

255876/06



TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI VISUALISASI PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER PADA MONUMEN TUGU PAHLAWAN DAN MUSEUM SEPULUH NOPEMBER SURABAYA



RS DP
79.433 4
Rah
P-1
2006

NAMA MAHASISWA :
Iman Rahmadityo (3401.100.045)

DOSEN PEMBIMBING :
Djoko Kuswanto, ST.

DOSEN PENGUJI :
Bambang Mardiono, Ssn.
Arif Marzuki, ST.
Deni Indrayana, ST.

PERPUSTAKAAN ITS	
Tgl. Terima	06-2-06
Terima Dari	H
No. Agenda Psp.	224039

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2005/2006**

**TUGAS AKHIR
PD 1581**

**PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI VISUALISASI
PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER PADA
MONUMEN TUGU PAHLAWAN DAN MUSEUM
SEPULUH NOPEMBER SURABAYA**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**IMAN RAHMADITYO
NRP. 3401.100.045**

**Diajukan guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya**

**Mengetahui/Menyetujui
Dosen Pembimbing**



**Dioko Kuswanto, ST.
NIP. 132.163.665**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan di hadapan panitia penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual dan diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar

SARJANA

Pada Tanggal

Mengesahkan

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

Ketua,



Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.
NIP. 131 879 386

ABSTRAKSI

Animasi merupakan sebuah media audio visual yang dapat memberikan hiburan bagi target audiensnya. Dalam penyayangannya sering disisipkan pesan-pesan tersembunyi yang dikomunikasikan kepada penonton.

Perancangan Animasi Sebagai Visualisasi Pertempuran Sepuluh Nopember Pada Monumen Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya ini memiliki tujuan yang tidak hanya sekedar hiburan tetapi juga menambah pengetahuan tentang Sejarah, yang mana secara tidak langsung membangkitkan minat dan rasa ingin tahu target audiens.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa, dari hasil media-media yang sudah ada sebelumnya tentang sejarah pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya, masih perlu ditambahkan sebuah media yang perlu dikomunikasikan kepada generasi muda tentang sejarah tersebut. Di sinilah peran animasi sebagai sebuah media yang disukai generasi muda dihubungkan dengan sejarah yang sebagian besar tidak disukai generasi muda. Dari hal ini diharapkan terjadi pendekatan untuk merangsang generasi muda agar tertarik pada pengetahuan Sejarah. Karena dari Sejarah inilah kita dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan kita di masa lalu.

Hasil Output yang diharapkan adalah sebuah perancangan animasi berupa cerita semi fiksi dimana melibatkan beberapa tokoh dan setting nyata pada pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya. Output ini diharapkan dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu target audiens terhadap sejarah kota Pahlawan. Serta untuk ke depannya tidak menutup kemungkinan agar muncul animator-animator lain yang mengeluarkan hasil karyanya dengan tema Sejarah Nasional, sehingga mengangkat nama animasi di Indonesia.

ABSTRACT

Animation is an Audio Visual media which can entertain it's viewers. During it's broadcast, an animated film often slips hidden messages behind the scenes to the audience.

This "*Animation Design as a Visualization for the Battle on 10th November in Surabaya at The Monument of The Heroes and The Museum of the 10th November*" is designed not only for the purpose of entertainment but also to give knowledge, which can raise the audience's interest and curiosity on the history of 10th November in Surabaya.

Based from the result of the observation and research, the existing media about history of 10th November still needs to be added. This is for the purpose so that history can be told and communicated to the young generation. Here is where Animation plays an important role. Animation; which is considered fond of, by the young generation, can be combined with history; which is considered not so fond of, by the young generation. From this, it is expected that animation itself will attract the young generation to be curios and focus to the story which is about history. Because from history, is where we can correct our mistakes in the past.

The Output expected from this project is an animation which is a semi fiction story which involves a few real characters and settings in the Battle of 10th November of Surabaya .This Output is expected to increase the audience's interest and curiosity on the history of The City of Heroes. It is also possible for further objective in intention that other animators will show up and produce their masterpiece with the theme of National History, rising the name of animation in Indonesia

KATA PENGANTAR

Segala puji saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayahNya maka penyusunan Laporan Tugas Akhir sebagai syarat pengambilan gelar Sarjana di ITS ini dapat terselesaikan dengan baik.

Judul Tugas Akhir “Perancangan Animasi Sebagai Visualisasi Pertempuran Sepuluh Nopember Pada Monumen Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya” yang disusun penulis ini diharapkan mampu membawa nuansa baru dalam dunia Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual di Jurusan Despro ITS pada khususnya dan di dunia Desain Grafis Indonesia (KMDGI) pada umumnya.

Media Animasi merupakan sebuah media yang memiliki pangsa pasar yang cukup luas, baik animasi itu berupa 3D, 2D, ataupun Claymation. Oleh karena itu bidang ini layak untuk mendapatkan perhatian yang lebih dalam masyarakat, sehingga masyarakat bukan hanya saja sebagai penikmat animasi tetapi juga sebagai pembuat dan pengembang animasi itu sendiri.

Dalam laporan ini penulis berusaha untuk membuat animasi itu bukan hanya saja sebagai hiburan tetapi juga dapat memberikan dukungan edukasi, dalam hal ini adalah pengetahuan Sejarah. Dari hasil perancangan ini diharapkan agar nantinya akan muncul output animasi lain yang mendukung pengetahuan Sejarah, terutama Sejarah Nasional Indonesia.

Akhir kata penulis tetap menyadari eksistensinya sebagai manusia yang tidak lepas dari kesalahan dan seperti kata pepatah “*Tiada Gading Yang Tak Retak*”, maka penulis juga menyadari bahwa laporan ini juga masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk kesempurnaan laporan ini kelak di kemudian hari.

Surabaya, 1 Februari 2006

PENULIS

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut serta berpartisipasi dan menyumbangkan baik tenaga maupun pikirannya dalam proses penyusunan laporan ini dari awal hingga selesai.

Ucapan Terima Kasih ini khususnya ditujukan kepada :

1. Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayahNya yang selalu menyertai setiap langkah hambaNya.
2. Bapak Baroto Tavip selaku Ketua Jurusan Desain Produk Industri ITS yang selalu mendukung mahasiswanya untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Djoko Kuswanto selaku Dosen Pembimbing yang memberikan semangat untuk terus menyelesaikan perancangan dalam Tugas Akhir.
4. Bapak Raditya Eka sebagai Dosen pertama yang percaya bahwa penulis dapat menyelesaikan perancangan pada Tugas Akhir ini.
5. Mas Uki selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan kritik agar penulis tidak cepat puas dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
6. Mas Yane selaku Penguji yang memberikan wawasan dan masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Bambang Mardiono sebagai Dosen Penguji yang memberikan ilmu dan masukan dalam sinematografi dan fotografi.
8. Bapak Heri dari Sekretariat Kantor Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya atas keringanan ijin dalam pengambilan data, serta pihak pemandu dan karyawan Tugu Pahlawan atas bantuannya.
9. Bapak dan Ibu selaku kedua orangtua yang selalu mendoakan, juga membuat pusing dengan menanyakan hal yang sama tentang progres Perancangan Tugas Akhir ini.
10. Kakak dan Adik bernama Iman yang telah banyak membantu tanpa pamrih terutama dalam hal mengangkat barang-barang berat saat Pameran dan Sidang Akhir.
11. Tim Pendukung pembuatan trailer animasi yang terdiri dari Aldi, Nanda, Daru, Pacul, Tino, Xapi, Zul yang rela membantu walaupun tidak dibayar.

12. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang sama-sama menyemarakkan ruang TA dengan suara putus asa menjelang Pameran TA.
13. Pihak media massa Surya dan Jawa Pos karena telah mengabadikan foto penulis pada tulisannya.
14. Pengunjung pameran Tugas Akhir yang memberikan pujian sehingga membuat penulis merasa berarti.

Serta berbagai pihak dan elemen yang tidak dapat disebutkan satu persatu terutama personil-personil yang selama ini turut berjuang dan membantu secara maksimal hingga berakhirnya proses Sidang Akhir.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	vi

BAB I : PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang	1
1.1.1 Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan	12
1.6 Manfaat	12
1.6.1 Bagi Akademis	12
1.6.2 Bagi Penelitian Selanjutnya	12
1.7 Metodologi Penelitian	13

BAB II : STUDI PUSTAKA

2.1 Sejarah Nasional Indonesia	14
2.1.1 Pandangan Generasi Muda terhadap Sejarah Nasional Indonesia	15
2.2 Animasi	15
2.2.1 Pengertian Animasi	15
2.2.2 Sejarah Animasi	16
2.2.3 Jenis Animasi	18
2.2.4 Proses Animasi	21
2.2.4.1 Desain Karakter	21
2.2.4.2 Membuat Storyboard untuk Sebuah Animasi	22
2.2.4.3 Pencahayaan atau Lights	25

2.2.4.4 Kamera	26
2.2.4.5 Sudut Pandang atau Angle	29
2.2.4.6 Kesimbangan atau Balance	29
2.2.5 Prinsip Animasi	30
2.2.5.1 Gerakan pada Figur Berkaki Dua	32
2.2.5.2 Dialog	34
2.2.6 Animasi di Indonesia.....	35

BAB III : STUDI EKSISTING

3.1 Film Animasi Luar Bertemakan Sejarah	37
3.1.1 Anime Rurouni Kenshin.....	37
3.1.1.1 Storyline	38
3.1.1.2 Gaya Visual dan Alur	39
3.1.2 Anime Grave of The Fireflies	40
3.1.2.1 Storyline	40
3.1.2.2 Gaya Visual dan Alur	43
3.2 Game Buatan Luar Bertemakan Sejarah	45
3.2.1 Metal Gear Solid 3: Snake Eater	45
3.2.2 Metal Gear Solid	47
3.3 Komik Luar Bertemakan Sejarah	49
Komik Metal Gear.....	49

BAB IV : KONSEP DESAIN

4.1 Penelusuran Masalah.....	50
4.2 Target Audience	52
4.3 Konsep Desain.....	52
4.3.1 Tokoh Sejarah Cerita Sepuluh Nopember.....	52
4.3.1.1 Tokoh Protagonis	52
4.3.1.2 Tokoh Antagonis	53

4.3.2	Kronologis	53
4.3.3	Plot/Alur Cerita	57
4.3.3.1	Karakter	57
4.3.3.2	Sinopsis	58
4.3.3.3	Teknik dan Gaya Gambar.....	62
4.4	Visualisasi Konsep	65
4.4.1	Protagonis.....	65
4.4.2	Storyline	69

BAB V : EKSEKUSI

5.1	Judul dan Logo Animasi.....	108
5.2	Karakter Pendukung	108
5.2.1	Bung Tomo.....	108
5.2.2	Arek-arek Suroboyo	110
5.2.3	Brigadir Jendral AWS Mallaby.....	110
5.2.4	Mayor Jendral RC Mansergh	112
5.2.5	Pasukan Gurkha.....	113
5.2.6	Pasukan Inggris	114
5.3	Proses Pembuatan Animasi	115
	DAFTAR PUSTAKA.....	118

DAFTAR GAMBAR

BAB II : STUDI PUSTAKA

Gambar 2.1	Gambar Artefak Mesir Kuno.....	15
Gambar 2.2	Gertie The Dinosaur	17
Gambar 2.3	Serial Kartun Batman	20
Gambar 2.4	Animasi 3D Shrek	21
Gambar 2.5	Gerakan figur berkaki dua tampak samping.....	33
Gambar 2.6	Gerakan figur berkaki dua tampak depan dan belakang	34
Gambar 2.7	Bentuk mulut saat berbicara	35

BAB III : STUDI EKSISTING

Gambar 3.1	Anime Rurouni Kenshin.....	37
Gambar 3.2	Screenshot Anime Rurouni Kenshin	39
Gambar 3.3	Screenshot Anime Grave of The Fireflies.....	44
Gambar 3.4	Komik Metal Gear Solid karya Kris Oprisko.....	49

BAB IV : KONSEP DESAIN

Gambar 4.1	Komik Sam & Twitch	64
Gambar 4.2	Pakaian Jaman Surabaya Lama	66
Gambar 4.3	Alternatif Protagonis 1	67
Gambar 4.4	Alternatif Protagonis 2	67
Gambar 4.5	Alternatif Protagonis 3	68
Gambar 4.6	Storyline	107

BAB V : EKSEKUSI

Gambar 5.1	Logo Film Animasi 10 Nopember.....	108
------------	------------------------------------	-----

Gambar 5.2	Foto Bung Tomo	109
Gambar 5.3	Sketsa Desain Bung Tomo	109
Gambar 5.4	Gambar Desain Arek-arek Suroboyo	110
Gambar 5.5	Foto Brigadir Jendral AWS Mallaby.....	111
Gambar 5.6	Gambar Desain Brigadir Jendral AWS Mallaby.....	111
Gambar 5.7	Foto Mayor Jendral RC Mansergh	112
Gambar 5.8	Gambar Desain Mayor Jendral RC Mansergh	112
Gambar 5.9	Foto Tentara Gurkha	113
Gambar 5.10	Gambar Desain Tentara Gurkha.....	114
Gambar 5.11	Desain Tentara Inggris	114
Gambar 5.12	Menggambar sketsa dengan pensil kemudian dipertebal dengan tinta.....	115
Gambar 5.13	Tracing.....	116
Gambar 5.14	Mewarna pada Photoshop	116
Gambar 5.15	Editing pada Premiere	117

