

# PERANCANGAN ANIMASI 2D DELEGASI JAWA BARAT DALAM ACARA WEST JAVA ECONOMIC MISSION

*2D Animation Design Of West Java Delegation In The Event Of West Java Economic Mission*

**Ade Fajar Oktaviantoro<sup>1</sup>, Henry Bastian<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : adetoro.official@gmail.com<sup>1</sup>, henry@dsn.dinus.ac.id<sup>2</sup>

---

## **Abstrak**

*Kontribusi ekonomi kreatif yang cukup tinggi dalam perekonomian nasional, membuka kesempatan bahwa potensi industri kreatif masih begitu besar untuk dapat dimaksimalkan oleh pelaku bisnis di Indonesia, khususnya yang ada di kawasan Jawa Barat yang telah terwujud dengan terjalannya kerja sama sister province antara Pemerintah Provinsi Jawa Barat dengan Provinsi Wallonia, Belgia dengan berupa digelarnya sebuah acara yang bertajuk West Java Economic Mission di Opera de Liege Provinsi Wallonia, Belgia, pada tanggal 8 – 9 November 2018. Acara tersebut akan dibuka dengan penayangan sebuah video pembuka yang berisi tentang pengenalan budaya daerah dan beberapa delegasi dari sektor industri kreatif yang menjadi unggulan di Jawa Barat, dengan melalui sebuah perancangan video animasi 2 Dimensi menggunakan pengembangan teknik animasi kolase yang dikenal luas di negara Benua Eropa melalui Amphibi Studio Bandung sebagai wakil dari keseluruhan delegasi. Pendekatan pada perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, data yang diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dan studi literatur. Sedangkan analisis data menggunakan metode 5W+1H dan metode perancangan menggunakan tiga tahapan alur produksi multimedia. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa pengembangan teknik animasi kolase ini dapat dimanfaatkan untuk memuat materi video yang cukup banyak dan menyajikannya secara menarik dan informatif.*

**Kata Kunci:** animasi, ekonomi kreatif, industri kreatif

## **Abstract**

*The high contribution of creative economy for national economy can open the opportunity of potential creative industry that can be maximized by business people in Indonesia, especially those in West Java region that has been realized with sister province cooperation between Regional Government of West Java Province and The Province of Wallonia, Belgium with an event called West Java Economic Mission at Opera de Liege of the Province of Wallonia, Belgium, on November 8<sup>th</sup> - 9<sup>th</sup>, 2018. The event will be opened with a video about the introductions of regional culture and several delegations from the leading creative industry sector in West Java, by designing a 2D animation video using the development of collage animation techniques that are widely known in European Continent through Amphibi Studio Bandung as representatives of the entire delegation. The design uses qualitative data collection methods, data obtained through direct observation, interviews and literature studies. The data analysis uses 5W + 1H method and the design method are uses three stages of multimedia production flow. The analysis results show the development of this animated collage technique can be used to loads a lot of video content and present it as an interesting and informative video.*

**Keywords:** animation, creative economy, creative industry

## 1. PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, pemerintah Indonesia telah membuat beberapa kebijakan. Salah satunya adalah kebijakan dalam mengedepankan sektor industri kreatif. Industri kreatif sendiri merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, 2008). Dengan adanya kebijakan tersebut, pemerintah Indonesia tidak hanya mengandalkan bidang industri sebagai sumber ekonomi negara, melainkan juga mengandalkan sumber daya manusia yang kreatif. Sehingga nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa juga tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi, melainkan lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.

Industri kreatif merupakan pengembangan konsep berdasarkan modal kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Adapun visi dari Departemen Perdagangan RI dalam upaya pengembangan industri kreatif periode 2009-2025, yaitu bangsa Indonesia yang berkualitas hidup dan bercitra kreatif di mata dunia. Hal ini dapat dicapai dengan adanya peningkatan daya saing produk dan jasa kreatif. Adapun subsektor dalam industri kreatif yang meliputi beberapa bidang, antara lain: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, *fashion*, video, film, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangan. Departemen Perdagangan RI mengambil peran dari beberapa subsektor yang diantaranya, arsitektur, film, video, dan fotografi, *fashion*, musik, kerajinan dan desain. Terdapat juga sektor lain yang masih termasuk dalam lingkup industri kreatif, yaitu animasi yang merupakan cabang dari industri telematika yang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) nilai ekspor subsektor film, video, fotografi, dan animasi pada tahun 2010 baru mencapai Rp. 595 miliar dan terus mengalami peningkatan pada tahun 2013 dengan nilai mencapai Rp. 639 miliar.

