



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

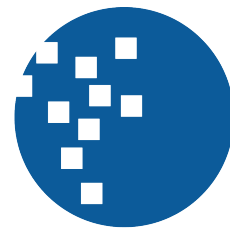
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERFORMA PRODUK ANIMASI DI INDONESIA, “STUDI
KASUS MD ANIMATION DENGAN PENELITIAN
KOMPARATIF ANIMASI TENDANGAN HALILINTAR
DENGAN ADIT SOPO JARWO”**

Laporan Skripsi

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Faizt Muhammad Elmir

NIM : 12120210047

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faizt Muhammad Elmir
NIM : 12120210047
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Skripsi:

PERFORMA PRODUK ANIMASI DI INDONESIA, “STUDI KASUS MD ANIMATION DENGAN PENELITIAN KOMPARATIF ANIMASI TENDANGAN HALILINTAR DENGAN ADIT SOPO JARWO”

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 31 Mei 2018



Faizt Muhammad Elmir



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERFORMA PRODUK ANIMASI DI INDONESIA, “STUDI KASUS MD ANIMATION DENGAN PENELITIAN KOMPARATIF ANIMASI TENDANGAN HALILINTAR DENGAN ADIT SOPO JARWO”

Oleh

Nama : Faizt Muhammad Elmir
NIM : 12120210047
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juli 2018

Pembimbing



M. Cahya M. Daulay, S.Sn., M.Ds.

Penguji



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat serta karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: PERFORMA PRODUK ANIMASI DI INDONESIA, “STUDI KASUS MD ANIMATION DENGAN PENELITIAN KOMPARATIF ANIMASI TENDANGAN HALILINTAR DENGAN ADIT SOPO JARWO”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan ujian guna memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada Jurusan Animasi pada Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian berikut juga sebagai dapat menjadi bahan pembelajaran dalam industri animasi yang ada di Indonesia mengenai performa produk animasi karya lokal. Dalam penulisan skripsi ini, penulis tentunya berharap untuk mendapatkan saran dan kritik yang membangun karena masih banyaknya kekurangan baik dari segi metode penulisan maupun materi bahasan.

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis selalu mendapatkan bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku ketua program studi.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing.
3. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim, selaku dosen penguji.
4. Bharoto Yekti. S.Ds., M.A. selaku ketua sidang.
5. Anggi Rully A.P., selaku narasumber dari MD animation.
6. Dosen Animasi UMN yang telah banyak membantu dan memberikan

saran terhadap penulis.

7. Keluarga yang telah memberikan dukungan material dan moral agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

Tangerang, 31 Mei 2018



Faizt Muhammad Elmir

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi dalam industri kreatif sekarang menjadi 2 hal yang hampir tidak dapat dipisahkan. Di Era globalisasi ini, hal tersebut adalah suatu tantangan besar kepada pelaku industri kreatif lokal akan bersaing dengan pelaku industri kreatif luar negeri. Salah satu dari permasalahan tersebut, masuknya serial animasi buatan luar yang tayang di tanah air yang sangat banyak, dibandingkan dengan serial animasi buatan lokal yang juga tayang di Televisi lokal. Akan tetapi hal tersebut tidak membuat serial animasi buatan Indonesia kalah telak peminatnya dimasyarakat Indonesia, Salah satunya karya serial animasi buatan Indonesia sekarang sudah terbukti kualitas serta kepopularitasnya. “Adit Sopo Jarwo” adalah karya serial animasi lokal yang di produksi oleh MD animation yang sukses, akan tetapi dibalik kesuksesan animasi tersebut ada produk serial animasi buatan MD animation lainnya yaitu “Tendangan Halilintar”, dimana produksi serta penayangannya terhenti sejak 2015 tanpa adanya penjelasan dari MD Animation. Dalam karya ilmiah ini, Penulis akan studi kasus mengenai permasalahan tersebut.

Kata kunci: Industri Animasi, Produksi Animasi Lokal, Serial Animasi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Technological developments in the creative industry are now two things that can hardly be separated. In this era of globalization, it is a big challenge for local creative industry players to compete with foreign creative industry players. One of the problems, there is so many animated series made Indonesia not that aired in the local television, compared with local-made animated series that also aired on local television. However, it does not make the local animated series lost a lot of market in Indonesia, One of animation series made in Indonesia that has now proven the quality which is "Adit Sopo Jarwo" is the work of a local animated series produced by the successful animation local Industry "MD animation", but behind the success from "Adit Sopo Jarwo", there is another animated series from MD animation called "Tendangan Halilintar", where its production has stopped since 2015 without any explanation from MD Animation. In this scientific work, the author will study the case of the problem.