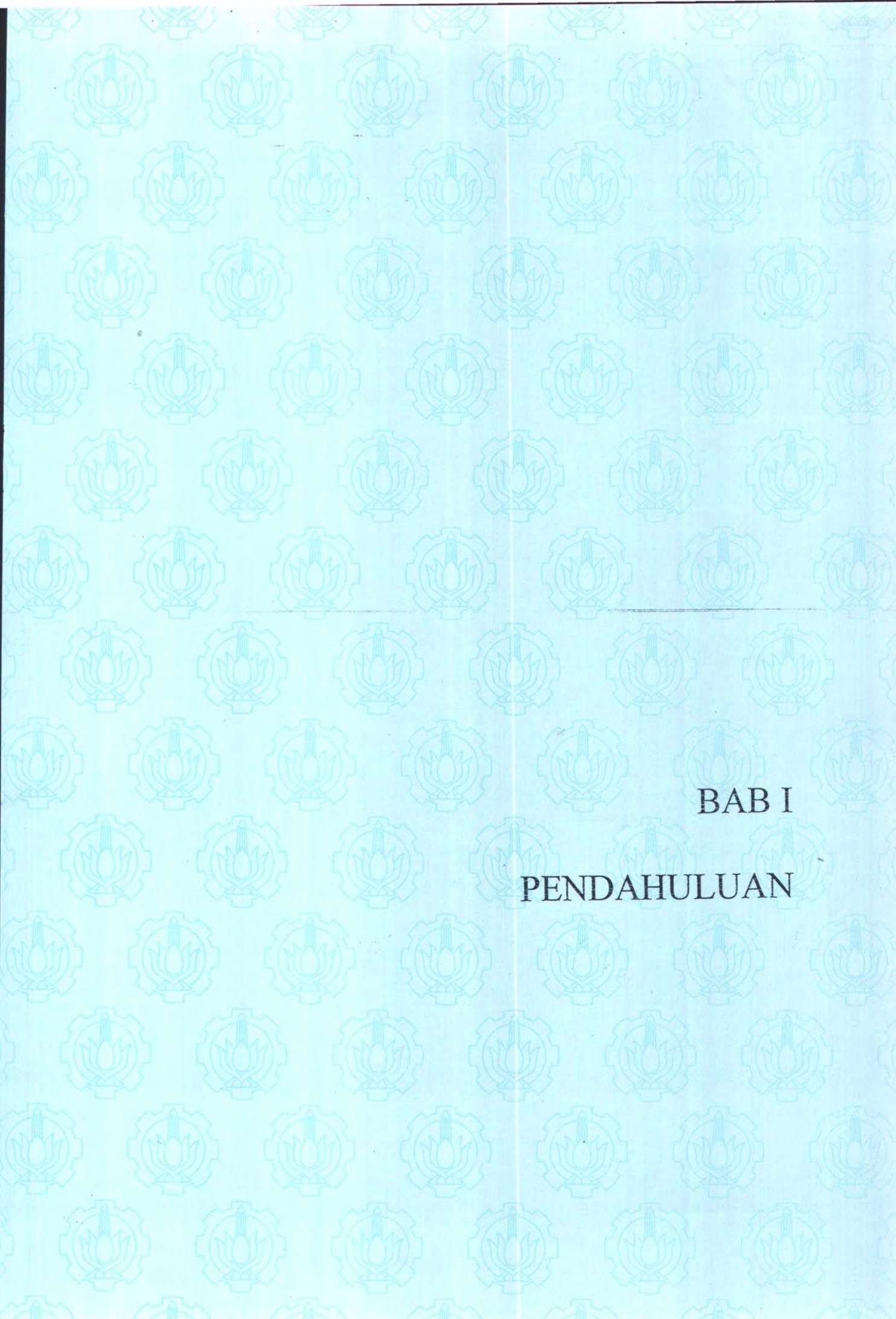
DAFTAR TABEL

BAB I : PENDAHULUAN

Tabel 1.1	Rekapitulasi Jumlah Pengunjung Monumen Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember Tahun 2001 sampai dengan 2005	7
Tabel 1.2	Minat menonton animasi.....	10
Tabel 1.3	Apresiasi masyarakat terhadap visualisasi Museum Sepuluh Nopember Surabaya	11
Tabel 1.4	Alur Proses Pembuatan Animasi.....	13

BAB IV : KONSEP DESAIN

Tabel 4.1	Minat menonton film animasi	51
Tabel 4.2	Film Animasi yang disukai.....	63
Tabel 4.2	Minat masyarakat terhadap animasi pertempuran 10 Nopember Surabaya	69



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember¹

Monumen Tugu Pahlawan dibangun untuk mengenang sejarah perjuangan para pahlawan kemerdekaan negara dan bangsa Indonesia dalam pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya. Untuk mendukung keberadaan Tugu Pahlawan dan untuk melengkapi fasilitas sejarahnya, maka didirikan Museum Sepuluh Nopember. Adapun fungsi museum menurut ICOM (International Council of Museum) dapat dijabarkan ke dalam sembilan poin, yaitu:

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preparasi (perawatan dan tata pameran).
4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
7. Visualisasi warisan alam dan budaya.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya dalam eksistensinya sebagai salah satu tempat terjadinya peristiwa bersejarah Pertempuran 10 Nopember 1945, telah menjadi salah satu sarana pendidikan, utamanya pendidikan sejarah dan budi pekerti. Itulah sebabnya sasaran obyek ini dititikberatkan pada siswa sekolah, mahasiswa dan para peneliti sejarah, budaya, arsitektur dan seni.

¹ Data dari kantor Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember di akhir bulan September 2005

Akan tetapi seiring dengan berkembangnya kebutuhan masyarakat, sekarang fungsi museum meluas selain sebagai sarana pendidikan, juga sebagai sarana hiburan (obyek daya tarik wisata), sehingga sasaran pengunjungnya meluas menjadi masyarakat pada umumnya.

Pengembangan obyek Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember ini dibantu oleh beberapa faktor pendukung, yaitu:

A. Faktor Internal

1. Bangunan museum yang mempunyai daya tarik tersendiri karena dibangun berbentuk piramid dan ditenggelamkan sedemikian rupa sehingga hampir seperti underground museum.
2. Museum dilengkapi diorama elektronik yang merupakan bentuk diorama yang pertama ada di Indonesia.
3. Koleksi-koleksinya khusus mengenai Pertempuran Surabaya 10 Nopember 1945 dan Surabaya Tempo Dulu.

B. Faktor Eksternal

1. Obyek tersebut merupakan tempat bersejarah.
2. Obyek merupakan salah satu landmark Kota Surabaya.
3. Obyek berada di lokasi yang strategis dan mudah dicapai.
4. Tugu Pahlawan sendiri sudah dikenal luas di Indonesia.

Pengunjung Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember meliputi siswa SD, SLTP, SMU, mahasiswa Perguruan Tinggi, serta dewasa. Berikut adalah Rekapitulasi jumlah pengunjung Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember mulai bulan Januari 2001 sampai dengan Agustus 2005:

**REKAPITULASI JUMLAH PENGUNJUNG
MONUMEN TUGU PAHLAWAN DAN MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
TAHUN 2001**

NO.	BULAN	ANAK-ANAK	DEWASA	JUMLAH
1.	JANUARI	508	505	1.013
2.	PEBRUARI	495	495	990
3.	MARET	1.500	1.300	2.800
4.	APRIL	1.500	1.700	3.200
5.	MEI	1.154	1.181	2.335
6.	JUNI	450	503	953
7.	JULI	841	1.067	1.908
8.	AGUSTUS	500	400	900
9.	SEPTEMBER	326	233	559
10.	OKTOBER	406	301	707
11.	NOPEMBER	150	125	275
12.	DESEMBER	205	200	405
JUMLAH		8.035	8.010	16.045

Persentase Jumlah Pengunjung:

- Anak-anak : 50,08 %
- Dewasa : 49,92 %
- Mancanegara : 0,9 % dari keseluruhan jumlah pengunjung (144 orang)
- PAD : Rp. 20.050.000,-

**REKAPITULASI JUMLAH PENGUNJUNG
MONUMEN TUGU PAHLAWAN DAN MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
TAHUN 2002**

NO.	BULAN	ANAK-ANAK	DEWASA	JUMLAH
1.	JANUARI	498	922	1.420
2.	PEBRUARI	557	819	1.376
3.	MARET	1.556	1.100	2.656
4.	APRIL	1.912	1.724	3.636
5.	MEI	1.830	1.053	2.883
6.	JUNI	3.030	1.603	4.633
7.	JULI	1.277	1.382	2.659
8.	AGUSTUS	511	615	1.126
9.	SEPTEMBER	1.016	1.136	2.152
10.	OKTOBER	4.134	3.949	8.083
11.	NOPEMBER	865	1.041	1.906
12.	DESEMBER	635	702	1.337
JUMLAH		17.821	16.046	33.867

Persentase Jumlah Pengunjung:

- Anak-anak : 54,06 %
- Dewasa : 45,94 %
- Mancanegara : 0,15 % dari keseluruhan jumlah pengunjung (50 orang)
- PAD s/d Desember 2002 : Rp. 40.050.000,-

**REKAPITULASI JUMLAH PENGUNJUNG
MONUMEN TUGU PAHLAWAN DAN MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
TAHUN 2003**

NO.	BULAN	ANAK-ANAK	DEWASA	JUMLAH
1.	JANUARI	1345	1437	2782
2.	PEBRUARI	3200	2499	5699
3.	MARET	1399	1199	2598
4.	APRIL	4099	850	4949
5.	MEI	1502	3449	4951
6.	JUNI	2000	3199	5199
7.	JULI	2480	1760	4240
8.	AGUSTUS	1064	3115	4179
9.	SEPTEMBER	3554	1123	4677
10.	OKTOBER	400	2800	3200
11.	NOPEMBER	1200	1050	2250
12.	DESEMBER	1300	350	1650
JUMLAH		23543	22831	46374

Persentase Jumlah Pengunjung:

- Anak-anak : 50,77 %
- Dewasa : 49,23 %
- Mancanegara :

**REKAPITULASI JUMLAH PENGUNJUNG
MONUMEN TUGU PAHLAWAN DAN MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
TAHUN 2004**

NO.	BULAN	ANAK-ANAK	DEWASA	JUMLAH
1.	JANUARI	1200	2150	4100
2.	PEBRUARI	300	450	1400
3.	MARET	894	1640	4400
4.	APRIL	1220	880	2725
5.	MEI	1565	580	2900
6.	JUNI	725	1700	4500
7.	JULI	679	509	3182
8.	AGUSTUS	621	1091	4019
9.	SEPTEMBER	1040	1175	4250
10.	OKTOBER	1428	1900	3750
11.	NOPEMBER	1041	1480	2918
12.	DESEMBER	327	986	3500
JUMLAH		11036	10707	21743

Persentase Jumlah Pengunjung:

- Anak-anak : 50,76 %
- Dewasa : 49,24 %
- Mancanegara :

**REKAPITULASI JUMLAH PENGUNJUNG
MONUMEN TUGU PAHLAWAN DAN MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
TAHUN 2005**

NO.	BULAN	ANAK-ANAK	DEWASA	JUMLAH
1.	JANUARI	575	675	1250
2.	PEBRUARI	1075	1125	2200
3.	MARET	1140	1555	2695
4.	APRIL	2045	895	2940
5.	MEI	937	1426	2363
6.	JUNI	972	1469	2441
7.	JULI	942	1846	2788
8.	AGUSTUS	1157	2185	3342
9.	SEPTEMBER			
10.	OKTOBER			
11.	NOPEMBER			
12.	DESEMBER			
JUMLAH		8843	11176	20019

Persentase Jumlah Pengunjung:

- Anak-anak : 54,06 %
- Dewasa : 45,94 %
- Mancanegara :

PAD 2005 : Rp 66.500.000,-

Tablei 1.1 Rekapitulasi Jumlah Pengunjung Monumen Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember Tahun 2001 sampai dengan 2005

Seperti yang tampak pada tabel diatas, terlihat bahwa data pengunjung dari tahun 2001 sampai dengan 2005 sebagian besar didominasi oleh anak-anak dan remaja. Yang dimaksud anak-anak disini adalah anak SD kelas V dan VI berusia sekitar 10-12 tahun. Sedangkan remaja meliputi siswa SLTP dan SMU dengan usia sekitar 13-18 tahun.

Saat dilakukan pengamatan, terlihat bahwa anak-anak setelah keluar dari museum kurang memiliki minat dan rasa keingintahuan terhadap sejarah pertempuran Sepuluh Nopember Surabaya. Selebihnya diungkapkan lagi oleh Bapak Heri selaku Kepala Sekretariat Kantor Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember, hal ini terkait dengan adanya media peraga lama dalam museum yang terkesan monoton.

1.2 Identifikasi Masalah

Media peraga lama yang terdapat dalam Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember antara lain berupa Hall of Fame, gugus patung, koleksi foto, koleksi bersejarah dari Bung Tomo, delapan diorama statis, dan penayangan film dokumenter pertempuran 10 Nopember.

Hall of Fame, gugus patung, dan koleksi foto merupakan peninggalan obyek yang bersifat statis. Sedangkan diorama statis berupa sebuah display berisi patung-patung miniatur yang diam dengan setting tempat dan dialog dalam waktu yang singkat. Untuk diorama elektronik sendiri berupa film dokumenter dengan audio suara seseorang membacakan sebuah sinopsis sejarah pertempuran Sepuluh Nopember. Dengan adanya media peraga lama yang terkesan monoton, diperlukan sebuah media peraga baru yang dapat membangkitkan minat anak-anak terhadap sejarah pertempuran Sepuluh Nopember.

Dalam sebuah penelitian menunjukkan bahwa 74% anak-anak menyukai film animasi dibandingkan film bukan animasi². Kian diminatinya media animasi membuat peluang bagi animasi itu sendiri sebagai sebuah media yang menarik bagi anak-anak dan remaja. Seperti yang tampak pada tabel berikut mengenai minat menonton film animasi pada usia 14 hingga 25 tahun di Surabaya.

² Hasil survey dari PUSTEKOMDIKNAS tahun 1998, review Zamris Habib oleh Waldopo

pendidikan	Frequency	Percent
S1	210	50.0
SMU/SMK	210	50.0
Total	420	100.0

jenis kelamin	Frequency	Percent
cowok	208	49.5
cewek	212	50.5
Total	420	100.0

Umur	Frequency	Percent
14-16	67	16.0
17-19	191	45.5
20-22	133	31.7
23-25	29	6.9
Total	420	100.0

Apakah Anda pernah melihat film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
ya	171	82.2	175	82.5	346	82.4
tidak	37	17.8	37	17.5	74	17.6
	208	100.0	212	100.0	420	100.0

Apakah Anda suka menonton film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
suka	162	94.7	164	93.7	326	94.2
tidak suka	9	5.3	11	6.3	20	5.8
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

Bagaimana pendapat Anda tentang film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
menarik	97	46.6	65	30.7	162	38.6
lucu	54	26.0	93	43.9	147	35.0
canggih	35	16.8	28	13.2	63	15.0
membosankan	6	2.9	10	4.7	16	3.8
tidak seru	9	4.3	7	3.3	16	3.8
lainnya.....	7	3.4	9	4.2	16	3.8
	208	100.0	212	100.0	420	100.0

Tabel 1.2 Minat menonton film animasi³

Selain itu dalam penelitian lebih lanjut juga dibagikan kuisisioner kepada pengunjung Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember tentang apresiasi masyarakat terhadap visualisasi yang sudah ada, yang mana hasilnya adalah sebagai berikut :

pendidikan	Percent
SLTP	60.0
SMU	40.0
Total	100.0

jenis kelamin	Percent
cowok	53.6
cewek	46.4
Total	100.0

Umur	Percent
11-13	46.4
14-16	53.6
Total	100.0

³ Survei dilakukan oleh Deteksi Jawa Pos yang merupakan media suplemen Harian Jawa Pos di Surabaya pada tanggal 26 Februari 2003

Menurut anda perlukah ditambah koleksi untuk Museum Sepuluh Nopember?

	Percent
Perlu	82.0
Tidak perlu	18.0
Total	100.0

Bagaimana menurut anda jika dibuat film animasi tentang Sepuluh Nopember?

	Percent
Menarik	85.7
Biasa	14.3
Tidak menarik	0.0
	100.0

Tabel 1.3 Apresiasi masyarakat terhadap visualisasi Museum Sepuluh Nopember Surabaya⁴

Angka minat menonton film animasi yang cukup tinggi menggiring kami untuk membuat sebuah media film animasi terhadap sejarah pertempuran 10 Nopember yang terjadi di Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

1. Perancangan film animasi untuk Museum Tugu Pahlawan meliputi perancangan:
 - a. Cerita dan sinopsis sejarah pertempuran Sepuluh Nopember
 - b. Jenis visual yang digunakan pada animasi
 - c. Karakter
2. Berhubungan dengan waktu pengerjaan yang hanya sekitar satu setengah bulan, maka Perancangan film Animasi untuk Museum Tugu Pahlawan ini hanya akan dibuat dalam bentuk trailer animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah trailer film animasi yang memiliki warna tersendiri dan mampu menarik minat anak-anak terhadap sejarah pertempuran 10 Nopember 1945?

⁴ Survei dilakukan di Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya

1.5 Tujuan

Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak-anak serta remaja terhadap pengetahuan sejarah pertempuran Sepuluh Nopember.