Berdasarkan data dari BPS tersebut, dapat menunjukkan bahwa terdapat kontribusi ekonomi kreatif yang cukup tinggi pada perekonomian nasional, sehingga pemerintah tentunya perlu ikut andil dalam upaya mengembangkan dan mendukung industri kreatif dalam masyarakat untuk lebih bisa berkembang dan lebih maju. Potensi industri kreatif masih begitu besar untuk dapat dimaksimalkan oleh pelaku bisnis di Indonesia, khususnya yang ada di kawasan Jawa Barat. Pada tahun 2017, keinginan Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam mengembangkan ekonomi kreatif sebagai daya saing bangsa, telah terwujud dengan terjalannya kerja sama *sister province* antara Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat dengan Provinsi Wallonia, Belgia. Untuk menindak lanjut terjalannya kerja sama tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat akan menggelar sebuah acara yang bertajuk *West Java Economic Mission* di Provinsi Wallonia, Belgia, pada tanggal 8 – 9 November 2018. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai salah satu strategi promosi produk Jawa Barat di Belgia. Menurut keterangan dari Uu Ruzhanul Ulum selaku Wakil Gubernur Jawa Barat, terdapat total sekitar 15 pengusaha dari berbagai komoditi seperti kopi, teh, kerajinan, *fashion*, serta film dan animasi, yang akan berpartisipasi dalam acara

tersebut yang diselenggarakan di Opera de Liege, Wallonia, Belgia. Dengan diadakannya acara tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat ingin lebih mengembangkan industri kreatif di Jawa Barat, terutama sektor animasi yang sudah cukup berkembang di Jawa Barat khususnya di kawasan Kota Bandung dan Cimahi yang berikutnya diharapkan dapat berkolaborasi dengan beberapa tempat produksi animasi di Wallonia yang terkenal dengan karya animasi seperti Tin Tin, Asterix dan Obelix, serta Smurf. Hal ini merupakan salah satu tujuan dalam mengembangkan industri animasi dan perfilman Jawa Barat untuk bisa bersaing dan melaju ke kancah internasional.

Dalam rangkaian acara *West Java Economic Mission* Pemerintah Provinsi Jawa Barat akan mengawalinya dengan mengenalkan beberapa budaya daerah dan industri kreatif Jawa Barat yang kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan beberapa anggota delegasi yang bertindak sebagai wakil dari bidang industrinya. Terdapat total 11 anggota yang terbagi menjadi 5 delegasi yang akan diperkenalkan dalam acara tersebut, antara lain: Delegasi animasi (Amphibi Studio Bandung, Kumata Animation Studio, Lentera Studio, dan Bonbin Studio), delegasi *fashion* (Pakuan Djati Batik, Yumaka Handcrafted, Kraviti, dan Style Leather Collection), delegasi *manufacture* (Sinar Gloria), delegasi *seafood* (Eretan Bahari Indonesia), dan delegasi *travel* (Pesta Tour & Travel). Dengan banyaknya anggota delegasi yang harus diperkenalkan dalam pembukaan acara tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat memutuskan untuk menggunakan media video sebagai sarana mengenalkan budaya daerah dan delegasi Jawa Barat yang ikut menghadiri di acara tersebut. Pemerintah Provinsi Jawa Barat juga telah menunjuk salah satu anggota delegasi yang nantinya akan memproduksi video tersebut dan akan menjadi wakil dari seluruh anggota delegasi, salah satu anggota tersebut adalah Amphibi Studio Bandung dari delegasi animasi yang tercatat beberapa kali sudah menjalin hubungan bisnis dengan Pemerintah Provinsi Jawa Barat khususnya Pemerintah Kota Bandung. Maka dari itu, Amphibi Studio Bandung selaku rumah produksi yang membuat video tersebut, perlu melakukan sebuah perancangan untuk menyajikan video tersebut sebagai video animasi 2 Dimensi dengan menggunakan pendekatan teknik kolase agar informatif dan menarik dalam penyajiannya, dengan tujuan sebagai upaya untuk menunjukkan sektor industri animasi di Jawa Barat kepada Wallonia.

