaian akan dibuat lebih simpel agar dapat dengan mudah dimengerti oleh konsumen. Dalam penyampaiannya animasi ini akan dibuat dengan sistem komunikatif, sehingga tokoh atau karakter yang ada dalam acara tersebut terkesan mengajak audiens untuk ikut dalam acara tersebut. Sehingga audiens yang melihat tidak hanya terkesan monoton terdiam dan hanya sebagai pendengar saja, sehingga diharapkan dalam keikutsertaan audiens dalam interaksi dengan tokoh atau karakter dalam acara dapat menimbulkan suatu respon untuk anak dalam menganalisa suatu kejadian atau permasalahan. Dengan kata lain dapat menimbulkan suatu rangsangan positive kepada anak untuk dapat memahami tentang persahabatan dan arti toleransi kepada sesamanya.

B. Target

1. Target market

Masalah pemasaran merupakan salah satu masalah yang dihadapi bila ingin meningkatkan volume penyebaran atau penjualan suatu produk, dan tidak menutup kemungkinan produk yang berupa film animasi. Karena begitu banyak persaingan yang menawarkan produk serupa atau yang sejenis kepada konsumen. Untuk menunjukkan jumlah penawaran yang sudah ada, maka timbulah persaingan yang semakin ketat. Maka sangat penting untuk mengetahui target market yang akan dicapai. yaitu:

a. Geografis

Target market menurut Geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran produk ini

Daerah sasaran : Surakarta.

b. Demografis

Target market menurut Demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 4 s/d 12 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Agama : Semua golongan Agama
4. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
5. Status sosial : Menengah keatas

c. Psikografis

Target market menurut psikografis adalah orang tua yang peduli terhadap pendidikan anak sejak dini.

2. Target Audiens

a. Primer

Dikarenakan adanya perbedaan tentang selera film animasi dan tujuan promosi, maka target audiens dari promosi ini dibatasi untuk kalangan masyarakat yang berada dalam posisi tertentu. Antara lain sebagai berikut :

1) Geografis

Target market menurut Geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran produk ini

Daerah sasara : Surakarta.

2) Demografis

Target market menurut Demografis film animasi ini adalah :

- a) Usia : 20-45 tahun
- b) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

c) Agama : Semua golongan Agama

d) Status sosial : Menengah keatas

3) Psikografis

Target audiens menurut psikografis adalah anak-anak. Secara umum target audiens secara psikografis adalah para penggemar animasi.

b. Target Sekunder

1) Geografis

Target market menurut Geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran produk ini

Daerah sasaran : Jawa Tengah.

2) Demografis

Target market menurut Demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 12 - 60 tahun

2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

3. Status sosial : Semua lapisan masyarakat

3) Psikografis

Target audiens menurut psikografis adalah orang tua dan anak-anak.

Secara umum target audiens secara psikografis adalah para penggemar animasi.

3. Target Visual

Target visual yang ingin dicapai adalah film animasi yang bertema pendidikan. Setelah mengetahui permasalahan yang ada di atas, maka diperlukan aktifitas perancangan media iklan yang akan dibutuhkan dalam menunjang promosi dan periklanan dengan media yang ditekankan pada Media Penunjang Promosi Film animasi bertemakan pendidikan yang berupa :

a. Lini Atas :

1) Media Elektronik :

- a) Film Animasi
- b) TV/Screen (Layar) LCD

b. Lini Bawah :

1) Media Cetak

a) Poster

2) Media *Event* (*Merchandising*)

- a) Pin
- b) Kaos
- c) Cover CD
- d) Stiker CD
- e) X-baner

Penempatan media promosi harus diperhitungkan dengan matang. Hal ini berhubungan dengan jangkauan yang mampu didapat oleh pemasang media promosi.

1) Poster

Media poster akan ditempatkan pada tempat-tempat yang strategis dan dianggap mampu menjangkau khalayak sasaran, seperti di sekolah-sekolah tingkat *playgroup* sampai SD di kota Solo dan sekitarnya. Dan juga untuk menjangkau khalayak yang lebih luas, maka penempatan poster disesuaikan.

2) TV

Orang dapat menyaksikan acara-acara tv dengan cara apapun seperti saat sedang berbincang-bincang, bercanda, maupun belajar dan lain-lain. TV dipancarkan melalui stasiun transmisi dan di pancarkan ke pesawat penerima.