1.6 Manfaat

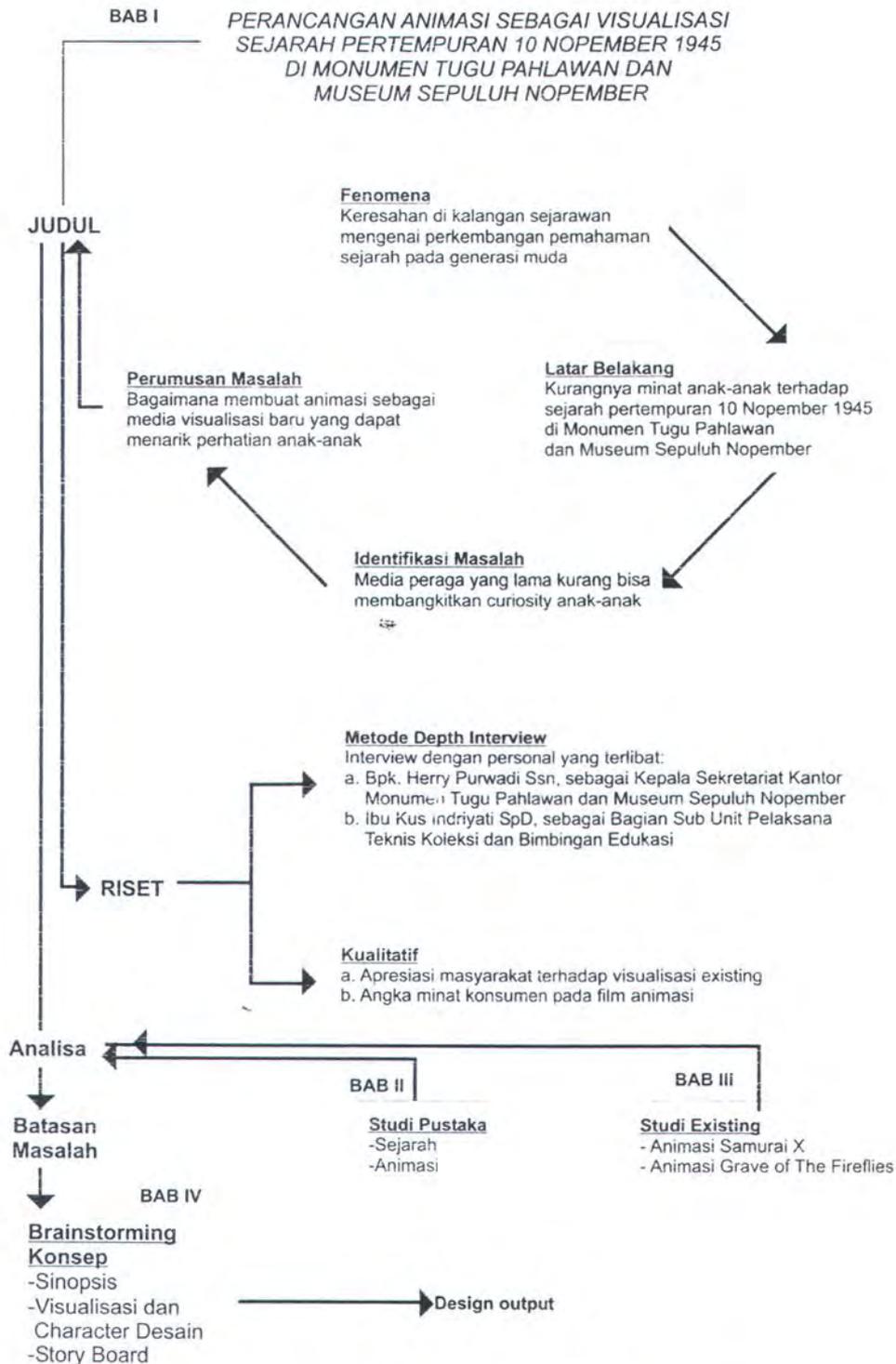
1.6.1 Manfaat bagi Akademis

Sebuah Karya Tugas Akhir merupakan syarat mutlak untuk dapat menyelesaikan program studi sarjana S1 di ITS dimana karya tersebut mampu mewakili eksistensinya selama menjalankan studi di ITS yang membuktikan kemampuan setiap individu untuk mampu berkompetensi dengan perguruan tinggi lainnya. Sebuah perancangan film animasi bisa masuk dalam ilmu komunikasi visual, dimana dalam animasi tersebut dapat memberikan pesan kepada audiens melalui dukungan visual yang lebih mudah dicerna daripada panca indra lainnya. Judul ini diharapkan dapat menjadi sebuah perwakilan dari kompetensi diri selama menjalankan studi, serta nantinya menjadi suatu kebanggaan bagi jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

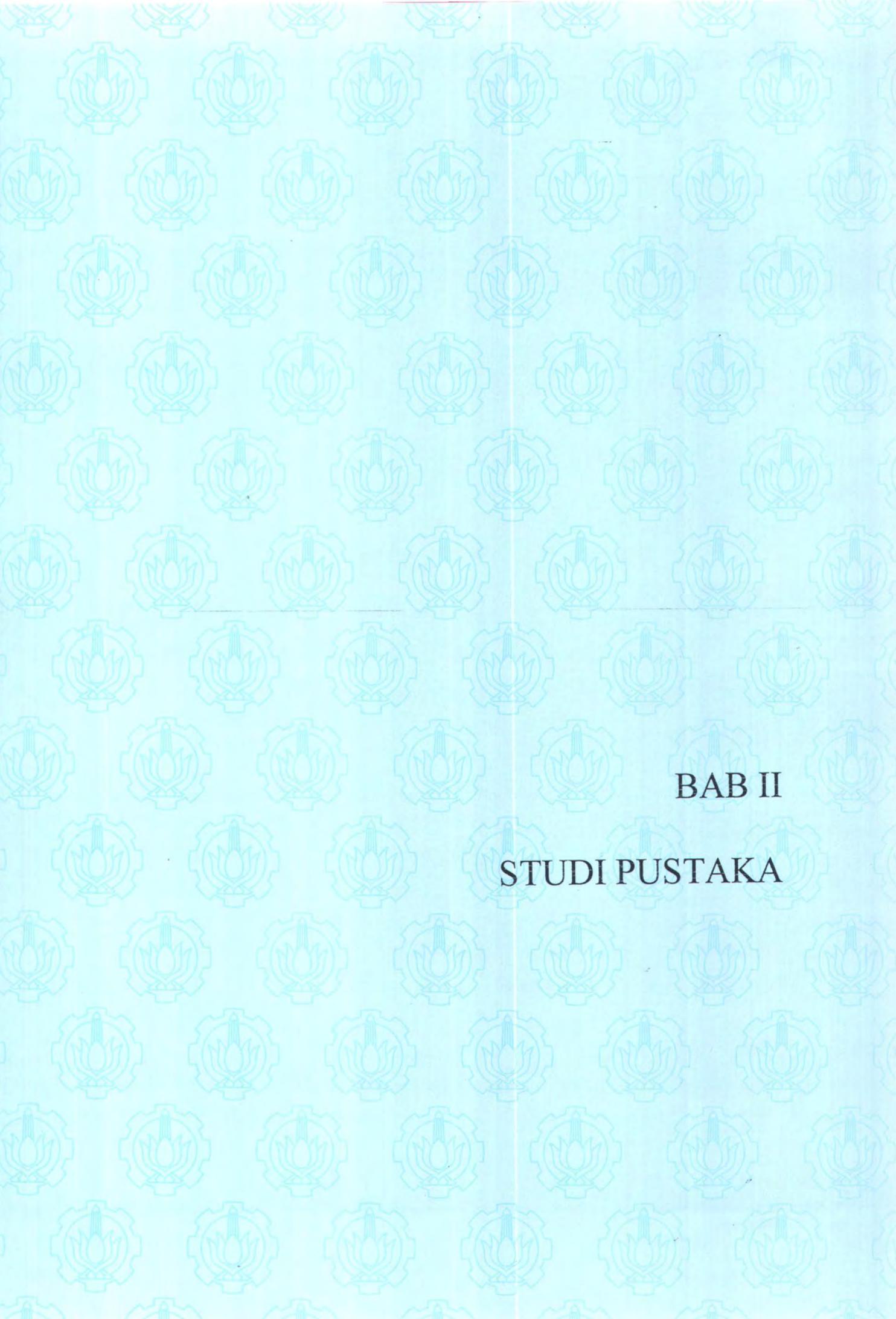
1.6.3 Manfaat bagi Penelitian Selanjutnya

Setelah selesainya perancangan ini diharapkan dapat merintis peluang untuk dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dalam upaya peningkatan kualitas edukasi sejarah nasional melalui media animasi. Sehingga muncul penelitian lain dalam sejarah nasional yang menghasilkan output animasi dengan berbagai macam teknik yang berbeda.

1.7 Metodologi Penelitian



Tabel 1.4 Alur Proses Pembuatan Animasi



BAB II

STUDI PUSTAKA

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 Sejarah Nasional Indonesia

Menurut Abdullah⁵ (1996), sejarah bukan hanya kisah-kisah masa lalu. Maksudnya dalam sejarah ada hal-hal yang tidak boleh dilupakan karena sejarah itu satu ingatan kolektif. Sejarah adalah apa yang diingat, dan apa yang dicatat kemudian direkonstruksi kembali. Artinya, yang diingat adalah hal yang pantas diingat, yang dicatat adalah yang pantas dicatat. Jadi hal tersebut merupakan proses pilihan. Berbeda dengan ingatan yang munculnya tidak disengaja, sejarah bisa disengaja. Seandainya bila ingatan hilang, orang akan terintegrasi. Saat mereka mengingat masa lalu mereka akan bernostalgia. Di sinilah unsur integratif itu terjadi. Terintegrasi antara masa lalu dengan masa sekarang.

Selebihnya Abdullah juga menambahkan belajar dan mempelajari sejarah bukan semata demi mengetahui tonggak-tonggak peristiwa di masa lampau. Lebih dari itu mengurai benang-benang peristiwa sejarah di masa lampau secara ilmiah dengan perspektif masa depan juga minimal bermanfaat untuk “merancang” masa depan. Pada konteks kerangka pemikiran itu sejarah dengan aneka tonggak peristiwa penting di masa lampau layak disebut salah satu sumber kearifan hidup.

Lewat jalinan historik terhadap peristiwa-peristiwa penting di masa lampau kita yang hidup sekarang bisa mempelajari pola-pola tingkah laku (behavioral patterns) manusia dan menganalisisnya demi kepentingan hidup kita sekarang dan masa-masa kita selanjutnya⁶

Dengan demikian sejarah juga bisa dikatakan sebagai sebuah pengalaman yang sangat berharga untuk dipelajari. Salah satunya adalah supaya tidak mengulangi kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi di masa lampau. Terlebih lagi belajar sejarah bukan hanya bermanfaat untuk masa depan, tetapi juga untuk kepentingan praktis hari ini.

⁵ Prof Dr Taufik Abdullah, Ketua Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)

⁶ Kompas, 28 Agustus 1998

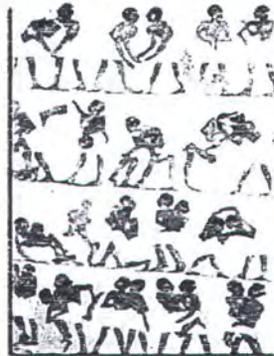
2.1.1 Pandangan Generasi Muda terhadap Pendidikan Sejarah Nasional Indonesia

Ada semacam keresahan di kalangan (Image) sejarawan mengenai perkembangan pemahaman sejarah pada generasi muda. Hal ini terungkap ketika diselenggarakannya Kongres Sejarah Nasional VI yang berlangsung di Jakarta. Inti keresahan mereka adalah gejala globalisasi yang implikasinya antara lain, berupa makin menipisnya batas-batas negara. Padahal dalam keadaan seperti itu, justru pemahaman sejarah ini menjadi lebih penting, bukan saja untuk memupuk rasa nasionalisme yang tinggi, tetapi juga bisa menjadi semacam modal dasar untuk menghadapi era globalisasi⁷.

2.2 Animasi

2.2.1 Pengertian Animasi

Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai media alternatif komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Hal ini terbukti dengan ditemukannya berbagai artefak pada peradaban Mesir Kuno tahun 2000 sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose.



Gambar 2.1 Artefak Mesir Kuno

Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter manusia yaitu *persistence of vision* atau pola penglihatan yang teratur. Paul Roget, Joseph Plateau, dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka

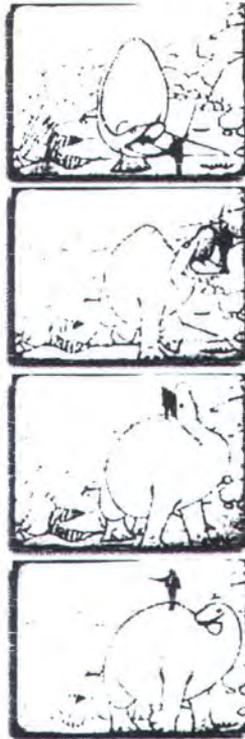
⁷ <http://www.Indonesian-society.com/obrolan/taufiq.htm>

ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya, animasi secara umum dapat didefinisikan sebagai : Suatu *sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta ilusi gambar bergerak⁸.

2.2.2 Sejarah Animasi

- 1908 Emil Cohl seseorang berkebangsaan Perancis, membuat film pertamanya, *Fantasmagorie*. Film ini dinyatakan oleh kebanyakan orang sebagai film animasi pertama. Cohl lebih dikenal karena karyanya yang berupa *comic strip* sebelum ia berpindah alih menjadi seorang animator. Ia membuat film animasi sebanyak 250 seri dari tahun 1908-1921.
- 1909 Emil Cohl mengkombinasikan antara action nyata dengan animasi hand drawn dalam filmnya yang berjudul *Espangol* (*Spanish Moonlight*).
- ¹⁴1911 Winsor Mccay membuat film pertamanya yang diberi judul *Little Nemo*.
- 1912 Winsor Mccay membuat filmnya yang berjudul *The Story of a Mosquito* (*How a Mosquito Operates*).
- Wladyslaw Starewicz berkebangsaan Rusia yang berprofesi sebagai animator 3D membuat film yang berjudul *The Cameraman's Revenge*. Karakter-karakter yang dipakai dalam animasi stop motionnya adalah serangga yang dibekukan.
- 1913 John Bray berkebangsaan Amerika Serikat (1879-1978) mengeluarkan film pertamanya, *The Artists Dream*.
- 1914 Winsor Mccay muncul kembali dengan film berikutnya yang berjudul *Gertie The Dinosaur*. Film ini merupakan sebuah film yang menggebrak dunia animasi kartun saat itu. Film ini dikeluarkan di bioskop-bioskop juga pada beberapa event multimedia di atas panggung, dimana memperlihatkan Mccay berinteraksi dengan *Gertie The Dinosaur*.

⁸ www.desain_produk.com



Gambar 2.2 Gertie the Dinosaur

John Bray membuka studionya sendiri dan mematenkan berbagai macam proses animasi. Hal ini dilanjutkan dengan munculnya Earl Hurd dari Kansas City yang mematenkan proses *Cell Animation*.