## **2. METODE**

### **2.1 Metode Pengumpulan Data**

Data-data yang dibutuhkan dalam perancangan ini dapat diperoleh melalui:

a. Wawancara

Wawancara akan dilakukan bersama dengan Amphibi Studio Bandung sebagai perantara dari Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan Biro Humas dan Protokol Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Barat. Hal ini didasari pada proses produksi perancangan animasi 2 Dimensi yang secara keseluruhan merupakan hasil produksi dari Amphibi Studio Bandung.

b. Observasi dan Dokumentasi

Dalam perancangan ini akan dilakukan observasi dan dokumentasi pada sebuah video referensi yang sudah pernah diproduksi oleh Amphibi Studio Bandung. Hal ini didasari pada penggunaan konsep dan teknik animasi yang hampir sama, yaitu dengan memanfaatkan teknik animasi kolase sebagai bentuk pendekatan dari gaya

seni *Dadaisme* dan dengan mempunyai tujuan sebagai video pengenalan yang digunakan dalam sebuah acara kerja sama ekonomi internasional.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mencari data-data berupa teori-teori pendukung melalui buku dan jurnal, yang berkaitan dengan penelitian industri kreatif yang potensial di Jawa Barat dan pengetahuan mengenai gaya seni *Dadaisme* dan pengaruhnya di negara benua eropa.

## 2.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan sebagai pengolahan analisis data dalam perancangan ini adalah metode 5W + 1H, yang dimaksudkan untuk dapat menyederhanakan data sehingga dapat terangkum dengan jelas, yang kemudian ditentukan fokus dari kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan. Metode ini membagi data-data yang diperoleh, kemudian akan diolah untuk menjawab pertanyaan dari *what*, *why*, *who*, *where*, *when*, dan *how*.

a. *What*

Apa masalah yang mendasari perancangan animasi 2 Dimensi ini? Perancangan animasi 2 Dimensi dengan teknik kolase didasari pada kebutuhan bersama antara Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan anggota delegasi dari industri kreatif unggulan Jawa Barat dalam mengenalkan budaya daerah dan hasil produksi industri kreatif unggulan di Jawa Barat sebagai upaya menjalin hubungan baik dalam kerja sama Provinsi Jawa Barat dengan Provinsi Wallonia, Belgia pada sektor ekonomi kreatif.

b. *Why*

Kenapa Pemerintah Provinsi Jawa Barat membutuhkan media video yang dikemas sebagai perancangan animasi 2 Dimensi? Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam melaksanakan rangkaian pembukaan acara *West Java Economic Mission* mempunyai tujuan untuk memperkenalkan budaya daerah dan industri kreatif Jawa Barat melalui media video. Media video ini akan dimanfaatkan sebagai media informasi yang dikemas menjadi video animasi 2 Dimensi, hal ini mempunyai maksud untuk menampilkan industri animasi yang sudah berkembang di Jawa Barat sekaligus mengajak kolaborasi bersama industri kreatif di Belgia. Dengan adanya kebutuhan tersebut, Amphibi Studio Bandung ditunjuk oleh Pemerintah Provinsi Jawa Barat untuk menjadi wakil dari seluruh delegasi dan sekaligus juga menjadi tempat untuk memproduksi video animasi 2 Dimensi tersebut.

c. *Who*

Siapa target audiens dari perancangan ini? Perancangan animasi ini ditujukan kepada khalayak yang merupakan perwakilan dari Provinsi Wallonia serta Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan perwakilan dari anggota delegasi Bersama dengan orang-orang yang terkait yang menghadiri acara pembukaan *West Java Economic Mission* dan Perwakilan Provinsi Wallonia serta Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan perwakilan dari anggota delegasi dengan rentang usia 20 sampai 50 tahun.

d. *Where*

Dimana video animasi 2 Dimensi ini akan disajikan? Perancangan animasi ini akan disajikan di Opera de Liege, Wallonia, Belgia sebagai pembuka acara *West Java Economic Mission*.