3) *Souvenir* dan *Marchandise*, antara lain :

a) Kaos

Sebagai pakaian, juga dapat difungsikan sebagai media iklan dengan memberikan pada *audience* sebagai *souvenir* atau hadiah. Data fisik perencanaan t-shirt tersebut adalah sebagai berikut :

1. Melalui teknik cetak digital
2. Desain cetak didepan dan dibelakang kaos

b) Cover CD

Cover CD selain berguna sebagai *packaging* juga untuk membedakan produk sehingga *audience* dapat mengenal produk. Data fisik perencanaan *cover* CD tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) Melalui proses cetak 4 warna (Cyan, Magenta, Yellow, Black)
- (2) Dicitak dengan ukuran 13x13 cm
- (3) Dicitak diatas kertas foto

c) Stiker CD

Stiker CD sebagai label pada CD untuk memudahkan *audiens* membedakan dengan produk serupa. Data fisik perencanaan Stiker CD tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) Melalui proses cetak 4 warna (Cyan, Magenta, Yellow, Black)
- (2) Dicitak dengan ukuran 13x13 cm
- (3) Dicitak diatas kertas stiker CD

d) Pin

Pin merupakan media yang fleksibel dan dapat diletakkan di tas maupun di pakaian. Pin sebagai *souvenir* bagi *audiens*.

(1) Melalui proses cetak 4 warna (Cyan, Magenta, Yellow, Black)

(2) Dicetak dengan ukuran 3x3 cm

4) X-Banner

X-banner untuk mempromosikan produk yang menginformasikan tentang gambaran dan isi visualisasi mengenai Animasi. Dengan ukuran yang besar menjadi kelebihan tersendiri menggunakan media ini dan juga fleksibel untuk diletakkan dimana saja. Data fisik perencanaan x-banner tersebut adalah sebagai berikut :

(1) Melalui proses cetak 4 warna (Cyan, Magenta, Yellow, Black)

(2) Dicetak dengan ukuran 60x160 cm

C. Perbandingan

Dari data yang penulis kumpulkan terdapat beberapa program sejenis yang saat ini beredar dipasaran maupun ditayangkan dalam stasiun televisi, antara lain sebagai berikut :

1. Dora

Program Dora yang ditayangkan oleh stasiun Global TV, adalah program acara dari luar, sehingga dalam penyampaiannya kurang mengena dikarena kultur yang di tawarkan berbeda dengan keadaan yang ada di bangsa ini. Acara ini bercerita tentang pengalaman seorang gadis cilik yang bernama Dora dengan ditemani oleh sahabat Kera yang bernama Boots. Didalam petualangan nya Dora tidak lupa selalu membawa tas ranselnya untuk membawa perbekalannya dalam berpetualang. Dalam bertualang di alam bebas Dora selalu bertanya pada peta agar tidak tersesat dalam perjalanannya. Didalam setiap perjalanannya Dora selalu mendapatkan sesuatu yang baru baik itu berupa teman maupun pengalaman. Dalam acara ini anak-anak yang menyaksikan diajak bermain dan berkomunikasi seakan-akan tokoh Dora ini ada dihadapan mereka.



Contoh karakter Dora dan Boots

2. Seri Petualangan Ping-Ping dan Tupi

Program ini di jual bebas di pasaran, salah satu animasi buatan lokal. Film animasi ini diproduksi oleh KOR production. Film animasi ini berkisah tentang petualangan yang dialami oleh Tupi seekor rubah dan Ping-ping seekor penguin. Dalam setiap episodnya film ini menampilkan tema yang berbeda-beda, seperti Keajaiban Di Dalam Laut. Judul yang ini menceritakan tentang petualangan Ping-ping dan Tupi mengarungi lautan luas. Disana mereka banyak belajar tentang aneka jenis makhluk hidup yang hidup di dalam laut.