- 1915 Max Fleischer berkebangsaan Austria dan Dave Fleischer mematenkan teknik *Rotoscope*.
- 1917 Willis O'Brien yang nantinya mengeluarkan film Kingkong terlebih dahulu sudah membuat 6 buah film animasi dengan menggunakan boneka.
- 1918 Winsor Mccay menyelesaikan film animasinya yang berjudul The Sinking of The Lusitania. Film ini menggunakan gabungan teknik *cell animation* dan melukis, dan merupakan film pertama yang memakai propaganda dalam sejarah animasi.
- 1919 Lotte Reininger yang berasal dari Jerman membuat film animasinya yang pertama dengan teknik 2D dan memakai bayangan dari boneka.
- 1920 Felix The Cat yang dibuat oleh Otto Messmer muncul dan sangat terkenal pada masa tersebut. Film ini muncul dua minggu sekali di televisi.

- 1921 Mccay dibantu dengan anaknya yang bernama Robert, membuat tiga film seri sekaligus dengan judul *The Dreams of Rarebit Fiend*. Film-film tersebut adalah *The Pet*, *The Flying House*, dan *Bug Vaudeville*. Hal ini sekaligus merupakan akhir perannya di bidang animasi.
- 1922 Studio animasi Disney terletak di Kansas City dan diberi nama *Laugh-O-Gram Films*.
- 1923 *Laugh-O-Gram Films* milik Walt Disney mengeluarkan sebuah film animasi yang diperankan oleh anak sungguhan yang berinteraksi dengan karakter-karakter animasi yang berjudul "*Alice Comedies*".
- 1925 Willis O'Brien mengeluarkan film berjudul *The Lost World* yang memperlihatkan kehidupan makhluk-makhluk pra sejarah, dengan memakai teknik *stop motion*.
- 1926 Lotte Reiniger berkebangsaan Jerman mengeluarkan Jerman mengeluarkan film *Adventures of Prince Achmed* dengan menggunakan bayangan boneka. Film ini berdurasi satu jam.
- 1927 Disney mengeluarkan serial pertamanya berjudul *Oswald The Rabbit*. Film ini kemudian didistribusikan oleh *Paramount Pictures* sampai tahun 1942.
- 1928 Disney membuat karakter Mickey Mouse dengan dua animasi pertamanya *Plane Crazy* dan *Galloping Gaucho*.

Pada tahun-tahun berikutnya Disney memenangkan *Academy Awards* berturut-turut dengan film-film animasinya yang antara lain berjudul *The Flowers and Trees*, *The Three Little Pigs*, *The Tortoise and The Hare*, *Three Orphan Kittens*, *Country Cousin*, *The Old Mill*, *Ferdinand The Bull*, *The Ugly Duckling*, dan sebagainya.

2.2.3 Jenis Animasi⁹

Di awal tahun 20-an popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sineas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan *storyline* dan pengembangan tokoh karakter. Perubahan besar dimulai pada pertengahan tahun 20-an setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan beberapa konsep komersialisasi

⁹www.desain_produk.com

dimana studio-studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan standar untuk animasi. Sampai saat ini animasi dibagi dalam tiga kategori besar yaitu :

1. Animasi Stop-Motion (*Stop-Motion Animation*)
2. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)
3. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

1. Stop-Motion Animation

Stop-Motion Animation sering juga disebut sebagai *Claymation*, karena dalam perkembangannya, animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai obyek yang digerakkan. Teknik *stop-motion* animation pertama kali ditemukan oleh Stuart Blackton pada tahun 1906, yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, dan diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik Stop-Motion animasi ini sering digunakan dalam *visual effect* untuk film-film di era tahun 50-60an bahkan sampai sekarang. Wallace and Gromit dan Chicken Run karya Nick Parks adalah salah satu contoh karya *Stop-Motion Animation*. Contoh lainnya adalah *Celebrity Deathmatch* yang ditayangkan di MTV serta film *Nightmare Before Christmas* karya Tim Burton.

Sejauh ini perkembangan Stop-Motion Animation di Indonesia tidak terlalu besar, sehingga sulit menjadi seorang animator yang berkarya dalam bidang ini.

2. Traditional Animation

Animasi Tradisional adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Animasi ini dinamakan tradisional karena menggunakan teknik yang sama saat animasi pertama kali dikembangkan. Animasi tradisional juga sering disebut sebagai *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan.

Cell Animation kemudian juga disebut sebagai *2D animation* untuk membedakannya dengan *3D animation* yang keseluruhannya dikerjakan menggunakan komputer. Jenis animasi dengan menggunakan teknik inilah yang kemudian akan muncul sebagai output dalam perancangan ini.



Gambar 2.3 serial kartun *Batman*

3. Computer Graphics Animation

Sesuai dengan namanya, animasi ini seluruhnya dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dengan menggunakan *camera movement*, keseluruhan obyek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi, sehingga animasi ini juga disebut sebagai *3D Animation*. Awal perkembangan *3D Animation* dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari Massachusetts Institute of Technology berhasil mengembangkan sebuah program yang diberi nama dengan Sketchpad, yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada *cathode ray tube* (crt). Hal ini menghasilkan sebuah obyek yang sederhana dan primitif seperti gambar benda-benda geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana *computer graphics* bisa digunakan.

Pada tahun 1970 New York Institute of Technology memulai rencananya untuk menciptakan *computer animated feature film*, dan gelombang pertama pada commercial computer graphic studio mulai terlihat. Tahun 1978 beberapa studio mulai menciptakan *flying logo* dan *broadcast graphic* untuk beberapa perusahaan seperti National Football League (NFL), dan program televisi seperti The NBC dan ABC World News Night.

3D Animation sebenarnya membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dibandingkan *2D Animation* karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu computer software.



Gambar 2.4 Animasi 3D *Shrek*

2.2.4 Proses Animasi¹⁰

2.2.4.1 Desain Karakter

Pada tahap ini seorang animator harus membuat sketsa cepat terhadap alternatif karakter yang didesain. Untuk itu paling tidak dilakukan penggambaran terhadap 10 versi berbeda pada bagian-bagian tubuh, seperti baju, bentuk tubuh dan muka. Di sini tidak perlu menggambar semua karakter sekaligus, melainkan fokus pada bagian-bagian tertentu lalu menggabungkan bagian tersebut menjadi satu.

Berikutnya yang perlu dilakukan adalah membuat pilihan warna yang tidak lebih dari lima macam warna, yang mana didasarkan pada tema visual yang dipilih. Buat copy dari gambar hitam putih yang sudah jadi dan lakukan percobaan beberapa warna terhadap gambar tersebut.

Untuk karakter utama, pilih tiga dari lima versi untuk digambar ulang pada secarik kertas yang bersih setinggi enam sampai sepuluh inchi. Dari penggambaran karakter utama ini akan secara tidak langsung mengarah pada desain karakter-karakter sekunder maupun pendukung.

Setelah mendapatkan karakter utama dan pilihan warna yang tepat, perlu dicari sebuah *feedback*. Untuk itu perlu dilakukan pertanyaan terhadap beberapa orang mengenai desain karakter yang telah dibuat. Menanyakan pendapat orang lain mengenai hasil karya kita terkadang dapat mengintimidasi diri sendiri. Oleh karena itu, sebelumnya perlu bertanya pada diri sendiri dan bersikap seobyektif mungkin untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Beberapa contoh pertanyaan untuk diri sendiri adalah sebagai berikut :

¹⁰ Maya 2 Character Animation

- Apakah saya menyukai karakter ini ?
- Apakah saya senang mengenai segala sesuatu dalam karakter ini dan mau menghabiskan waktu berbulan-bulan untuk mengerjakannya ?
- Apakah karakter ini memiliki siluet yang menarik ?
- Apakah karakter ini akan menyenangkan, mudah dan menarik untuk dianimasikan ?
- Apakah selera dan tema visual jelas dalam desain ?
- Apakah aksesoris yang dikenakannya berhubungan dengan latar belakang karakter dan mampu menceritakan latar belakangnya ?
- Apakah karakter ini orisinal ?

Apabila hal-hal tersebut telah dijawab dan dikerjakan dengan baik, maka meminta pendapat orang lain bisa terasa menyenangkan. Berikut ini adalah beberapa daftar pertanyaan yang akan memberikan *feedback* berharga. Perlu diingat bahwa penting juga bagi seorang animator untuk menghargai pendapat orang lain mengenai hasil kerjanya.

- Versi mana yang paling anda sukai dan mengapa ?
- Perasaan apa yang muncul ketika anda melihat karakter ini ?
- Apa yang ingin anda ubah untuk membuat karakter ini lebih menarik ?
- Apa pendapat anda tentang sikap dan kepribadian karakter ini ?
- Apa yang bisa anda katakan mengenai karakter ini hanya dari melihat penampilannya ?

2.2.4.2 Membuat Storyboard untuk Sebuah Animasi

Beberapa Animator dalam membuat animasi langsung melompati tahap pembuatan Storyboard dan langsung mengerjakan animasinya. Berikut adalah sepuluh alasan utama mengapa sebuah Storyboard perlu dibuat :

1. **Untuk menghemat waktu dan uang.** Lebih mudah untuk membuat perubahan pada tahap pembuatan Storyboard daripada mengganti adegan di tengah-tengah proses produksi.
2. **Untuk melihat apakah cerita kita berjalan dengan baik.** Jangan pernah tergantung pada spesial efek untuk menyelamatkan jalan cerita. Jika tidak berjalan

baik pada kertas maka begitu pula pada proses animasi. Selalu perhatikan bagaimana kelanjutan antara setiap pengambilan gambar. Apakah ada jarak antara waktu pengambilan gambar satu dengan lainnya, atau apakah orang masih bingung ketika kita memasukkan ceritanya ?

3. **Untuk membuat peta jalan visual dalam tim.** Biasanya dalam membuat animasi, diperlukan banyak orang untuk membuat sebuah animasi menjadi nyata. Dengan adanya Storyboard inilah, satu-satunya cara efektif untuk menjelaskan pada anggota tim lain bagaimana animasi yang dibuat akan berjalan.
4. **Untuk membuat orang lain lebih mudah dalam memberikan Feedback.** Tanpa adanya sebuah Storyboard, kebanyakan orang akan bingung setelah mendengarkan penjelasan kita mengenai jalan cerita dalam animasi yang akan dibuat. Dengan adanya Storyboard inilah dapat memberikan mereka potongan-potongan gambar dalam cerita dan lebih mudah bagi mereka untuk memberikan komentar, kritik maupun saran.
5. **Untuk membantu membuat rencana dalam jadwal produksi.** Storyboard menghasilkan petunjuk dalam daftar setiap adegan dan adegan apa saja yang perlu diambil, dikembangkan, diberi warna atau diciptakan untuk membuat suatu adegan berjalan dengan baik. Tanpa perencanaan yang baik dalam Storyboard akan membuat kesulitan dalam menentukan jadwal produksi.
6. **Untuk memfasilitasi proses persetujuan klien.** Setelah si pembuat Storyboard menyelesaikan tugasnya, maka klien akan menandai tiap panel untuk menyetujui pembuatan animasi. Setiap perubahan merupakan tambahan. Jangan pernah membuat animasi tanpa adanya klien yang menyetujui gambaran Storyboard secara detil. Inilah yang menjadi kontrak visual antara animator dengan klien serta melindungi kedua belah pihak dalam kesalahpahaman yang terjadi.
7. **Untuk membuat setting 3D lebih mudah.** Setting lebih mudah dibuat jika kita mengetahui pengambilan gambar mana saja yang diperlukan. Pertama, perlu diketahui lokasi kamera yang mempengaruhi pencahayaan, bloking, dan jangkauan animasi tersebut.
8. **Untuk memvisualisasikan berbagai ide dan memilih ide terbaik.** Pengerjaan Storyboard dapat dilakukan dalam jumlah yang lebih dari satu serta jalan cerita

yang parallel lalu dipilih yang terbaik. Jangan selalu bekerja dengan ide pertama yang muncul dalam kepala. Tanyakan pada diri sendiri bagaimana kita dapat mengerjakan pengambilan gambar tersebut.

9. **Untuk menciptakan penampilan visual yang sesuai.** Apakah cerita yang kita buat menarik dalam keseluruhannya ? Apakah warna yang dipakai sudah sesuai ? Apakah setiap panel dalam Storyboard mengesankan ? Apa yang bisa diganti dalam tiap pengambilan gambar untuk bisa menjadikannya sebuah visual *masterpiece* tersendiri ? Apakah ada hal menarik dalam animasi yang menjadikannya bentuk seni tersendiri ?
10. **Untuk membuat sebuah Animatic.** Proses animasi tercipta dari Storyboard yang telah di scan ke dalam komputer dan ditransformasikan menjadi slideshow dengan perencanaan waktu dan audio sehingga menampilkan kesan sebagai satu keseluruhan.

Sekarang saatnya membuat Storyboard kasar untuk animasi. Masukkan semua desain produksi dan penelitian yang telah dilakukan, bersamaan dengan tema visual yang kuat. Sebenarnya tidak ada standarisasi dalam membuat sebuah Storyboard. Hal yang penting adalah Storyboard tersebut mewakili ide yang dapat digambarkan secara jelas dan mudah dimengerti. Dalam membuat sebuah Storyboard, perlu diperhatikan beberapa tips di bawah :

- Pertama-tama gambar kotak dengan perbandingan yang sama seperti pada outputnya nanti. Perbandingan rasio untuk video adalah 4:3 ; HDTV dan aspek rasio Film adalah sekitar 16:9.
- Gunakan gambar anak panah untuk menunjukkan gerakan kamera atau gerakan yang terdapat dalam frame.
- Gunakan panah dengan istilah pengambilan gambar untuk menunjukkan gerakan kamera tertentu yang tidak dapat dipahami hanya dengan gambar anak panah.
- Gunakan sebuah frame dalam frame untuk menunjukkan area *zoom*.
- Gunakan bentuk yang berbeda seperti lebih panjang, lebih besar untuk menunjukkan *panning*.

- Gambar berbagai gambar untuk sebuah obyek yang bergerak jika dirasakan penting dalam cerita.
- Tulis dialog di bawah kotak panel untuk menjelaskan bagaimana track audio dapat menjelaskan cerita. Usahakan agar dialog yang tercantum seminimal mungkin. Buat karakter yang berbicara untuk melakukan kegiatan agar terlihat lebih sejalan dengan cerita.
- Beri nomer pada setiap panel untuk menunjukkan urutan gambar.
- Tidak perlu untuk membuat penjelasan pada tiap panel yang terjadi kecuali jika membingungkan.
- Masukkan transisi di antara setiap panel.
- Ambil berbagai sudut pandang yang berbeda untuk membuat pengambilan gambar lebih menarik. Coba untuk menggunakan perspektif sebanyak mungkin untuk membuat adegan lebih terkesan tiga dimensi, dan menunjuk secara jelas kearah mana kamera tertuju.
- Sebagai awal lebih baik menggambar dengan pensil atau konte untuk mendapatkan terang dan gelap. Setelah itu bisa digunakan marker, cat akrilik, atau pensil warna untuk versi akhir. Alternatif lain adalah dengan memberi warna secara digital pada software komputer seperti Photoshop maupun Painter.