Keyword: Animation Industry, Local Animation Production, Serial Animation

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	IV
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAKSI	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	1
2.1. Sejarah Animasi Dunia	1
2.1.1. Sejarah Animasi Indonesia	5
2.2. Ekosistem Animasi	6

2.3.	Peta Ekosistem Animasi	9
2.3.1.	Proses Kreasi.....	9
2.3.2.	Produksi Animasi.....	12
BAB III METODOLOGI.....		21
3.1.	Gambaran Umum.....	21
3.2.	Hasil Penjabaran Pelaku Industri Animasi di Indonesia.....	21
3.4.	Sinopsis Tendangan Halilintar	32
3.5.	Data yang Diperoleh	34
3.5.1.	Visi Misi Perusahaan MD Animation.....	34
3.5.2.	Sejarah Perusahaan	34
3.5.3.	Hasil Wawancara dari MD Animation	37
3.5.4.	Proses Produksi Tendangan Halilintar Tahun 2014.....	39
3.6.	Komparasi Produk Animasi MD Animation	40
3.6.1.	Komparasi Animasi Tendangan Halilintar dengan Adit Sopo Jarwo Secara Umum	40
BAB IV ANALISIS.....		45
4.1.	Tabel Perbandingan SDM Pada Produk Animasi karya MD Animation	45
4.2.	Analisa Teknik Produksi berdasarkan Asumsi MD Animation.....	48
4.2.1	Analisa Komparasi Shot dan Layout Animasi Tendangan Halilintar dengan Adit Sopo Jarwo	48

4.2.2 Perbandingan Animasi Tendangan Halilintar dengan Adit Sopo Jarwo.....	52
4.2.2.1 Tabel Akhir analisis perbedaan animasi Tendangan Halilintar dengan Animasi Adit Sopo Jarwo.....	53
4.3 Analisis SDM Pada Kedua Produk Animasi Yang Berkaitan Dengan Proses Teknis Produksi.....	55
BAB V PENUTUP	58
5.1. Kesimpulan.....	58
5.2. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Serangkaian Gambar Pegulat pada Artefak Mesir kuno.....	2
Gambar 2.1.2 Theatrical release poster Snow White and Seven Dwarfs	4
Gambar 2.3.1 Peta Ekosistem Animasi.....	11
Gambar 2.3.3 Proses produksi animasi komputer grafis	19
Gambar 3.4.1 Poster Tendangan Halilintar.....	33
Gambar 3.5.1 Struktur Operational MD Animation	36
Gambar 3.5.2 Struktur Sub Divisi Produksi MD Animation.....	37
Gambar 3.5.3 Proses Pipeline Tendangan Halilintar Tahun 2014.....	39
Gambar 3.6.1 Perbandingan Pipeline Adit Sopo Jarwo dan Tendangan Halilintar.....	44
Gambar 4.2.1 Tendangan Halilintar Ep.1 – Extreme longshot pada animasi Tendangan Halilintar	49
Gambar 4.2.2 Adit Sopo Jarwo Ep.1 – Extreme Longshot pada animasi Adit Sopo Jarwo	49
Gambar 4.2.3 Adit Sopo Jarwo – Medium closeup pada animasi Adit Sopo Jarwo	51
Gambar 4.2.4 Tendangan Halilintar Ep.1 – Closeup pada animasi Tendangan Halilintar	51

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3.1 Tabel Studio yang sudah tidak aktif pada “Jurnal: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019” oleh BEKRAF	24
Tabel 3.3.2 Tabel Studio yang dengan website aktif yang tidak dapat dihubungi dari 21 studio professional lokal “Jurnal: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019” oleh BEKRAF	25
Tabel 3.3.3 Tabel Studio aktif yang banyak mengerjakan project khususnya provider animasi dari 21 studio professional lokal “Jurnal: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019” oleh BEKRAF	26
Tabel 3.3.4 Tabel Studio aktif yang banyak mengerjakan project khususnya provider animasi dengan jumlah pekerja dari 21 studio professional lokal “Jurnal: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019” oleh BEKRAF	27
Tabel 3.3.5 Tabel Studio aktif yang dan sedang mengerjakan karya animasi untuk market di Indonesia tapi masih tahap produksi dari 21 studio professional lokal “Jurnal: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019” oleh BEKRAF	28
Tabel 3.3.6 Tabel Studio aktif yang dan sedang mengerjakan karya animasi untuk market di Indonesia tapi masih tahap produksi dengan jumlah pekerja dari 21 studio professional lokal “Jurnal: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019” oleh BEKRAF	30

Tabel 3.3.7 Tabel Studio aktif yang dan sedang mengerjakan karya animasi untuk market di Indonesia dari 21 studio professional lokal “Jurnal: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 – 2019” oleh BEKRAF	30
Tabel 3.6.1 Tabel Perbandingan serial animasi Tendangan Halilintar dengan serial animasi Adit Sopo Jarwo secara umum.	41
Tabel 3.6.2 Tabel SDM Perbandingan serial animasi Tendangan Halilintar dengan serial animasi Adit Sopo Jarwo dari kredit film kedua animasi.	41
Tabel 4.1.1 Tabel SDM animasi Adit Sopo Jarwo	45
Tabel 4.1.2 Tabel SDM animasi Tendangan Halilintar	46
Tabel 4.1.3 Tabel Akhir perbandingan SDM animasi Tendangan Halilintar dengan Adit Sopo Jarwo.....	47
Tabel 4.2.1 Tabel Perbandingan serial animasi Tendangan Halilintar dengan serial animasi Adit Sopo Jarwo menurut SDM.	52
Tabel 4.2.2 Tabel Perbandingan serial animasi Tendangan Halilintar dengan serial animasi Adit Sopo Jarwo menurut SDM.	53



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	XVII
LAMPIRAN B.....	XVIII
LAMPIRAN C.....	XIX
LAMPIRAN D.....	XX
LAMPIRAN E.....	XXI
LAMPIRAN F.....	XXII
LAMPIRAN G.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
LAMPIRAN H.....	XXIII

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA