

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah konsep sangat berpengaruh besar terhadap pembuatan film. Sebagai apapun kemasan atau hasil film, apabila tidak memiliki konsep yang kuat tidak akan membuat penonton dari film tersebut merasa tertarik. Dari permasalahan itu, maka kerja praktik ini bertujuan membuat konsep animasi yang kuat, menarik dan pembuatan desain karakter yang sesuai.

PT. Digital Global Maxinema (DGM) adalah perusahaan kreatif berbasis ide yang berkonsentrasi mengembangkan produk – produk kreatif berkualitas seperti Film Animasi, dan produk kreatif berbasis IPL (*Intellectual Property Licensing*). Dengan beberapa film animasi yang berhasil di produksi dan sebagian sudah ditayangkan disalah satu televisi nasional, sangat dibutuhkan konsep yang kuat dan karakter yang sesuai sehingga bisa mengoptimalkan pesan yang disampaikan dan ketertarikan penonton.

Konsep adalah dasar pemikiran desainer didalam usahanya memecahkan tuntutan maupun problem. Jadi konsep merupakan dasar pemecahan masalah dari sebuah ide, oleh karena itu konsep sangat diperlukan dalam awal pembuatan film animasi, berdsarkan konsep yang sudah ditentukan kita bisa membuat runtutan cerita

dari film animasi tersebut, alur cerita serta setting cerita. Bahkan konsep bisa mempengaruhi dalam pembuatan karakter dari film yang akan dibuat. Semakin konsep yang dimiliki oleh sebuah film animasi semakin kuat pula penonton memahami arti dan pesan dari film tersebut.

Untuk mengetahui kualitas film animasi memang dibutuhkan konsep dengan kualitas yang terbaik. Banyak film animasi yang muncul dari konsep-konsep dan karakter yang bisa mewakilinya. Tetapi dari konsep yang penulis ciptakan diharapkan mampu menjadi dasar dari PT Digital Global Maxinema (DGM) sehingga menjadi film animasi yang mampu bersaing.

Selain pembuatan konsep dasar, pembuatan desain karakter yang berdasarkan konsep sehingga bisa mengekspresikan pesan atau cerita dari film animasi. Melalui visual gambar, tokoh-tokoh yang akan dibuat haruslah memiliki ciri-ciri yang menggambarkan sifat dari karakter. Setiap tokoh yang dibuat haruslah memiliki karakter yang berbeda sehingga bisa mewakili sifat-sifat dari setiap tokoh, perbedaan itu bisa digambarkan melalui anatomi badan, mata, wajah, gerak badan, kostum. Sehingga karakter tersebut bisa diaplikasikan di berbagai sudut pandang, sehingga mampu mengekspresikan pesan atau cerita yang ingin disampaikan.

Karakter merupakan representasi ideologis dari film animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat film animasi untuk dikonsumsi *audiencenya*. Keberhasilan suatu film

animasi selain dari konsep dasar yang kuat seringkali jugaditentukan oleh kesesuaian karakternya.

Setelah membuat konsep dan membuat desain karakter, membuat alur cerita dan menentukan seting dari film animasi tersebut juga diperlukan guna mendukung optimalnya film animasi tersebut.

Pembuatan konsep film animasi dan desain karakter yang sesuai sehingga mampu bersaing di pasar dunia industri kreatif khususnya animasi. Untuk itu kerja praktik ini bertujuan membuat konsep film animasi dan membuat desain karakter yang sesuai sehingga mampu mengekspresikan film animasi tersebut dan juga mampu bersaing di industry kreatif dalam bidang animasi, diharapkan konsep animasi dan desain karakter ini mampu menambah jumlah film animasi di Indonesia juga pada PT. Digital Global Maxinema (DGM).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat konsep film animasi dan desain karakter yang sesuai?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diambil berdasar rumusan masalah tersebut yaitu:

- a. Pembuatan konsep animasi (seting dan alur cerita)
- b. Menerapkan konsep menjadi *storyboard*
- c. Membuat desain karakter

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat konsep film animasi dan desain karakter yang sesuai pada PT. Digital Global Maxinema (DGM).

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kerja praktik ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil laporan kerja praktik ini dapat menjadi referensi atau kajian teoritis khususnya dalam bidang konsep film animasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
 - b. Hasil laporan kerja praktik ini dapat menjadi acuan bagi masyarakat khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual dalam hal membuat konsep khususnya dibidang film animasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil laporan kerja praktik ini dapat diaplikasikan pada industri kreatif dalam bidang animasi khususnya PT. Digital Global Maxinema (DGM).
 - b. Hasil laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi perusahaan khususnya pada persoalan industri kreatif dibidang animasi.

1.6 Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja praktik:

- a. Tempat : PT. Digital Global Maxinema (DGM)
- b. Alamat : Perum Araya Jl. Blimbing Indah Megah L5 – 16 Malang
- c. Telepon : +62341 – 487089
- d. E – mail : dgmaxinema@gmail.com
- e. PIC : Acmad Rofiq (Managing Director DGM Animation)
- f. Telepon : 0818 – 0645 – 2890
- g. E – mail : rofiqachmad@gmail.com
- h. Tanggal : 01 Juli 2014 s/d 01 Agustus 2014
- i. Waktu : 160 jam senin – jumat (08.00 – 17.00)

1.7 Sisitematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan projek, manfaat yang

terbagi menjadi dua yakni secara teoritis dan praktis, pelaksanaan kerja praktik, serta sistematika penulisan laporan.

Bab II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai berbagai macam teori dasar yang menjadi pedoman dalam proses pembuatan konsep film animasi dan desain karakter yang nantinya akan diterapkan dalam membuat alur cerita dan seting serta dalam pembuatan karakternya. Kemudian teori-teori ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan laporan.

Bab III : METODE PERANCANGAN

Pada bab ini memuat tentang metode apa saja yang akan dipakai atau digunakan didalam sebuah perancangan karya yang dapat berupa bagan perancangan maupun deskripsi.

Bab IV : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini membahas mengenai gambaran umum PT Digital Global Maxinema (DGM) secara umum.

Bab V : IMPLEMENTASI KARYA

Bab ini membahas dan menjelaskan mengenai hasil karya saat kerja praktik yang dirancang sesuai dengan permasalahan yang diangkat

dengan metode perancangan yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu pembuatan konsep film animasi dan desain karakternya.

Bab VI : PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari proyek pembuatan konsep film animasi dan membuat desain karakter yang dilakukan saat kerja praktik.