2.2.4.3 Pencahayaan atau Lights

Pencahayaan dapat membuat sebuah animasi tampak lebih estetik atau sebaliknya. Pencahayaan yang baik dapat membantu dalam bercerita serta meningkatkan minat dan emosional seseorang. Pencahayaan perlu diseimbangkan agar animasi yang dibuat mengandung komposisi yang tepat. Setelah potongan-potongan gambar telah tergabung, perlu diekspor atau dirender keseluruhan animasi dalam image *grayscale* agar terlihat apakah kontras gelap terang terlihat dengan baik. Akan terlihat baik dalam hitam putih apabila kita memperhatikan pencahayaan dan komposisi pada tiap adegan. Menggunakan terlalu banyak *mid-tones* pada *background* dan *foreground* dapat membuat siluet dan animasi tersebut sulit dibaca secara visual.

2.2.4.4 Kamera

Penggunaan berbagai sudut pandang, gerakan kamera, maupun transisi dapat menambah nilai estetis sebuah animasi. Orang yang tidak menyadari berapa banyak sudut pandang sebuah kamera dapat diambil, biasanya sering menggunakan *medium shot* secara monoton. Perlu diingat bahwa tujuan dalam memilih berbagai sudut pandang adalah membangkitkan emosi dengan menentukan sudut pandang yang paling tepat. Berikut adalah macam sudut pandang, gerakan kamera, dan transisi dalam pengambilan gambar :

1. **Aerial shot.** Pengambilan gambar dari atas, biasanya jauh di atas. Sering digunakan pada awal maupun akhir film untuk zoom in atau zoom out.
2. **Point-of-view (POV).** Apa yang dilihat oleh karakter. Biasanya karakter itu sendiri tidak ada di dalamnya. Ini adalah pengambilan gambar dari mata karakter tersebut.
3. **Reverse POV.** Biasanya digunakan untuk memperlihatkan reaksi karakter akibat POV.
4. **Over the shoulder.** Memperlihatkan tepat di atas pundak karakter. Digunakan untuk menunjukkan letak sebuah obyek dan hubungannya dengan karakter tersebut.
5. **Reaction shot.** Pengambilan gambar yang memperlihatkan bagaimana seorang karakter bereaksi teradap sesuatu yang telah terjadi.
6. **Zoom.** Pengambilan gambar yang bergerak dimana focal length dan jarak pandang berubah sejalan dengan waktu.
7. **Tracking shot.** Pengambilan gambar yang mengikuti gerakan karakter atau obyek yang bergerak sepanjang adegan. Juga bisa digunakan untuk menjauhi atau mendekati subyek diam.
8. **Follow shot.** Seperti Tracking Shot, hanya saja focus pada subyek yang bergerak.
9. **Into view.** Kamera bergerak dan menemukan subyek baru.
10. **Into frame.** Sebuah subyek baru muncul dalam frame, dimana sebelumnya tidak terlihat pada layer tanpa mengubah sudut pandang.
11. **Insert.** Sudut pandang *Close Up* yang mengacu pada sebuah obyek yang penting.
12. **Montage.** Runtutan gambar yang diambil untuk membangun selera atau menyediakan informasi.

13. **Split screen.** Sebuah Frame dimana dua gambar terjadi pada satu waktu, biasanya dibatasi sebuah garis. Layar dapat dibelah secara diagonal, horizontal, vertikal, atau dengan *masking alpha channel* untuk membuat efek yang lebih menarik.
14. **Pause atau Beat.** Bahasa dalam naskah untuk pengaturan waktu. Hal ini bisa digunakan untuk membuat penonton berpikir tentang beberapa hal yang terjadi dalam cerita.
15. **Freeze frame.** Sebuah frame yang ditahan untuk memberhentikan beberapa gerakan.
16. **Slow motion (slow-mo).** Kecepatan kamera meningkat di atas normal untuk menunjukkan aksi yang dibuat dalam gerakan lambat.
17. **Super/ Extreme slow motion.** Gerakan lambat yang lebih lambat dari slow motion biasa. Bagus bila diterapkan dalam adegan-adegan dramatis seperti adegan kematian.
18. **Super.** Teks atau gambar yang diperlihatkan berlebihan pada pengambilan gambar. Biasanya digunakan pada layer *credits*, *subtitles*, atau *animated graphics*.
19. **Stock shot.** Footage yang diambil bukan dari menciptakan sendiri melainkan dari yang sudah ada dan dibuat oleh orang lain. Hal ini disebabkan karena kemungkinan si animator tidak bisa atau tidak mau mengambil gambar sendiri. Pengambilan gambar ini dapat berupa benda-benda mikroskopik, sudut pandang dari luar angkasa, pemandangan kota dari atas dan lain sebagainya.
20. **Two shot.** Dua orang atau karakter dalam satu pengambilan gambar.
21. **Angle on.** Pengambilan gambar pada obyek yang tidak secara langsung melainkan dari sudut pandang tertentu.
22. **Another angle.** Pengambilan gambar dari sudut pandang yang berbeda dari sudut pandang sebelumnya.
23. **Bank shot.** Kamera yang bergerak seperti gerakan bangau, dengan orbit lingkaran.
24. **Close-up (CU).** Pengambilan gambar seseorang yang hanya mencakup dari leher ke atas.
25. **Extreme close-up (XCU).** Pengambilan gambar yang sangat detil dan hanya focus pada satu bagian yang kecil seperti mata saja, bibir saja, dan sebagainya.

26. **Group shot.** Kumpulan karakter atau orang dalam satu pengambilan gambar.
27. **Interior/ exterior.** Bahasa dalam naskah yang digunakan untuk menunjukkan lokasi apakah di dalam ataukah di luar.
28. **Long shot.** Sebuah subyek dengan banyak latar belakang dan beberapa pemandangan tampak jauh.
29. **Extreme long shot.** Sebuah subyek dengan beberapa latar belakang dan banyak pemandangan tampak jauh.
30. **Medium shot.** Pengambilan gambar yang mencakup bagian pinggang ke atas dari seseorang.
31. **Reverse angle.** Kebalikan dari sudut pandang gambar yang sebelumnya diambil.
32. **Take.** Pengambilan gambar pada animasi yang memperlihatkan sebuah karakter melakukan reaksi ekstrim.
33. **Three shot.** Tiga orang atau karakter dalam sebuah pengambilan gambar.
34. **Pan left/ right.** Kamera bergerak berputar pada porosnya secara horisontal.
35. **Truck left/ right.** Pergerakan kamera secara horisontal dengan sebuah alat yang *dolly-type*.
36. **Dolly in/ out.** Pergerakan secara horisontal bersamaan dengan *lens axis* keseluruhan kamera menggunakan alat *dolly-type*.
37. **Tilt up/ down.** Rotasi kamera secara vertikal sekitar *lens axis* yang parallel terhadap sebuah adegan.
38. **Pedestal up/ down.** Kamera bergerak ke atas dan bawah sepanjang *vertical axis*.
39. **Cut.** Perubahan dari satu adegan ke adegan lainnya yang terjadi dalam sebuah frame.
40. **Fade-in.** Adegan muncul secara perlahan dari layer hitam atau berwarna. Kebanyakan film muncul dengan fade-in sebagai awalan dan fade-out pada akhir cerita.
41. **Crossfade.** *Fade* yang muncul secara perlahan dari adegan lain yang melewati serangkaian frame tetapi selalu melibatkan paling tidak satu frame layer hitam di antara *fade* yang terjadi.
42. **Dissolve.** *Fade* yang muncul dari satu adegan ke adegan lain tanpa melewati sebuah frame layer hitam di antaranya.

43. **Wipe.** Sebuah adegan yang mendorong adegan lain keluar dari layar baik secara horisontal, vertikal, dalam bentuk spiral atau cara lainnya.
44. **Intercut.** Dua adegan yang muncul secara bergantian untuk membentuk sebuah sequence bersamaan.
45. **Match cut.** Potongan antara dua adegan yang mempunyai obyek yang sama, setting atau orang dalam posisi yang sama. Dapat digunakan sebagai perjalanan waktu atau menunjukkan identitas.
46. **Alpha mask.** Digunakan dalam program digital video editing yang mana sering memberikan pilihan untuk membangun bentuk transisi menggunakan masking alpha channel.

2.2.4.5 Sudut pandang atau Angle

Ide dasar di balik sudut pandang kamera dan kesan yang diberikan kepada penonton adalah sebagai berikut :

- Saat sudut pandang ketinggian kamera sejajar dengan tinggi subyek, kita akan mendapat persamaan kesan yang didapat oleh subyek.
- Saat sudut pandang kamera melihat subyek yang berada di bawah, kita akan mendapat kesan dominan dari sudut pandang kamera, atau bahwa subyek terkesan kecil, dan kurang penting.
- Saat sudut pandang kamera melihat ke atas pada subyek, maka kita akan mendapatkan kesan bahwa subyek terlihat lebih besar, lebih penting, superior.

2.2.4.6 Keseimbangan atau Balance

Setiap pengambilan gambar harus memiliki keseimbangan yang tepat. Jika kita memiliki sebuah benda yang besar dan berat pada satu sisi, tambahkan benda yang lebih kecil pada sisi lainnya untuk menyeimbangkan pengambilan gambar. Obyek yang dekat terlihat lebih besar dan lebih berat dalam sebuah pengambilan gambar.

Aspek lain dalam keseimbangan adalah arah penglihatan. Jika kita memiliki tampak samping orang yang melihat ke kiri, letakkan orang tersebut di sisi ujung kanan frame memperlihatkan ruangan dimana penglihatan itu terjadi. Obyek-obyek seperti TV

set, kendaraan yang bergerak juga memerlukan ruangan di depan mereka untuk mendapatkan keseimbangan yang baik.

Warna mempengaruhi keseimbangan karena mata kita biasanya langsung tertuju pada sesuatu yang terang atau warna putih dalam sebuah frame. Untuk itu perlu direncanakan terlebih dahulu sebuah frame agar mata penonton tertuju pada bagian yang paling terang terlebih dahulu. Unsur terang memberikan obyek lebih berat dalam suatu komposisi. Sebuah obyek dengan massa yang besar dapat digunakan untuk menyeimbangkan obyek lainnya dengan warna yang lebih terang.

2.2.5 Prinsip Animasi¹¹

Berikut ini adalah 12 prinsip animasi yang dibuat oleh *Disney*, yang mana merupakan hal penting dalam membuat storyboard dan merencanakan pengambilan gambar. Untuk itu perlu mencoba menggunakan sebanyak mungkin prinsip-prinsip di bawah ini :

1. **Squash and Stretch.** Isilah karung tepung dengan tepung dan jatuhkan pada lantai. Bagian bawah stretch keluar sedangkan bagian atas squash. Ambil karung tepung yang sama ini dan angkat ke udara dalam gerakan slow motion, lihat bagian dalam tepung berubah bentuk, tergantung pada kecepatan dan tekanan. Sebuah bola karet yang memantul di tanah mengalami perubahan dengan cara yang sama. Ketika membentur lantai dengan keras perlahan-lahan akan berubah rata. Yang terpenting adalah agar mempertahankan massa yang sama. Jika satu bagian menjadi besar akibat mekar, bagian lain mengecil akibat tertekan.
2. **Anticipation.** Rencanakan deretan aksi dari satu adegan ke adegan berikutnya. Lanjutkan setiap aksi yang dominan dengan satu aksi yang memperkenalkannya pada penonton sehingga mereka tidak bingung atau bertanya-tanya apa yang dilakukan oleh karakter. Sebagai contoh, sebelum Alien memakan usus manusia, buatlah alien tersebut melihat bagian usus untuk sementara waktu dan menjulurkan tangannya.
3. **Staging.** Setiap detil visual dalam frame diperlukan untuk membantu menjelaskan story line serta emosi. Sebagai contoh, jika kita menginginkan sebuah rumah tua

¹¹ Maya 2 Character Animation

- yang menyeramkan, gunakanlah warna-warna gelap, makhluk-makhluk yang hanya tampak sebagai bayangan, suara lolongan, dan unsur menakutkan lainnya.
4. **Ease In, Ease Out.** Juga dinamakan *slow in, slow out*, yaitu pengaturan waktu dalam tiap adegan maupun pengambilan gambar berubah untuk memberikan gerakan yang lebih realistis dan menjiwai.
 5. **Arcs.** Jauhi presisi mekanis dalam gerakan karakter: Gerakan kebanyakan makhluk mengikuti gerakan yang menyerupai lingkaran. Perlu diingat bahwa saat menentukan keyframe untuk sebuah karakter, *in-between* yang hanya berupa garis lurus mengakibatkan resiko membunuh unsur dalam suatu aksi.
 6. **Secondary Action.** Aksi ini mengikuti aksi utama dalam sebuah gerakan. Jika kita membuat seekor naga yang akan menangis, bentuk air mata di matanya, lalu buat dia mengangkat tangannya dan menyeka air matanya lalu sambil menurunkan tangannya, perhatikan ekspresi wajahnya yang sedih diikuti bibir yang gemetar. Jika naga itu tadinya hanya duduk dan mengeluarkan air mata, maka suasananya tidak akan terasa emosional.
 7. **Timing.** Dalam konteks Prinsip Animasi, bagian ini menyatakan jumlah *in-between* pada waktu aksi dengan karakter animasi yang tergambar *frame by frame*. Semakin sedikit *in-between* semakin cepat dan kasar sebuah aksi.
 8. **Exaggeration.** Ambil serangkaian aksi normal dan buat mereka menjadi ekstrim. Ini dilakukan bukan dengan distorsi tetapi dengan melebih-lebihkan sebuah kenyataan.
 9. **Solid Drawing.** Apakah setiap frame dalam animasi tersebut memiliki berat, kedalaman, dan keseimbangan? Hindari sesuatu yang “kembar” yang mana tangan dan kaki dalam terlihat paralel dan berada pada posisi yang sama.
 10. **Appeal.** Aktor sungguhan memiliki penampilan yang berkarisma pada layar lebar. Karakter animasi perlu untuk memiliki hal yang sama. *Appeal* di sini berarti segala sesuatu yang ingin dilihat seseorang, daya tarik, kesederhanaan, komunikasi, dan menarik. Semua musuh seharusnya memiliki penampilan tersendiri, agar tidak bosan untuk dilihat.
 11. **Follow Through dan Overlapping Action.** Yang terpenting di sini adalah jangan sampai semua obyek berhenti bersamaan. Jika ada karakter semacam *jar-jar*