e. *When*

Kapan perancangan animasi 2 Dimensi ini akan disajikan kepada khalayak? Pada tahun 2017, keinginan Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam mengembangkan ekonomi kreatif sebagai daya saing bangsa, telah terwujud dengan terjalannya kerja sama *sister province* antara Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat dengan Provinsi Wallonia, Belgia. Untuk menindak lanjut terjalannya kerja sama tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat akan menggelar sebuah acara yang bertajuk *West Java Economic Mission* di Provinsi Wallonia, Belgia, pada tanggal 8 – 9 November 2018. Dan perancangan animasi ini akan ditampilkan pada tanggal 8 November 2018 tepatnya pada saat pembukaan acara.

f. *How*

Bagaimana merancang animasi 2 Dimensi dengan menggunakan teknik kolase sebagai upaya mengenalkan budaya daerah dan delegasi Jawa Barat pada acara *West Java Economic Mission*? Dalam perancangan animasi 2 Dimensi ini akan menggunakan sebuah pendekatan pada gaya seni *Dadaisme* yang diterapkan pada penggunaan teknik animasi kolase. Hal ini mengacu pada pengembangan yang luas dari gaya seni *Dadaisme* yang cukup populer dan kontroversial dikalangan masyarakat eropa, maka dilakukan pula sebuah riset visual yang berupa pendekatan yang dilakukan secara mendetail agar visual yang ditampilkan tidak menimbulkan makna ganda yang dapat memberikan kesan negatif pada karya animasi ini, yang kemudian diterapkan dalam penggunaan teknik animasi kolase. Sedangkan kolase sendiri merupakan suatu karya seni yang dihasilkan dengan cara menempelkan berbagai macam bahan tertentu yang bervariasi, bahan-bahan tersebut bisa berupa bahan bekas, bahan yang dari alam, ataupun bahan jadi dan lainnya dengan memadukan beberapa teknik sehingga menjadi sebuah karya seni yang serasi dan terkomposisi. Pada perancangan animasi 2 Dimensi ini akan menerapkan teori kolase yang dilakukan secara digital sebagai pendekatan dalam proses penyusunan grafis pada animasi ini. Penerapan teori ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan aset grafis animasi yang menggunakan berbagai macam jenis gambar seperti gambar manual (*handrawn*) yang didigitalkan, gambar *vector*, dan jenis gambar digital lainnya yang kemudian disusun menjadi satu kesatuan. Dalam proses produksinya, perancangan ini dilakukan melalui tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap post produksi. Yang mana pada setiap tahap produksinya, akan membahas serangkaian acara *West Java Economic Mission* Pemerintah Provinsi Jawa Barat yang akan dimulai dengan mengenalkan beberapa budaya daerah dan industri kreatif unggulan Jawa Barat, yang kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan beberapa anggota delegasi yang bertindak sebagai wakil dari bidang industrinya. Terdapat total 11 anggota yang terbagi menjadi 5 delegasi yang akan diperkenalkan dalam acara tersebut. Dan juga dalam penyampaian pesan pada penutup video animasi tersebut, akan berupa sebuah ajakan dalam bekerja sama dan berkolaborasi yang ditujukan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan beberapa delegasi yang mewakili bidang industrinya kepada Pemerintah Wallonia, Belgia serta industri kreatif Belgia yang sudah berkembang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tujuan Kreatif

Perancangan animasi 2 Dimensi ini bertujuan sebagai media pendukung Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam rangkaian pembukaan acara *West Java Economic Mission* di Opera de Liege, Wallonia, Belgia dengan upaya mengenalkan budaya daerah Jawa Barat serta mengenalkan beberapa pelaku industri kreatif di Jawa Barat kepada khalayak yang menghadiri acara tersebut. Sehingga diharapkan target audiens dapat mengetahui dan mengenal bahwa di Jawa Barat terdapat budaya yang beraneka ragam serta banyak pula industri kreatif yang telah siap untuk melakukan kolaborasi secara internasional.