Contoh gambar tokoh Tupi dan Ping-Ping

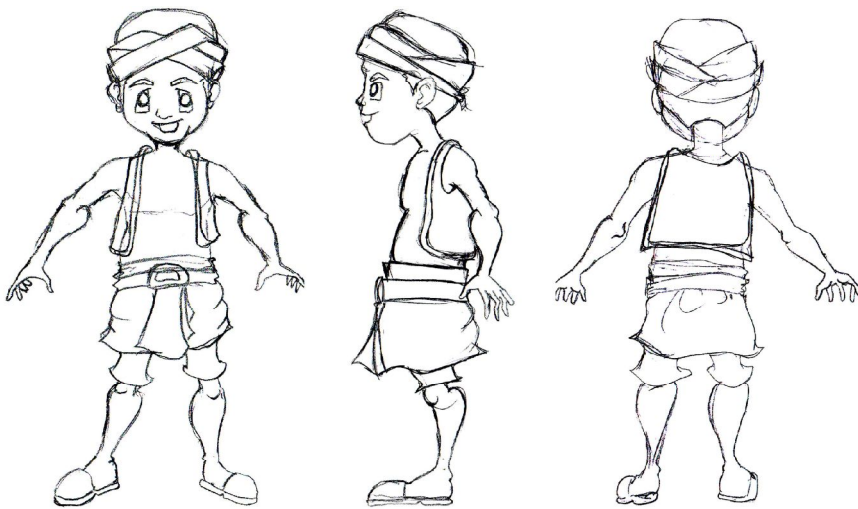
BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Visual

1. Konsep Karakter

Karakter yang terdapat dalam animasi ini terdapat beberapa, akan tetapi hanya ada tiga karakter utama, dan beberapa karakter tambahan untuk peran tambahan. Berikut adalah beberapa karakter utama yang akan divisualisasikan, untuk mendukung cerita:

- a. Karakter Tokoh Ilham



Konsep sketsa tokoh Ilham



Tersenyum/bahagia



Marah



Sedih

Contoh Ekspresi Wajah

Ciri-ciri umum

Umur : 12 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Tinggi : 100 cm

Berat : 25 Kg

Dengan ciri-ciri seorang laki-laki sederhana dengan asesoris yang digunakan yaitu: surban untuk topi, rompi, dan celana yang dibalut dengan kain jarik. Sifatnya periang, suka berpetualang dengan rasa ingin tau yang tinggi. Tinggal di desa Bahagia bersama ke tiga temannya yang lain. Karakter ini dibuat untuk lebih mendekatkan audiens anak-anak karena bentuknya yang sederhana dan cenderung dibuat selucu mungkin. Ekspresi dan gerakan akan dibuat dengan khas anak-anak, dengan raut wajah yang simple, dengan mata dibuat agak lebar. Di bawah ini terdapat beberapa contoh ekspresi Ilham.

Konsep Karakter Ilham dibuat untuk menjadi pemimpin diantara ke dua temannya, untuk bentuk tubuh di buat agak kerempeng tetapi terkeasan kuat dengan bagian-bagian tubuh tertentu terlihat menonjol, bertujuan untuk membentuk karakter ini agar terlihat berbeda dari karakter lain dan dapat mudah dikenal dan ingat. Tokoh ini diberi hiasan berupa surban di kepala dengan tujuan untuk asesoris memperindah tampilan selain untuk menunjukkan jati dirinya, surban yang dikenakan dibuat dengan

modifikasi yang agak beda untuk memberikan identitas tersendiri untuk karakter ini. Untuk menambah kesan tradisional tokoh ini dilengkapi dengan busana Jawa dengan diberi rompi dan jarik dengan mengadaptasi busana yang dikenakan pada karakter serial Panji Koming (komik strip yang terdapat pada Koran harian Kompas), dan alas kaki menggunakan selop (sandal khas Jawa) bertujuan menampilkan asal tokoh karakter ini berasal dari Jawa. Untuk memberikan tampilan yang disukai anak-anak maka pada bagian wajah karakter ini dibuat agak besar dengan mata yang lebar untuk menggambarkan semangat dari seorang anak.



karakter Tarzan

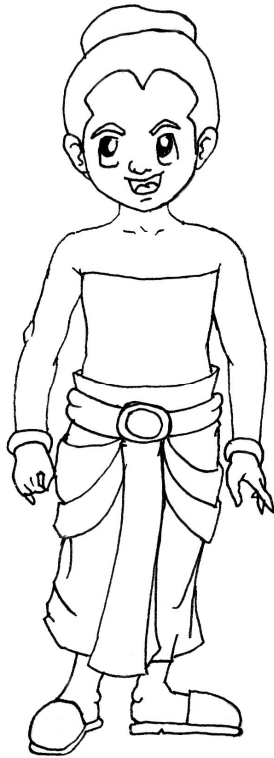


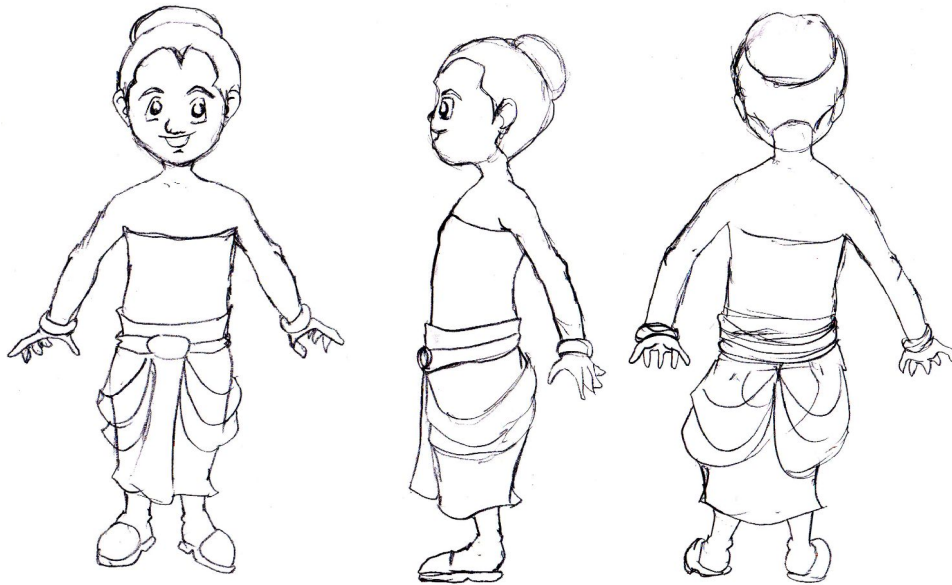
karakter Zinbad



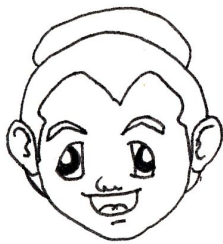
- 1) Pada bagian tubuh, kepala, maupun kaki dari karakter Ilham banyak mengadaptasi dari karakter tokoh Tarzan (*Walt Disney*). Dengan tetap gaya penggambaran karakter yang terdapat pada serial komik *Dr. Slump*
- 2) Sedangkan pada surban dan rompi mengadaptasi dari tokoh serial komik Zinbad, dengan beberapa penyesuaian karakter dan setting tempat.

b. Karakter Tokoh Putri





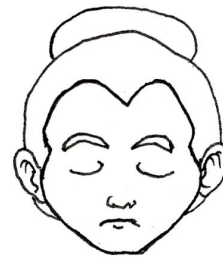
Konsep Sketsa Tokoh Putri



Tersenyum/bahagia



Marah



Sedih

Contoh Ekspresi Wajah

Ciri-ciri umum

Umur : 11 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Tinggi : 85 cm

Berat : 20 Kg

Putri adalah salah satu tokoh dalam film ini dengan ciri-ciri, seorang perempuan cilik dengan asesoris yang digunakan yaitu: menggunakan konde sebagai hiasan khas wanita jawa, menggunakan gelang di tangan, menggunakan selop (sandal orang jawa),

dan menggunakan kain jarik untuk pakaiannya. Sifatnya periang, suka berpetualang dengan rasa ingin tau yang tinggi. Tinggal di desa Bahagia bersama ke tiga temannya yang lain. Dengan sikap lemah gemulai sesuai dengan anak perempuan Jawa yang periang dan agak centil. Wajah di sesuaikan dengan wajah anak perempuan desa yang terkesan polos.

Untuk konsep karakter Putri dibuat dengan berbeda karena karakter ini mewakili tokoh anak perempuan. Menggunakan konde dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya Jawa kepada anak-anak. Bahwa budaya ini khususnya ditujukan untuk perempuan yang berambut panjang sehingga dapat dihias untuk memperindah tampilan seseorang agar terlihat lebih menarik. Karena karakter ini berjenis kelamin perempuan maka untuk asesoris tambahan diberikan gelang pada kedua pergelangan tangannya, bertujuan untuk mempertegas dan memperkuat tampilan karakter. Sedang untuk pakaian menggunakan pakain adat Jawa bertujuan untuk menanamkan rasa kecintaan anak-anak terhadap busana daerah. Karakter ini tetap menggunakan wajah yang dibuat agak besar untuk menarik minat anak dan mata yang dibuat lebar bertujuan untuk memperlihatkan semangat seorang anak.



karakter Arale

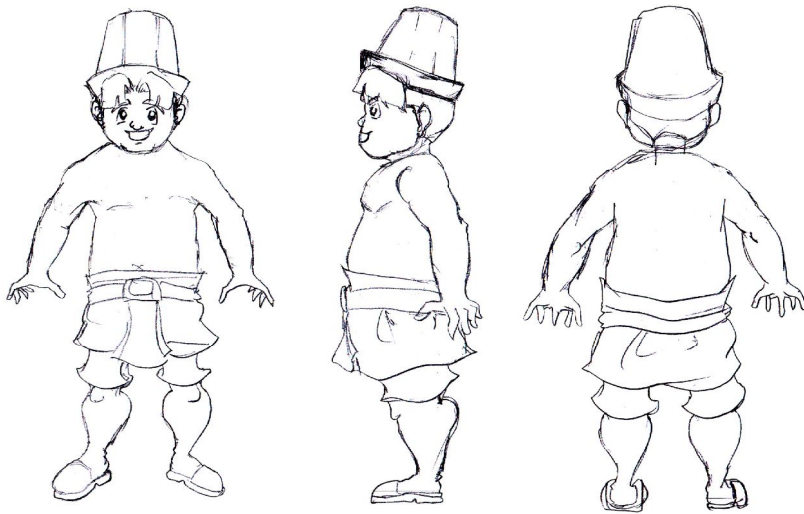
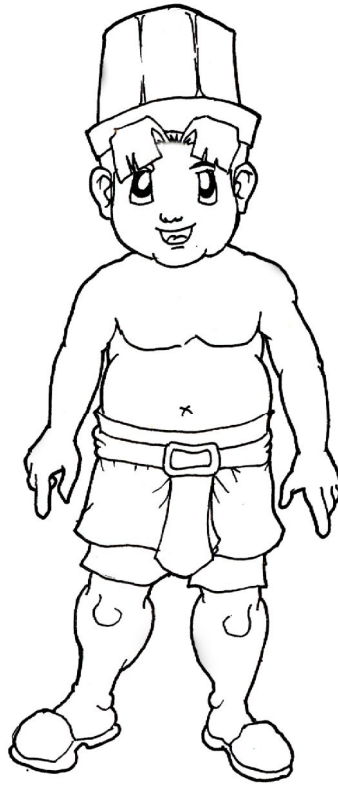


karakter Ni Diah
Gembili



- 1) Pada bagian tubuh, kepala, maupun kaki dari karakter Putri banyak mengadaptasi dari karakter tokoh Arale (*Dr. Slump*).
- 2) Sedangkan pada pakaian mengadaptasi dari tokoh serial komik Ni Diah Gembili (Panji Koming), dengan beberapa penyesuaian karakter.

c. Karakter Tokoh Tobil



konsep sketsa karakter Tobil



Tersenyum/bahagia



Marah



Sedih

Contoh Ekspresi Wajah

Ciri-ciri umum

Umur : 12 Tahun

Jenis kelamin : laki-laki

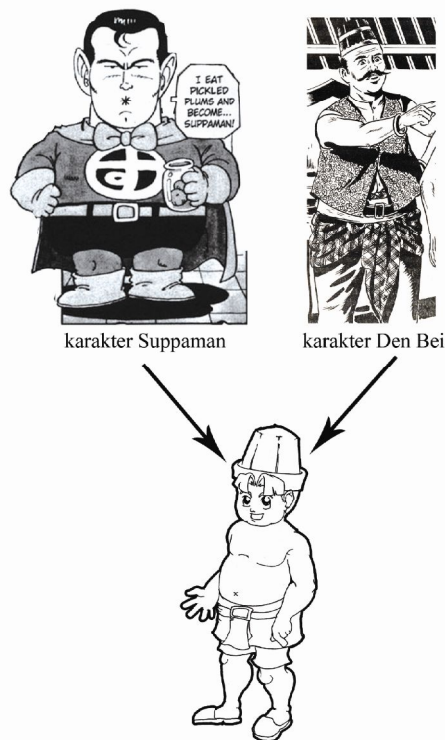
Tinggi : 90 cm

Berat : 28 kg

Ciri-ciri lain dari karakter Tobil adalah seorang anak laki-laki modis, berperawakan agak gemuk dengan asesoris yang digunakan yaitu: topi yang berbentuk *tube*, gelang pada tangan dan lengan, dan celana yang dibalut dengan kain jarik. Sifatnya pemalas, kurang suka berpetualang, dan rasa ingin tau yang tinggi. Tinggal di desa Bahagia bersama ke tiga temannya yang lain. Karakter ini dibuat untuk lebih mendekati audiens anak-anak karena bentuknya yang sederhana dan cenderung dibuat selucu mungkin.

Konsep karakter Tobil adalah karakter yang unik karena dibuat dengan ukuran tubuh yang agak gemuk sehingga kelihatan gembul dan lucu. Karena karakter ini bertujuan untuk menghibur maka untuk ukuran tubuh memang dibuat lebih besar dari karakter lain, dengan menggunakan topi dan pakaian adat Jawa pula, semuanya bertujuan untuk memberikan kesan tradisional. Bentuk tubuh Tobil dibuat lebih besar

bertujuan untuk menunjukkan perbedaan dengan tokoh yang lain, dan memperlihatkan bahwa setiap orang mempunyai bentuk dan segala sesuatunya tidak sama. Selain tujuan diatas tubuh gemuk juga menunjukkan kesan bahwa anak tersebut sehat, banyak makannya (rakus). Sehingga dapat disesuaikan dengan alur cerita yang menceritakan bahwa Tobil terlalu rakus sehingga kebanyakan memakan makanan yang manis, dan menjadikannya penyebab sakit giginya. Dibuatnya karakter ini bertujuan untuk mengingatkan anak-anak agar mengambil sisi baik dan membuang sisi buruk dari karakter ini. Sehingga tujuan dibuatnya karakter ini adalah dapat dijadikan contoh bagi anak-anak yang menyaksikan film ini.



- 1) Pada bagian tubuh, kepala, maupun kaki dari karakter Tobil banyak mengadaptasi dari karakter tokoh Suppaman (*Dr. Slump*).
- 2) Sedangkan pada topi, dan selop mengadaptasi dari tokoh serial komik Den Bei, dengan beberapa penyesuaian karakter.

Semua karakter dan setting dibuat dengan mengambil referensi dari tokoh komik serial *Dr. Slump* (komik Jepang), walaupun dalam pembuatannya penulis juga memasukkan unsur-unsur karakter yang lain seperti karakter dalam Panji Koming (komik strip harian Kompas), Tarzan (*Walt Disney*), Zinbad (serial komik Bocah Sakti), dan lain-lain . Karakter yang terdapat dalam serial ini sangat kuat karena mudah dikenali dan sangat cocok untuk anak-anak, dengan ciri-ciri fisik terutama wajah dlebih-lebihkan dengan tujuan agar terlihat lucu dan lebih *familier* untuk anak-anak, ukuran tubuh lebih pendek dari manusia normal, serta bentuk keseluruhan tubuh terlihat *chabi* dan berisi, sehingga terlihat sangat menggemaskan.

Karakter komik ini dibuat dengan sangat menarik yaitu walaupun dalam dunia modern tetapi untuk pakaian atau kostum yang dikenakan tetap menyesuaikan dengan kebudayaan asli di Jepang. Sehingga penulis mencoba untuk menerapkan konsep yang terdapat dalam serial komik *Dr. Slump* ke dalam film animasi, dengan adaptasi yang disesuaikan dengan adat dan budaya Jawa, meliputi pakaian dan asesoris yang lain.

Serial komik ini *bergenre* humor, jadi dapat dikonsumsi untuk segala umur. Cerita yang terdapat di dalamnya berkisah tentang seorang professor bernama *dr. Slump* (Norimaki) dan robot ciptaannya bernama Arale. Cerita kebanyakan berkutat tentang kehidupan sehari-hari tentang seorang professor yang kesepian, sehingga untuk menghilangkan kesepiannya ia menciptakan robot yang diharapkan dapat menolong dalam kesendiriannya, dan membantunya dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Tetapi karna sesuatu hal ternyata harapan sang professor tidak terwujud, akan tetapi robot ciptaannya malah membuatnya sering kesal dan jengkel karna ulahnya yang usil setiap harinya.