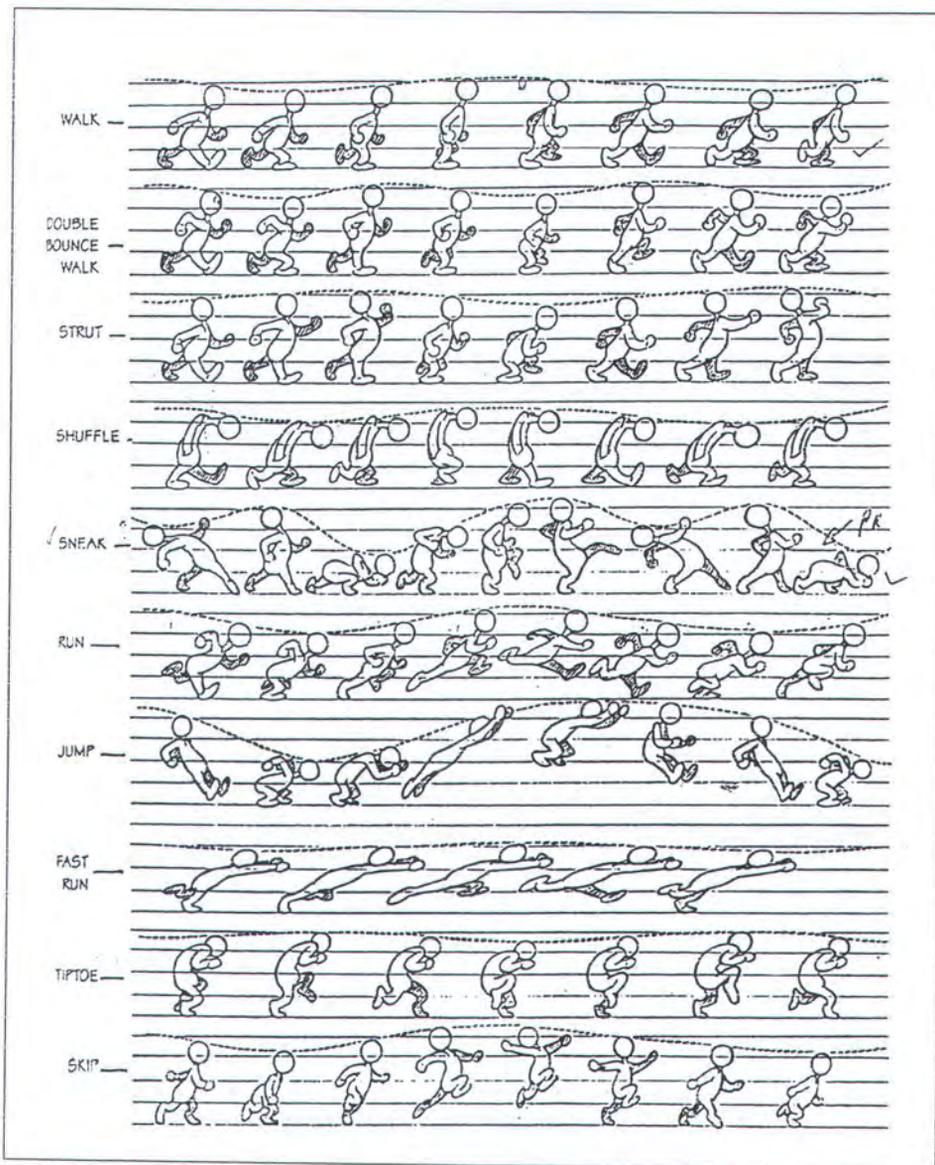
dalam *StarWars : The Phantom Menace* berhenti bergerak, Telinganya yang panjang masih tetap bergerak dengan cara dikepakkan. Walaupun hal ini akan membuat animasi yang dibuat semakin rumit, tetapi detail seperti inilah yang terlihat lebih menarik di layar lebar.

12. **Pose to Pose dan Straight Ahead.** Dalam animasi komputer, *pose to pose action* melibatkan keyframe setiap pose utama dan meletakkan in-between action di tengah-tengahnya. Hal ini merupakan merupakan salah satu cara yang baik dalam pengambilan gambar serta pengaturan waktu. *Straight Ahead* action adalah meletakkan keyframe pertama dan dilanjutkan dengan keyframe selanjutnya dan seterusnya sampai selesai. Cara ini biasanya kurang akurat dan membutuhkan waktu lama untuk menyempurnakan.

2.2.5.1 Gerakan pada Figur Berkaki Dua¹²

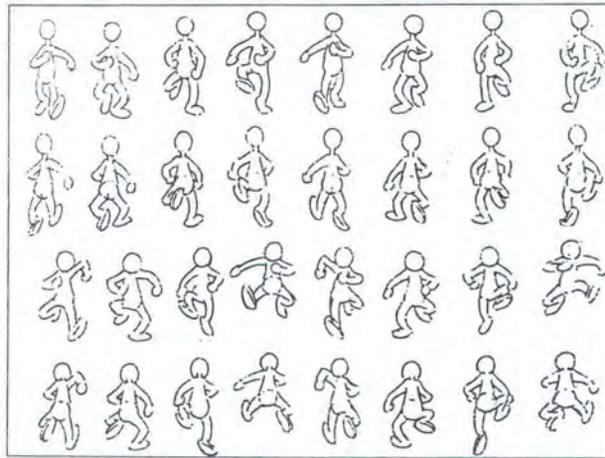
Berikut adalah perbandingan beberapa gerakan maju figur berkaki dua yang dapat dilakukan dengan pengulangan. Setengah dari setiap pengulangan telah digambarkan di bawah. Untuk bagian setengahnya lagi dapat dibalik antara kiri dan kanan pada bagian tangan dan kaki. Pengulangan dapat dilakukan secara berulang-ulang yang mana gambar figur tersebut tetap di tengah layar sementara latar belakangnya bergerak.

¹² Animation by Preston Blair, Learn how to draw Animated Cartoon



Gambar 2.5 Gerakan figur berkaki dua tampak samping

Setiap aksi mengambil karakteristik yang berbeda. Berikut ini adalah gerakan berjalan dan lari, masing-masing dari tampak depan dan belakang.

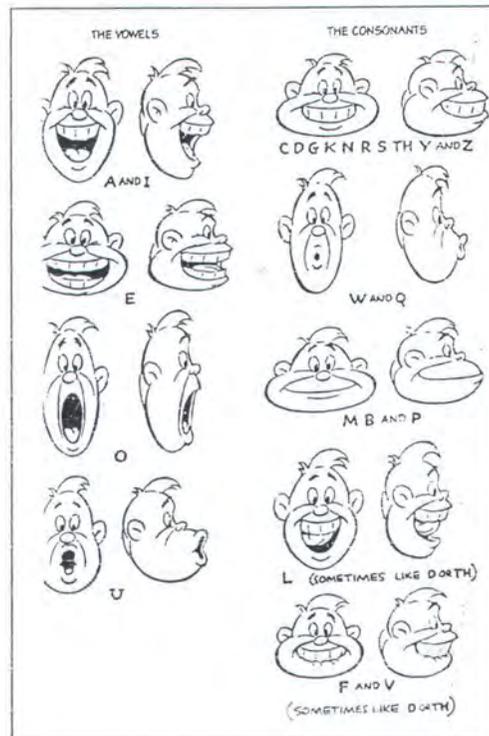


Gambar 2.6 Gerakan figur berkaki dua tampak depan dan belakang

2.2.5.2 Dialog¹³

Ekspresi utama pada bagian mulut saat berbicara dapat dilihat pada ilustrasi di bawah. Bagian muka adalah bagian yang dapat ditekan atau ditarik untuk menyesuaikan dengan ekspresi mulut. Hal ini menciptakan titik kontras yang baik diantara setiap posisi, yang mana dapat membantu dalam pembuatan animasi. Cara paling baik untuk mendapatkan gambaran yang tepat saat orang berbicara adalah dengan berbicara sendiri di depan cermin.

¹³ Animation by Preston Blair, Learn how to draw Animated Cartoon



Gambar 2.7 Bentuk mulut saat berbicara

2.2.6 Animasi di Indonesia¹⁴

Lima puluh tahun yang lalu, Dikut Hendranoto sepulang dari belajar membuat film animasi di studio animasi Walt Disney di Amerika Serikat, mempraktekkan membuat film animasi dengan teknik *pegbar animasi*, sebuah teknik yang menggunakan alat penjepit gambar-gambar animasi. Saat itu di bawah Perusahaan Film Negara (PFN), Ia membuat sebuah film untuk tujuan penerangan pemilihan umum berjudul *Doel Memilih*. Dengan menggunakan gambar-gambar sederhana telah tercipta juga film animasi yang sederhana. Film ini adalah film animasi pertama yang dibuat oleh orang Indonesia dan berdurasi sekitar 3 menit.

Tahun 1960-an Perusahaan Film Negara (PFN) memproduksi serial film animasi tentang tokoh sejarah bangsa dengan teknik animasi sederhana, yang disebut sebagai teknik *Filmographs Visual Squeeze*. Teknik ini mengandalkan gambar-gambar still seperti pada komik, dengan gerakan hanya sebagian gambarnya yang dibuat secara

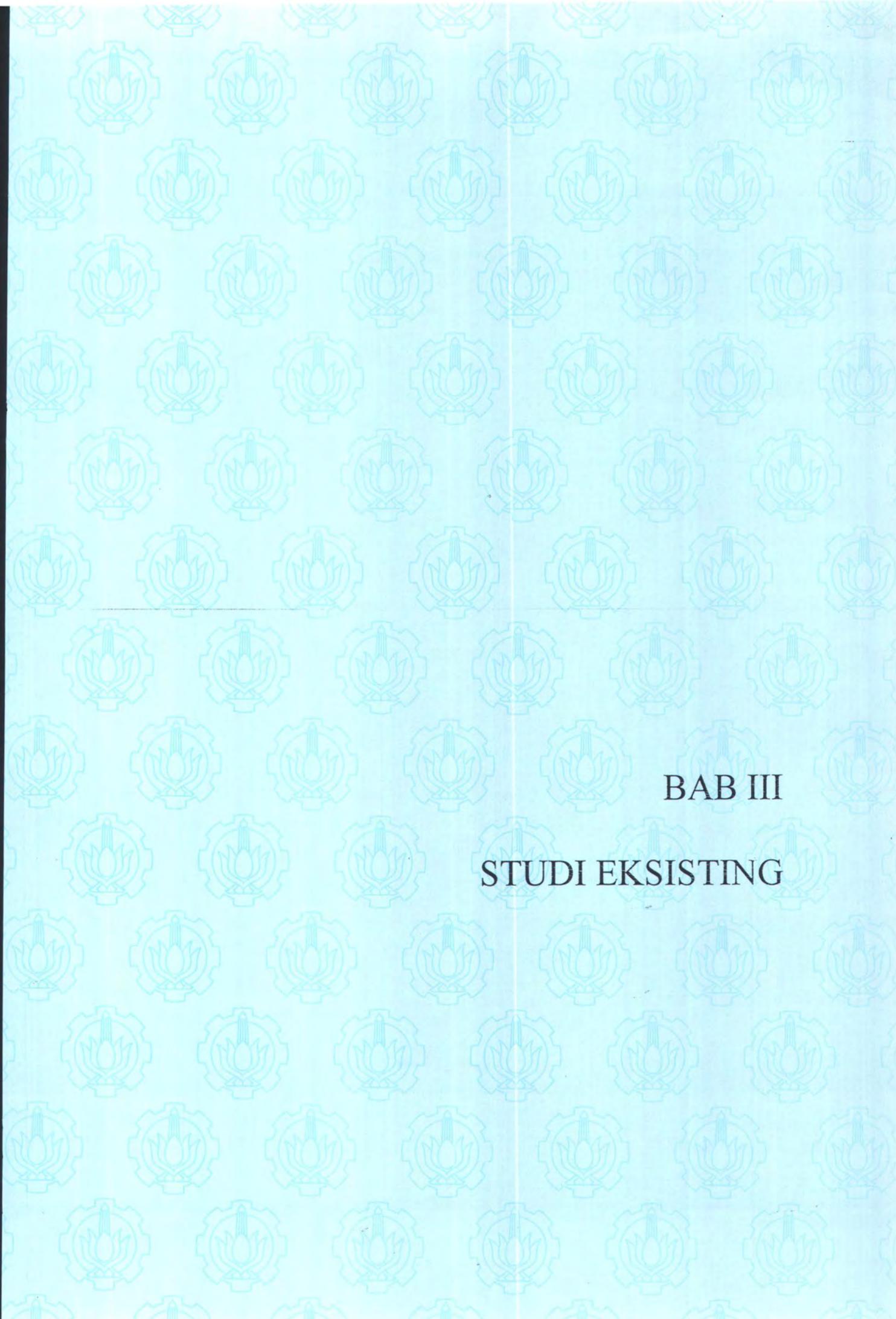
¹⁴ Media Indonesia Online, 13 Maret 2005

minimalis, dan filmnya sangat mengandalkan narasi untuk membimbing penonton agar bisa mengikuti alur ceritanya.

Tahun 1970-an muncul film serial Si Huma, tokoh anak desa yang senang berfantasi hingga ke negeri kartun untuk manusia agar lebih beradab. Studio animasi iklan, pada masa itu diantaranya yang cukup menonjol adalah studio animasi PT Anima Indah, yang kemudian memunculkan beberapa animator kondang seperti Denny A Djonaid, Partono, dan Wagiono Sunarto.

Pada era reformasi banyak memunculkan independensi, sehingga kesadaran demokratisasi semakin kuat dan nuansa pemberontakan cukup kental. Secara umum dunia perfilman Indonesia banyak memunculkan film animasi. Salah satu contohnya, tahun lalu telah diluncurkan film animasi yang secara keseluruhan dibuat dengan teknik animasi 3D yang berjudul Homeland.

Memaknai 50 tahun produksi film animasi di Indonesia, yang pertama perlu disyukuri adalah bahwa sejarah telah mencatat keberadaan film animasi di Indonesia, meski secara umum film animasi di Indonesia belum menjadi bagian yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, tampaknya masih perlu secara terus-menerus, intensif dan konsisten membuat berbagai event untuk film animasi Indonesia. Seperti saat ini sebagian anak-anak di Indonesia di kota-kota besar begitu tergila-gila dengan film animasi SpongeBob dan Dora The Explorer yang setiap hari selama tiga kali ditayangkan di televisi swasta secara konsisten sehingga membangun imej dan kecintaan terhadapnya.



BAB III

STUDI EKSISTING

BAB III

STUDI EXISTING

3.1 Film Animasi Luar Bertemakan Sejarah

Jepang merupakan negara yang termasuk paling maju di Asia. Dalam perkembangannya, Jepang terkenal sebagai produsen film animasi yang mana lebih dikenal dengan sebutan anime. Dari anime-anime yang diproduksi tersebut, tidak sedikit diantaranya yang menggunakan setting sejarah sebagai tema dari cerita tersebut. Beberapa diantaranya adalah *Rurouni Kenshin* (dalam versi inggrisnya dikenal dengan judul *Samurai X*), dan *Grave of the Fireflies*.

3.1.1 Anime Rurouni Kenshin/ Samurai X

Film serial Anime Rurouni Kenshin/ Samurai X mengambil latar belakang saat terjadi Restorasi Meiji dan bergenre action-adventure yang diambil dari sudut pandang seorang samurai. Serial anime ini berjumlah sebanyak 95 episode dan ditayangkan hingga tamat di berbagai stasiun TV di berbagai negara termasuk Indonesia.



Gambar 3.1 Anime Rurouni Kenshin

3.1.1.1 Storyline

Kisah Rurouni Kenshin bersetting pada tahun 1879 di negeri Sakura, dimana jaman Tokugawa telah digantikan oleh jaman baru yang disebut Restorasi Meiji. Kenshin Himura, seorang samurai yang turut berjasa dalam pergantian era pemerintahan di Jepang, kini telah memutuskan untuk mengisi sisa hidupnya untuk mengembara dan sebagai pelindung rakyat setelah sebelumnya ia menjadi seorang Battosai (pembantai), di era Tokugawa. Untuk menebus dosa-dosanya tersebut, Kenshin telah mengganti pedang tajamnya dengan Sakabatou (pedang bermata terbaik) sebagai tanda bahwa ia tidak ingin membunuh lagi dan bertujuan untuk melindungi kaum lemah tanpa harus melukai ataupun membunuh lawannya.

Dalam perjalanannya, Kenshin bertemu dengan Kaoru Kamiya, seorang gadis yang berperan sebagai guru kendo sekaligus pemilik doujinshi (perguruan) aliran Kamiyakashin. Setelah itu, Kenshin memutuskan untuk menetap di perguruan Kamiyakashin untuk melindungi sekaligus membantu Kaoru dalam meneruskan dan mengajarkan aliran pedang tersebut. Yahiko Myoujin, anak keluarga samurai berumur 10 tahun, segera menjadi murid dari aliran tersebut setelah sebelumnya bekerja sebagai pencopet dan ditolong oleh Kenshin ketika dihajar oleh kelompok penjahat. Selain itu juga ada Sanosuke Sagara, seorang berandalan muda yang akhirnya menjadi teman seperjuangan Kenshin, dan Megumi Takani, gadis yang sebelumnya dipaksa oleh organisasi kejahatan untuk membuat opium (dan ditolong pula oleh Kenshin dan kawan-kawan) namun ahli dalam bidang pengobatan dan kedokteran.

Seiring dengan berkembangnya cerita, masa lalu Kenshin pun mulai terkuak. Kini ia harus benar-benar berjuang untuk melindungi Jepang, baik dari pihak dalam maupun luar. Bersama Saitou Kajime, mantan anggota Shinsengumi yang pro-pemerintah, Kenshin berjuang untuk menggagalkan niat Makoto Shishio, seorang samurai yang dendam kepada pemerintah Jepang karena seelumnya pernah dibakar hidup-hidup dan berniat balas dendam sekaligus menguasai seluruh Jepang.

3.1.1.2 Gaya Visual dan Alur

Karakter digambar menggunakan gaya manga dengan proporsi yang cenderung kurus. Proporsi mata dibuat seperti manga pada umumnya yaitu lebar. Pewarnaan karakter cukup detil dengan nuansa warna yang cerah.

Background digambar lebih detil dengan warna yang sama seperti pada karakter yaitu bernuansa cerah.

Alur pada cerita serialnya yaitu maju dengan memberikan potongan-potongan flashback pada tengah-tengah cerita.



Gambar 3.2 Screenshot Anime Rurouni Kenshin

3.1.2 Anime Grave Of The Fireflies

Film ini mendapat penghargaan sebagai “*Best Animated Feature Film*” dalam Chicago International Children’s Film Festival oleh The New York Times. Selain itu dalam Chicago Sun-Times juga dinyatakan termasuk dalam deretan film perang terbaik yang pernah dibuat. Film ini berdurasi 90 menit dan mengambil alur *Flash Back*.

3.1.2.1 Storyline

Film animasi ini mengambil setting cerita sesaat setelah Perang Dunia II. Tokoh cerita dalam film ini adalah seorang anak laki-laki bernama Seita dan adik perempuannya yang masih berumur 4 tahun bernama Setsuko.

Cerita dimulai dengan Seita yang sudah meninggal melihat tubuhnya dalam keadaan tergeletak di sebuah stasiun kereta api dan dilalui oleh hiruk pikuk orang yang tidak menghiraukan keberadaannya. Lalu datang dua orang petugas kebersihan dan membersihkan sampah di sekitarnya. Salah seorang diantaranya menemukan kaleng permen gula yang sudah rusak dan kosong di saku Seita dan melemparkannya ke halaman luar. Setelah itu muncul Setsuko sosok yang sudah meninggal mengambil kaleng permen tersebut dan sesaat kemudian terlihat Seita di sebelah menggandem tangannya.

Cerita kemudian melompat langsung bersetting di belakang rumah Seita. Di situ terlihat Seita yang sedang menggali lubang dan menimbun barang-barangnya disertai dengan suara pesawat terbang sebagai back soundnya. Saat itu pesawat pasukan Amerika melakukan serangan udara dengan menjatuhkan bom yang tak terhitung jumlahnya. Ibu Seita menyuruh Seita membawa Setsuko, karena ibunya mengalami gangguan jantung dan tidak kuat membawa mereka. Mereka pun berpencar menuju tempat aman. Ayah Seita adalah seorang perwira Angkatan Laut Jepang yang sedang berperang dan tidak diketahui secara pasti keberadaannya. Setelah sekian lama berlari melewati keramaian orang yang diliputi kebingungan, muncul seorang tentara bersepeda yang menyampaikan berita agar penduduk segera menuju ke sekolah sebagai tempat yang aman. Semua orang langsung berbondong-bondong menuju sekolah. Akhirnya Seita dan adiknya, Setsuko

tiba di sekolah dengan selamat. Di sana mereka berbaris untuk didata dan dibagikan bagian makanan masing-masing. Tidak lama kemudian muncul seorang ibu-ibu yang mendekati Seita dan mengatakan bahwa Ibunya terluka saat dalam perjalanan menuju sekolah itu. Seita pun langsung disuruh melihat keadaan ibunya di dalam gedung sekolah dan menitipkan adiknya dengan ibu-ibu tadi. Di dalam gedung terlihat banyak orang yang terluka parah akibat pemboman yang sebelumnya terjadi. Tiba-tiba muncul seorang tentara Jepang yang memberikan cincin ibu Seita dan mengantarkan Seita ke ruangan tempat ibunya dirawat. Saat masuk ke ruangan tersebut terlihat ibunya yang terluka parah serta seluruh tubuhnya yang dibalut oleh perban. Seita melihat ibunya yang sedang tidur dan tidak bisa berbuat apa-apa. Lalu tentara tadi menyuruh Seita untuk tinggal bersama kerabatnya sementara ibunya dirawat. Seita pun meninggalkan ruangan dan menemui Setsuko dan memberitahu kepada adiknya itu tentang keadaan ibu mereka.

Esok harinya Seita kembali ke sekolah dan menengok keadaan ibunya. Di sana terlihat ibunya yang diselimuti belatung tergeletak di tanah. Tidak lama kemudian beberapa tentara membawa mayat ibunya tersebut untuk dikuburkan. Tentara yang sebelumnya ada di sekolah datang lagi dan menyarankan agar Seita dan adiknya pindah ke luar kota dan tinggal bersama kerabat mereka di sana. Seita langsung pulang ke tempat seorang ibu yang merawat mereka karena terpisah dari kedua orangtuanya. Saat sampai di rumahnya, terlihat ibu itu bersama Setsuko menunggu di pintu masuk dan menanyakan kabar ibu mereka. Seita terpaksa bohong bahwa ibunya masih hidup dan masih dirawat karena tidak mau adiknya terlihat sedih. Hari demi haripun berlangsung dan bahan makanan mulai habis. Ibu tadi menyuruh Seita untuk menjual kimono milik ibunya yang sangat mahal untuk membeli beras putih. Seita menyetujui tetapi adiknya menangis karena masih tidak rela meninggalkan kimono milik ibunya. Akhirnya kimono itupun ditukarkan dengan beras putih satu karung. Oleh ibu yang merawat mereka, beras putih itu dibagi dua; satu bagian untuk Seita dan Setsuko yang satunya lagi untuk ibu tadi beserta suami dan seorang anak perempuannya. Beberapa hari berlalu dan tidak terasa beras putih itu sudah mulai habis. Setsuko mulai mengeluh saat mereka disuguhkan bubur untuk sarapan. Ibu tersebut mulai kehilangan kesabaran dan menyuruh Seita dengan nada yang menyindir agar ikut berperang bukannya bermain-main bersama adiknya saja. Ibu itu juga menambahkan jika mereka tidak mau menurutinya, lebih baik

mereka tinggal sendiri di shelter tempat berlindung dari serangan udara. Keesokan harinya Seita mempertimbangkan perkataan ibu tadi dan segera pamit serta meminta maaf karena telah merepotkan keluarga mereka dan segera membawa adiknya menuju shelter tersebut. Sebeumnya ia juga sudah menukarkan barang-barang peninggalan ibunya dengan kebutuhan pokok agar mereka dapat bertahan hidup. Malam harinya mereka menangkap kunang-kunang sebagai penerangan di dalam shelter. Namun, keberadaan mereka di dalam shelter perlahan-lahan mulai susah karena tidak ada lagi barang yang dapat ditukarkan dengan makanan, dan juga Setsuko mengalami diare serta terdapat luka-luka di sekujur tubuhnya akibat gatal yang digaruk. Seita mulai kebingungan hingga suatu saat terjadi sebuah serangan udara lagi yang mengakibatkan mereka menunduk dan berlindung di bawah kebun tomat. Setelah pesawat itu pergi, ia menyadari bahwa tomat-tomat tersebut bisa dicuri dan dimakan. Bukan hanya tomat saja, tetapi juga makanan lain seperti kentang dan wortel. Seita terus mencuri untuk dapat bertahan hidup serta merawat adiknya yang masih balita itu. Saat pulang dari mencuri di kebun orang, keadaan adiknya terlihat semakin parah dengan fisik yang kurus dan luka-luka di seluruh tubuhnya. Malam hariya Seita mencuri lagi. Saat ini yang ia curi adalah tebu untuk memulihkan stamina adiknya, namun sial menimpanya. Ia ketahuan oleh pemilik kebun dan langsung digiring serta dipukuli menuju kantor polisi. Di kantor polisi Seita langsung dibebaskan karena polisi itu menyadari ia mencuri unuk bertahan hidup dalam keadaan perang ini dan polisi tersebut mengusir pemilik kebun tadi. Saat Seita keluar dari kantor polisi, terlihat Setsuko yang dalam keadaan sedih menunggunya di luar. Mereka pun langsung kembali ke shelter.

Suatu hari saat terjadi serangan udara, saat orang-orang berramai-ramai lari ke tempat berlindung, Seita memberanikan diri untuk lari menuju rumah penduduk dan mencuri barang apapun yang dapat ditukarkan dengan makanan. Saat suasana sudah tenang, ia pun kembali ke kota untuk menjual barang-barang yang ia curi. Saat ia pulang terlihat boneka Setsuko tergeletak di tanah dan Setsuko terbaring di dalam shelter. Keadaannya sangat lemah. Seita langsung memberikan seiris semangka kepada adiknya. Lalu Setsuko dalam keadaan setengah sadar mengatakan bahwa ia juga membuatkan nasi untuk Seita. Setsuko menyodorkan tanah yang dikepal dalam bentuk nasi. Seita pun terkejut ketika melihat adiknya dalam keadaan stress dan mulai kehilangan akal sehatnya.

Keesokan harinya saat terjadi serangan udara, Seita pergi lagi ke rumah penduduk untuk mencuri. Tetapi saat ia hendak menukarkannya dengan makanan, tidak ada penduduk yang mau. Terpaksa ia pergi ke bank dan mengambil tabungan peninggalan ibunya. Di sana ia mendengar bahwa Jepang menyerah tanpa syarat dan seluruh armada sudah ditenggelamkan. Hal ini membuat Seita shock karena jelas bahwa ayahnya yang berperang juga gugur. Seita pun langsung lari kembali menuju shelter. Setibanya di depan shelter, terlihat Setsuko tergeletak di depan shelter. Kali ini ia tidak merespon Seita dan tidak terdengar suara nafasnya. Setsuko benar-benar sudah meninggal. Seita tidak tahu harus berbuat apa. Ia pergi ke kota dan membeli kayu bakar serta peti untuk penguburan adiknya.

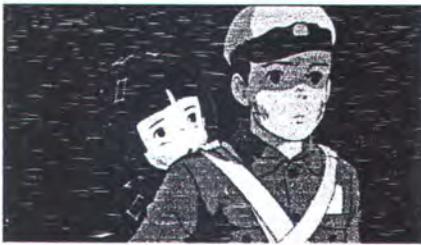
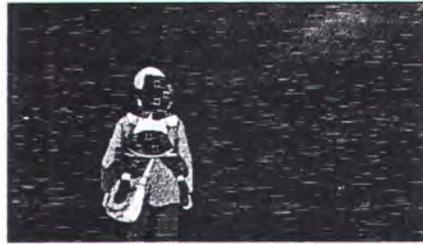
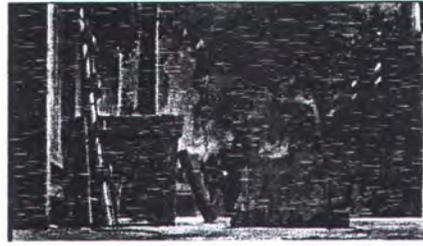
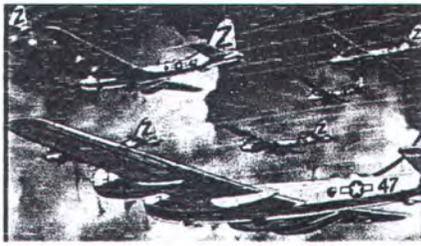
Dalam perjalanan menuju shelter, suasana sudah damai kembali dan terlihat sekawanan anak-anak perempuan dalam keadaan senang pulang ke rumah halamannya yang sudah lama ditinggalkan. Hal ini membuat Seita makin teringat dengan adik perempuannya, Setsuko. Di depan shelter itu juga, Seita memasukkan Setsuko dalam peti dan menebarkan kayu bakar di sekitarnya langsung membakar mayat adiknya. Seita pun meninggalkan shelter dan tidak pernah kembali ke tempat itu dan menuju ke kota. Cerita berakhir ketika diperlihatkan Seita yang sudah meninggal menggandeng tangan adiknya.

3.1.2.2 Gaya Visual dan Alur

Gaya gambar yang digunakan pada orang-orangnya adalah manga klasik dengan perbandingan proporsi yang lebih realis. Pakaian yang dikenakan tokoh utama adalah pakaian serdadu kelas bawah lengkap dengan topinya, sedangkan tokoh-tokoh lain mengenakan baju khas Jepang seperti kimono serta baju anak-anak dengan corak dan ukiran khas Jepang. Warna yang diambil adalah warna-warna yang cenderung gelap dan klasik serta sephia untuk menyesuaikan dengan setting waktu kejadian.

Background menggunakan visual berupa lukisan yang mendekati realis. Pewarnaan pada background sama dengan karakter hanya saja lebih detil dan realis.

Alurnya dimulai dengan present time yang kemudian menceritakan masa lalu berupa flashback dan kembali lagi pada masa sekarang.



Gambar 3.3 Screenshot Anime Grave of The Fireflies

3.2 Game Buatan Luar Bertemakan Sejarah

Selain Anime buatan Jepang yang menceritakan tentang sejarah, terdapat juga beberapa game yang mengambil setting cerita di jaman sejarah. Sebagai contoh adalah game yang berjudul *Metal Gear* buatan Hideo Kojima dari perusahaan Konami.

3.2.1 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Kronologis yang diambil dari judul Metal Gear Solid 3 merupakan sebuah cerita flashback. Dengan kata lain Metal Gear 3 merupakan prekuel dari serial Metal Gear Solid sebelumnya. Pada game ini tokoh utama tidak lagi diperankan oleh Solid Snake seperti pada game-game sebelumnya, melainkan oleh seseorang yang memiliki bentuk fisik yang sama, dan diberi *code name* Snake. Setting waktu yang terjadi adalah sekitar tahun 1960an, dimana terjadi perang besar antara pihak Amerika Serikat dengan Uni Sovyet yang dinamakan dengan "*The Cold War*" atau perang dingin. Perang ini melibatkan sebuah nuklir yang ditempatkan di Kuba. Misi Snake di sini adalah untuk menyelamatkan salah seorang ilmuwan yang berperan besar dalam pembuatan sebuah mekanisme kendaraan raksasa yang mampu meluncurkan senjata nuklir, yang diculik oleh pihak Uni Sovyet dan memulangkannya ke Amerika Serikat.