#### 3.2 Target Audiens

a. Demografis

Perancangan animasi ini ditujukan kepada khalayak umum dengan rentang usia 20 sampai 50 tahun yang menghadiri acara pembukaan *West Java Economic Mission* dan Perwakilan Provinsi Wallonia serta Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan perwakilan dari anggota delegasi.

b. Geografis

Berdasarkan geografis, target audiens dari perancangan ini adalah Provinsi Wallonia, Belgia yang melakukan kerja sama industri kreatif dengan Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

c. Psikografis

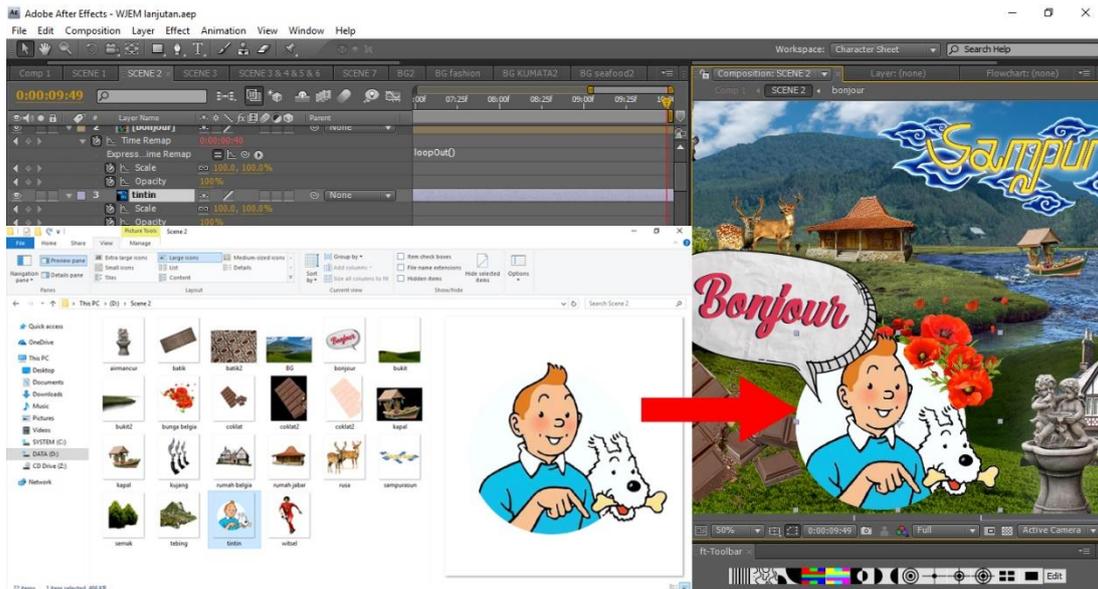
Secara psikografis, perancangan animasi ini ditujukan kepada masyarakat Provinsi Wallonia Belgia yang berada pada bidang kebudayaan, bidang industri kreatif dan lainnya, yang menghadiri rangkaian acara pembukaan *West Java Economic Mission*.

d. *Behaviour*

Khalayak Provinsi Wallonia, Belgia dan khalayak yang menghadiri pembukaan acara *West Java Economic Mission* yang belum mengenal dan mengetahui tentang budaya daerah dan industri kreatif di Jawa Barat.

#### 3.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif untuk mencapai tujuan perancangan yaitu dengan menggunakan pengembangan teknik animasi kolase pada perancangan animasi 2 Dimensi ini. Dalam penggunaan elemen grafis diperoleh dari internet dan perancangan gambar manual yang pada akhirnya akan dikumpulkan berupa gambar digital dengan format *raster* dan *vector*. Seluruh elemen grafis akan di-*layout* secara kolase dan kemudian digerakkan secara keseluruhan dengan mangacu pada *layout*. Animasi 2 Dimensi ini dirancang dengan tanpa menggunakan *voice over* atau pengisi suara karena bertujuan untuk membuat video animasi 2 Dimensi ini menjadi video yang *universal* yang mana nantinya akan ditayangkan di Belgia dengan banyak ragam audiens dengan bahasa yang berbeda-beda, sehingga dalam video animasi 2 Dimensi ini hanya menggunakan *background music* sebagai musik latar dan penentu durasi video. *Background music* tersebut dirancang sesuai kebutuhan video animasi 2 Dimensi ini, yaitu musik yang berupa perpaduan instrumen musik yang mencerminkan kebudayaan Indonesia dengan penyematan instrumen musik angklung yang merupakan alat musik tradisional Jawa Barat.



