

ABSTRAK

Antonious Ethannael Halim (01023180028)

PERANCANGAN ASET *LIFEFORMS* DALAM FIKSI FANTASI “ANTAPURA”

(xix + 166 halaman: 157 gambar; 1 lampiran)

Indonesia memiliki banyak sekali pemandangan dan budaya-budaya unik, Orang Indonesia pun senang dengan budaya & pemandangan ini, namun, dengan adanya globalisasi, budaya lokal ini diharuskan bersaing dengan budaya asing yang masuk mengenakan medium yang lebih modern. Alhasil secara perlahan budaya tradisional Indonesia mulai pudar pengaruhnya. Budaya ini pun susah untuk diakses dibandingkan budaya asing yang dikemas pada media digital yang semakin gampang untuk diakses. Minimnya modernisasi budaya yang dilakukan di Indonesia juga menjadi salah satu faktor turunnya minat masyarakat Indonesia kepada budayanya sendiri. Padahal jika kita perhatikan, ada banyak kemiripan antara budaya asing yang masuk dengan budaya tradisional Indonesia.

Oleh karena itu, proyek ini memiliki tujuan untuk mengangkat budaya dan lanskap Indonesia, terutama cerita mitos tradisional kedalam desain *lifeforms* yang nantinya akan diaplikasikan kedalam media animasi. Perancangan ini menggunakan metode analisis data dan studi pustaka yang dikumpulkan melalui sumber daring dan fisik, yang berupa buku, jurnal dan artikel. Hasil akhir dari perancangan ini adalah buku konsep visual yang berfokus kepada desain aset *lifeforms* untuk serial animasi, serta pengaplikasiannya pada *teaser* animasi dunia fiksi Antapura. Proyek akhir ini menggunakan kata kunci (1) *Nature* yang mengacu pada keindahan lanskap Indonesia, (2) *Hybrid* yang mengacu kepada tipe makhluk fiksi sebagai acuan dan arahan visual.

Kata Kunci: *Lifeform*, Budaya Indonesia, Alam Indonesia, Konsep Visual
Referensi: 44 (1970-2021)

ABSTRACT

Antonious Ethannael Halim (01023180028)

LIFEFORMS ASSETS DESIGN IN FANTASY FICTION “ANTAPURA”
(xix + 166 pages: 157 images; 1 attachment)

Indonesia has a lot of unique landscapes and cultures, Indonesians are also happy with these cultures & sights, however, with globalization, this local culture is required to compete with foreign cultures that enter Indonesia using a more modern medium. As a result, Indonesia's traditional culture slowly began to fade. Indonesian traditional cultures are also difficult to access compared to foreign cultures that are packaged in digital media which are increasingly easy to access. The lack of cultural modernization carried out in Indonesia is also a factor in the decline of Indonesian people's interest in their own culture. In fact, if we pay attention, there are many similarities between the incoming foreign culture and traditional Indonesian culture.

Therefore, this project has the aim of adopting Indonesian culture and landscape, especially traditional mythical stories into the design of lifeforms which will later be applied into animation media. This design uses data analysis methods and literature studies collected through online and physical sources, in the form of books, journals and articles. The final result of this design is a visual concept book that focuses on the design of lifeforms assets for animated series, as well as its application to the animated teaser of the fictional world of Antapura. This final project uses the keywords (1) Nature which refers to the beauty of the Indonesian landscape, (2) Hybrid which refers to the type of fictional creature as a visual reference and direction.

Keywords: Lifeform, Indonesian Culture, Indonesian Nature, Visual Concept

Reference: 44 (1970-2021)