Contoh karakter pada serial komik *Dr. Slump*



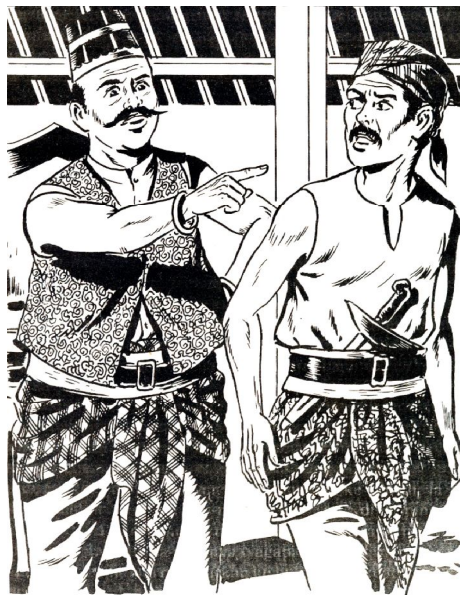
Contoh karakter yang terdapat pada komik strip Panji Koming

2. Konsep *Wardrobe* dan *Setting*

Seluruh desain aksesoris maupun *property* dalam animasi ini dibuat dengan sentuhan etnik sesuai dengan adat masyarakat Jawa dan dimasuki unsur-unsur modernisasi pada umumnya, bertujuan agar tertanam rasa kecintaan terhadap pakaian adat daerah sendiri terhadap anak-anak sejak usia dini. Berikut adalah asesoris atau *property* yang digunakan untuk mendukung cerita agar sesuai dengan keadaan yang divisualisasikan, antara lain :

- a. Kostum yang dikenakan tiap karakter digambarkan menggunakan pakaian tradisional, dengan rincian pakaian laki-laki rata-rata menggunakan kain jarik

(dalam bahasa Jawa) dan bertelanjang dada, ataupun menggunakan rompi, serta dilengkapi dengan asesoris *blankon* atau topi adat Jawa sebagai pelengkap, sedangkan pada karakter perempuan menggunakan pakaian Jawa yang biasa disebut *kemben* dengan penutup dada dan jarik.



Contoh Visual Referensi untuk Kostum

- b. Setting yang digunakan adalah rumah-rumah semi modern-tradisional maksudnya ada sentuhan rumah adat dengan bahan dasar kayu dan rumah-rumah pada umumnya yang ada saat ini, dan menggunakan background pemandangan alam.



Contoh Visual Referensi untuk bangunan

Pengambilan sudut kamera dalam animasi ini menggunakan teknik kamera yang sudah umum, adegan dalam film animasi ini tetap menggunakan artistik dan kaidah-kaidah audio visual. Tetapi karena berbentuk animasi, sehingga kameranya berbentuk simulasi yang dapat digerakkan dengan bebas untuk lebih dapat melukiskan kejelasan tiap adegan. Sedangkan tehnik editingnya menggunakan teknik cut to cut untuk mempermudah dalam pengerjaan animasinya.

Ilustrasi musik yang di gunakan adalah musik-musik *instrument* ataupun bervokal yang sudah ada dengan pertimbangan kecocokan audio. Untuk *dubbing* karakter diisi oleh pengisi suara tersendiri yang disesuaikan dengan penjiwaan karakter masing-masing. *Sound efek* yang digunakan disesuaikan dengan kondisi adegan dan cerita animasi yang ada, yang bertujuan untuk mempertegas, dan memperindah tampilan animasi.

Element visual diutamakan untuk menggali dan mengkomunikasikan semaksimal mungkin isi pesan dalam bentuk visual sehingga mempermudah pemahaman terhadap pesan yang dimuat.

3. Konsep Pewarnaan

Suatu warna dapat menimbulkan pengaruh pada perasaan tertentu. Penggunaan warna harus disesuaikan dengan tujuan tema dan latar belakang dari pembuatan promosi yang ditunjukkan kepada sasarannya. Warna juga dapat mencerminkan karakter produk dan mendukung *image* produk. Penggunaan warna mempertimbangkan hal-hal :