**Gambar 1.** Proses *layouting* dan *animating* secara kolase

### 3.4 Sinopsis dan *Storyline*

Cerita akan dimulai dengan kata sapaan dengan menunjukkan simbol beberapa sektor industri kreatif untuk menyapa khalayak yang menonton animasi ini, dilanjutkan dengan ucapan selamat datang yang menggunakan bahasa sunda dan Bahasa Perancis dengan memadukan elemen grafis berupa penggabungan budaya daerah Jawa Barat dengan budaya Belgia. Kemudian ditampilkan sebuah cerita mengenai wilayah Indonesia yang diminati oleh wisatawan luar negeri hanyalah di wilayah Pulau Bali, dengan penegasan maksud bahwa Indonesia tidak hanya mempunyai Bali sebagai tempat wisata internasional, namun ada Jawa Barat dengan kekayaan budaya dan banyaknya industri kreatif yang potensial. Cerita ini kemudian akan berlanjut tentang pengenalan budaya daerah Jawa Barat dan hasil produksi dari industri kreatif di Jawa Barat sekaligus pengenalan hasil produksi dari delegasi industri kreatif di Jawa Barat. Pada akhir cerita akan berupa sebuah kalimat ajakan untuk berkolaborasi, hal ini dimaksudkan untuk mengajak Provinsi Wallonia untuk bekerja sama dengan Provinsi Jawa Barat dengan tujuan saling memajukan industri kreatif di masing-masing negara.

### 3.5 Spesifikasi Teknis Media

Berikut adalah beberapa rincian spesifikasi teknis dalam hasil akhir perancangan animasi 2D ini, antara lain:

- a. Judul video : *West Java Economic Mission Video*
- b. Durasi video : 03:20
- c. Ukuran video : 123 MB
- d. Format video : \*.mp4 (H.264)
- e. Resolusi video : 1920 x 1080 px
- f. *Pixel Aspect ratio* : *Square Pixel 16 : 9 (1.78)*
- g. *Frame rate* : 50 fps
- h. *Total bitrate* : 5054 kbps
- i. *Audio bitrate* : 189 kbps
- j. *Audio Channels* : 2 (*stereo*)
- k. *Audio sample rate* : 48 kHz

### 3.6 Penggunaan Platform Media

Dalam perancangan animasi 2D ini, hasil akhir yang berupa video akan ditayangkan secara langsung dengan piranti laptop MacBook Pro 13” dengan spesifikasi Intel Core i5 quad-core 2,3 GHz dengan RAM 8 GB dan SSD 512 GB sebagai pemutar video yang kemudian ditayangkan menggunakan media platform LCD Projector. Dengan format video \*.mp4 (H.264), maka hasil akhir video juga dapat diputar melalui perangkat personal computer dengan operating system Windows atau Mac OS dan perangkat smartphone dengan operating system Android OS dan iOS.

### 3.7 Visualisasi Animasi







Gambar 2. Screenshot setiap scene hasil akhir video

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Industri kreatif di Indonesia saat ini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat disetiap daerahnya, salah satunya adalah di Provinsi Jawa Barat. Hal ini dapat diketahui dengan telah terjalinnya hubungan kerja sama secara *sister province* pada tahun 2017 antara Provinsi Jawa Barat dengan Provinsi Wallonia, Belgia. Dengan terjalinnya hubungan kerja sama tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat akan menggelar sebuah rangkaian acara yang bertajuk *West Java Economic Mission* yang bertempat di Opera de Liege, Wallonia, Belgia pada tanggal 8 – 9 November 2018 sebagai bentuk keseriusan Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam menanggapi kerja sama tersebut. Dalam angkaian acara tersebut akan dibuka dengan sebuah sesi pembukaan yang akan menampilkan video yang berisi mengenai pengenalan budaya Jawa Barat dan pengenalan hasil produksi dari masing-masing anggota delegasi yang ikut menghadiri acara tersebut. Video tersebut diproduksi oleh Amphibi Studio Bandung yang merupakan wakil dari seluruh anggota delegasi dan akan dikemas sebagai animasi 2 Dimensi dengan menerapkan teknik animasi kolase digital yang merupakan pendekatan dari gaya seni *Dadaisme* yang telah dikenal lama oleh masyarakat eropa. Sebagai tujuan dalam perancangan animasi 2 Dimensi delegasi

Jawa Barat dalam Acara *West Java Economic Mission* menggunakan teknik kolase tersebut adalah untuk membantu Pemerintah Provinsi Jawa Barat dalam rangkaian pembukaan acara *West Java Economic Mission* di Opera de Liege, Wallonia, Belgia dan juga mengenalkan budaya daerah Jawa Barat serta mengenalkan beberapa pelaku industri kreatif di Jawa Barat yang tergabung dalam masing-masing delegasi kepada khalayak yang menghadiri acara tersebut.

#### **4.2 Saran**

Perancangan animasi 2 Dimensi ini sebagai salah satu bentuk media dalam upaya mengenalkan budaya dan industri kreatif Jawa Barat kepada khalayak yang menghadiri acara *West Java Economic Mission*. Dalam proses produksinya, pembuatan animasi 2 Dimensi diproduksi selama kurang lebih 3 minggu pada antara bulan Oktober dan November 2018. Animasi ini diproduksi oleh Amphibi Studio dengan tim produksi yang berjumlah 4 orang yang mana 3 orang tersebut merupakan Tim KKI Udinus Amphibi Studio Bandung termasuk penulis yang bertanggung jawab penuh pada proses post produksi dan 1 orang yang merupakan *creative director* dari Amphibi Studio Bandung. Dengan segala bentuk kekurangan pada perancangan animasi 2 Dimensi ini, diharapkan dapat menyampaikan pesan dan tujuan yang dimaksud, serta memberikan informasi terkait dengan budaya dan industri kreatif Jawa Barat kepada khalayak yang menghadiri acara *West Java Economic Mission* di Opera de Liege, Wallonia, Belgia.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian laporan ini, yaitu kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelancaran penulis dalam pencarian data dan penyusunan perancangan ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
4. Bapak Dr. Drs. Abdul Syukur, MM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Ibu Ir. Siti Hadiati Nugraini M.Kom, Ph.D., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Toto Haryadi S.Sn, M.Ds, selaku dosen mata kuliah Kuliah Kerja Industri yang telah memberikan banyak pengarahan dan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan ini.
7. Bapak Henry Bastian, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam penulisan laporan ini.
8. Bapak Faikar Izzani selaku penyelia dan Bapak Rizky Budi .R selaku Direktur Amphibi Studio Bandung beserta karyawan lainnya yang bersedia menampung dan memberikan banyak pengalaman serta informasi berkenaan dengan data yang diperlukan penulis.

9. Andreas Pratama .E dan Irfan Akmal .R selaku Tim KKI Udinus Amphibi Studio Bandung yang telah membantu dalam proses produksi dari perancangan ini.
10. Dan seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ari Mulianta Ginting, SE., M.SE. Rasbin, S.TP., M.SE Edmira Rivani, S.Si., M.Stat. Drs. Juli Panglima Saragih, MM. dan Dewi Wuryandani, S.T., M.M. (2016). Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Daerah dalam Mendukung Perekonomian Nasional (Studi di Jawa Barat dan Nusa Tenggara Barat).
- Ayuningtyas, M. (2011). *Ngedit Video Dengan Adobe Premiere CS3*. Bekasi: Niaga Swadaya.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Cinemags. (2004). *The Making of Animation: Homeland*. Bandung: PT. Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia.
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Gramedia.
- Gaunt, F. M. (2015). Analisis Terhadap Para Pekerja Industri Kreatif di Kota Bandung.
- Hendratman, H. (2008). *Computer: Graphic Design (2nd Ed)*. Bandung.
- Jain, A. K. (1989). *Fundamentals of Digital Image Processing*.
- Lukman, N. P. (2015). *Kamus Visual Tipografi*. Jakarta: DGI Press.
- Prihadi, D. B. (2006). *Sejarah Seni Rupa Barat II*.
- Putra, E. H. (2012). *Pembuatan Animasi Menggunakan Penggabungan Teknik Stop Motion dan Animasi 2D Berjudul "Si Kancil dan Buaya"*. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Simatupang, D. T. (2007). *Industri Kreatif Jawa Barat*. Bandung: Sekolah Bisnis dan Manajemen ITB.
- Simon. (2003). *The Complete Guide to Advance Illustration and Design*.
- Susanto, M. (2002). *Teknik Menggambar Kolase*.
- Suwarno, M. (2002). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tony Hidayat, Ahmad Abdul Aziz Mustajab. (2015). *Perancangan Film Pendek Animasi 2 Dimensi dengan Konsep Objek Silhouette dan Teknik Editing Cutout*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it Work*.