Bersetting di tahun 1964 saat Snake sedang dalam sebuah misi baru. Cerita dimulai saat Major Zero berbicara dengan Snake tentang sebuah *Virtuous Mission*. Ia mengatakan pada Snake bahwa misi mereka itu telah disetujui oleh CIA, dan apabila berhasil akan membuat FOX menjadi sebuah bagian resmi dalam pemerintah.

Dua tahun sebelum diadakan misi ini, seorang spesialis senjata dari Uni Sovyet bernama Sokolov mengerjakan sebuah proyek dengan menggunakan tenaga besar untuk membuat tenaga yang sangat kuat. Sokolov bertanggung jawab dalam pembuatan roket pertama ini, yang kemudian membawa Uni Sovyet menjadi astronot pertama yang keluar angkasa. Setelah mengerjakan proyek ini, ia menyadari betapa kuatnya senjata ini. Dia meminta pada seorang mata-mata dari Amerika Serikat untuk membawanya keluar dari fasilitas tersebut supaya pembuatan senjata ini tidak selesai. Sokolov memastikan agar keluarganya dipindahkan dulu ke Amerika Serikat agar mereka aman. Major Zero berhasil membawanya melewati tembok Berlin, tetapi Sokolov terluka dalam proses

penyelamatan tersebut dan terpaksa dirawat dalam sebuah Rumah Sakit di Berlin barat. Selama menetap di Berlin barat, telah terjadi sebuah peristiwa yang disebut dengan krisis misil Kuba. Dari sini kemudian baru diketahui bahwa terdapat peluru misil Uni Sovyet yang ditempatkan di Kuba dan pihak Amerika Serikat memaksa Sovyet untuk memindahkannya. Sudah jelas pihak Uni Sovyet menyangkal pernyataan tersebut, sehingga presiden Kennedy membuat penawaran agar misil tersebut dipindahkan keluar dari Kuba. Cerita sebenarnya mereka meminta agar Sokolov dikembalikan ke pihak Sovyet, tetapi pemerintah mengarang sebuah cerita tentang mengambil nuklir yang ada di Turki.

Informasi terbaru menyatakan bahwa Sokolov sudah berhasil menyelesaikan senjata nuklirnya di sebuah pegunungan dekat dataran tinggi Virgin di daerah Uni Sovyet. Sekali lagi dunia akan berada pada ancaman besar dan misi Jack atau dikenal dengan *codename* Snake adalah membawa Sokolov keluar dari fasilitas tersebut dan mengembalikannya ke Amerika Serikat.

Untuk pertama kalinya dalam sejarah, lompatan/ terjun HALO dilakukan oleh Snake, dimana ia melompat keluar dari pesawat pada ketinggian tertentu dan mendarat pada posisi yang telah ditentukan.

Dalam game tersebut Snake terlihat mempunyai hubungan erat dengan seorang wanita yang agak tua dengan *codename* Boss. Ia merupakan pelatih Snake dalam misi-misi sebelumnya. Boss mengajarkan semua yang telah diketahui Snake mulai dari memegang sebuah senjata sampai pertarungan tangan kosong jarak dekat. Karakter lain yang sering muncul adalah Ocelot. Pada serial Metal Gear sebelumnya ia terkenal sebagai orangtua yang dapat memutar revolvornya selama 20 menit tanpa henti. Dalam seri ketiga ini diceritakan bahwa ia masih sangat muda dan menjadi seorang pelacak serta memiliki sifat yang terlalu percaya diri. Snake dan Ocelot sering kali mengalami pertempuran sendiri, yang ujungnya selalu diganggu oleh pihak lain. Karakter lain yang ditemui Snake memiliki nama samaran EVA dan menjadi partnernya dalam misi ini. Ia merupakan seorang mata-mata berambut pirang yang bekerja untuk sebuah Negara yang nantinya baru disebutkan pada akhir cerita. Musuh utama dalam game ini bernama Volgin, pemilik fasilitas tempat Sokolov bekerja untuk menyelesaikan senjatanya.

Pada akhir game, Snake bertarung melawan Volgin dengan menggunakan senjata Sokolov yang menyerupai tank raksasa. Dengan bantuan dari EVA, Snake berhasil mengalahkan Volgin serta tanknya. Tetapi Volgin belum juga tewas dan masih bersikeras membunuh Snake, namun sebuah petir menyambarnya di dataran rata dan langsung menewaskannya. Setelah berhasil mengalahkan musuh utama, Snake dan EVA langsung menuju pada sebuah tempat dimana sebelumnya sudah disiapkan sebuah pesawat untuk kembali ke negaranya. Namun di perjalanan, Snake yang berpacu dengan EVA dihadang oleh Boss yang telah berpihak pada musuh. Boss menjelaskan alasan mengapa ia berpindah pihak. Salah satu alasannya adalah karena kedua Negara sama-sama egois dan mementingkan dirinya sendiri sehingga pada suatu misi ia diutus pemerintah untuk membunuh suaminya yang berpihak pada Uni Sovyet dan begitu pula sebaliknya. Setelah percakapan yang cukup panjang, Snake dipaksa Boss bertarung melawannya. Sebelumnya, pihak Amerika Serikat telah mengetahui bahwa Boss berpihak pada musuh, sehingga Snake diberi satu misi tambahan oleh Zero, yaitu membunuh Boss dengan tangannya sendiri. Duel antara guru dan murid kemudian terjadi dan akhirnya Snake dipaksa oleh Boss untuk menembaknya agar misinya selesai. Boss pun tewas dan Snake dengan perasaan yang amat terluka kembali ke negaranya. Sesampainya di sana Snake meratapi batu nisan Boss yang selain sebagai guru juga dianggap sebagai ibu kandung Snake sendiri. Snake lalu dipanggil oleh Major Zero untuk menghadap ke Presiden Amerika Serikat dan dianugerahkan sebagai pahlawan terbesar di negaranya. Hal ini juga membuat FOX sebagai unit khusus resmi pemerintah. Selain itu karena telah berhasil mengalahkan Boss, Snake diberi gelar *BIG BOSS*.

3.2.2 Metal Gear Solid

Selagi diadakan misi latihan di Shadow Moses pada bulan Februari 2005, terdapat sebuah fasilitas senjata nuklir tepatnya pada sebuah pulau di semenanjung Alaska., yang dikendalikan oleh sebuah pasukan khusus generasi berikutnya yang memberontak kepada pemerintahan Amerika Serikat. Pasukan ini dipimpin oleh sebuah tim bernama *FOX-HOUND*. Target mereka adalah mengancam pemerintahan Amerika Serikat dengan menggunakan sebuah robot raksasa yang mampu meluncurkan senjata nuklir dengan jangkauan daerah mana saja yang terletak di bumi. Robot raksasa ini dinamakan *METAL*.

GEAR REX . Pasukan pemberontak ini menuntut mayat serdadu terhebat yang pernah hidup yaitu *BIG BOSS* , agar dikirim dan dapat dilakukan pengkloningan gen untuk membuat serdadu-serdadu hebat lainnya. Tentu saja pemerintah Amerika Serikat tidak dapat membiarkan hal ini terjadi begitu saja. Sekretaris Pertahanan, Kolonel Roy Campbell (mantan komandan pasukan *FOX-HOUND*), mengutus Solid Snake yang akan segera bertugas untuk melakukan misi solo dengan menyelidiki kejadian di Shadow Moses.

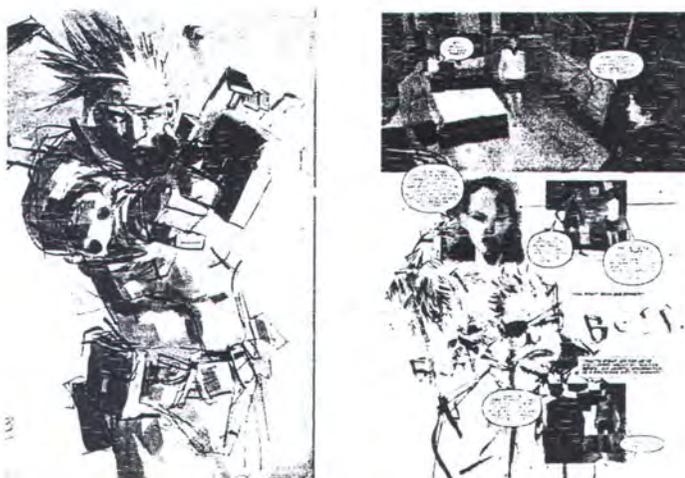
Dalam misinya, ia dibantu oleh Dr. Hal Emmerich alias Otacon, yaitu perancang dari Metal Gear Rex; Keponakan dari Kolonel Roy Campbell bernama Meryl, serta sekelompok spesialis dalam berbagai bidang yang berkomunikasi lewat sebuah radio kecil dua arah yang dinamakan Codec. Musuh yang dihadapi Solid Snake adalah para pasukan elit anggota Foxhound, yang mana dipimpin oleh Liquid Snake, yaitu orang yang memiliki codename serta wajah yang sama dengan Solid Snake.

Di tengah gejolak pertempuran melawan *FOX-HOUND* , Snake bertemu dengan seorang ninja cyborg yang selalu haus akan pertarungan. Sosok misterius ini ternyata adalah Grey Fox, bekas partner Snake dalam *FOX-HOUND* yang kemudian berpihak kepada musuh dan melawan Snake di Zanzibar. Setelah ditipu untuk mengaktifkan Metal Gear Rex, Snake kemudian bertemu dengan Liquid yang memperkenalkan diri dan menceritakan bahwa Liquid dan Solid Snake adalah saudara kembar. Masing-masing dari mereka merupakan rekayasa genetika hasil cloning dari *BIG BOSS* , yaitu prajurit terbaik di abad ke 20. Dengan bantuan Grey Fox, Snake melawan Liquid yang mengendarai Metal Gear Rex dan mereka berdua berhasil mengalahkannya. Namun Grey Fox tewas dalam pertarungan ini. Seusainya, ternyata Liquid masih hidup dan mengejar Snake yang mengendarai Jeep. Setelah sama-sama keluar dari markas, kedua jeep saling bertabrakan. Liquid langsung keluar dari Jeep dan menghampiri Snake. Sesaat sebelum ia berhasil menembak Snake, Liquid langsung mati seketika terkena virus yang bernama FOXDIE.

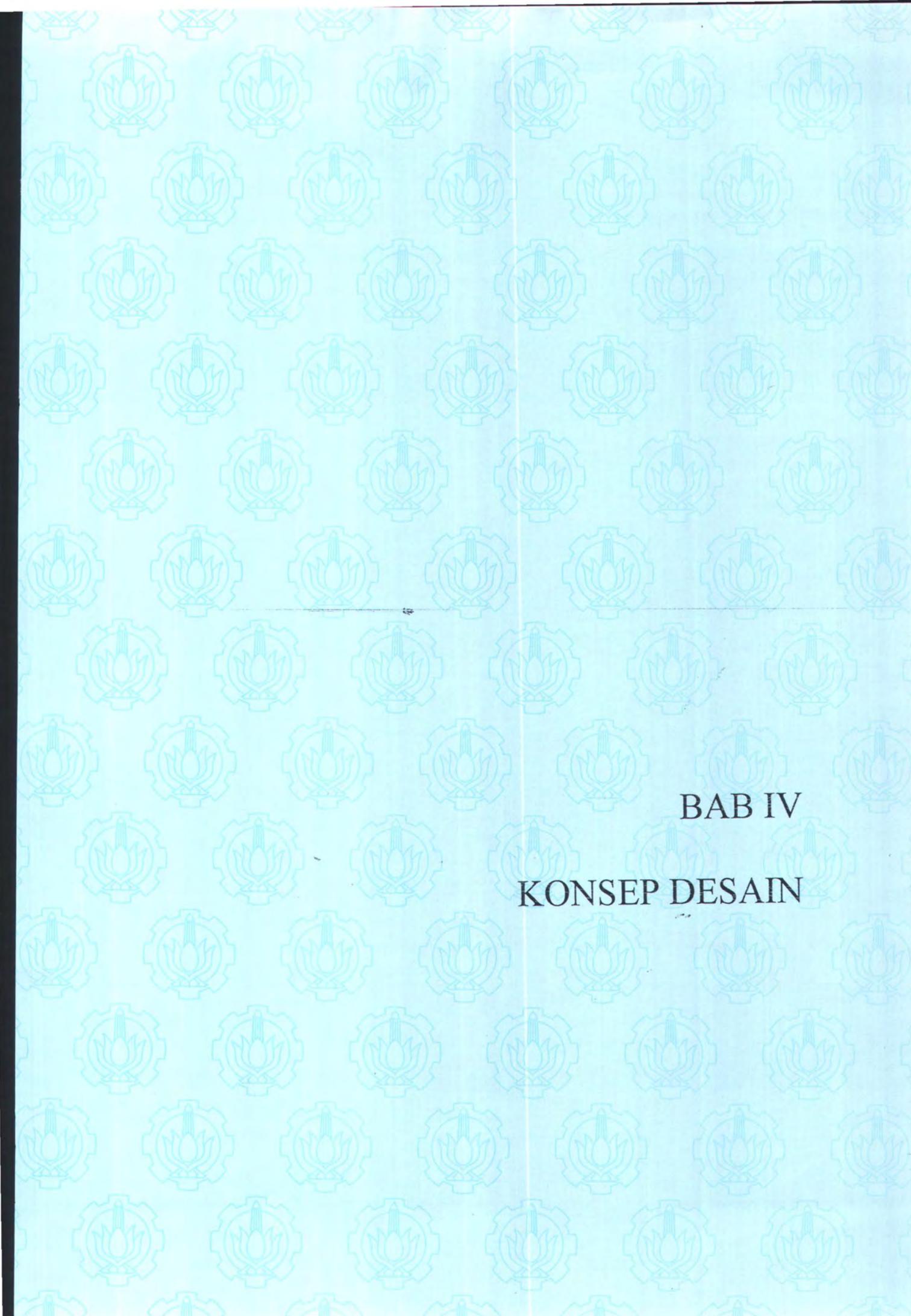
3.3 Komik Luar Bertemakan Sejarah

3.3.1 Komik Metal Gear

Metal Gear karya Kris Oprisko diadaptasi langsung berdasar gamenya dengan judul yang sama, franchise perusahaan Konami di tahun 1987. Komik ini menggunakan teknik gaya gambar sketsa dengan banyak garis dengan *outline* yang tidak pasti. Sedangkan untuk pewarnaan, pada beberapa halaman dilakukan secara *grayscale* serta beberapa halaman lainnya secara *duotone*.



Gambar 3.4 Komik *Metal Gear* karya Kris Oprisko



BAB IV
KONSEP DESAIN

BAB IV KONSEP

4.1 Penelusuran Masalah

Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya sebagai salah satu sarana pendidikan sejarah, dalam eksistensinya kurang dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu beberapa pengunjungnya (yang sebagian besar adalah siswa) terhadap sejarah pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya. Oleh karena itu, dilakukan sebuah perancangan film animasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap sejarah. Hal ini didasarkan pada sebuah polling tentang minat masyarakat pada film animasi kepada anak-anak dan remaja usia 14 sampai 25 tahun seperti yang tampak di bawah ini

pendidikan	Frequency	Percent
S1	210	50.0
SMU/SMK	210	50.0
Total	420	100.0

jenis kelamin	Frequency	Percent
cowok	208	49.5
cewek	212	50.5
Total	420	100.0

Umur	Frequency	Percent
14-16	67	16.0
17-19	191	45.5
20-22	133	31.7
23-25	29	6.9
Total	420	100.0

Apakah Anda pernah melihat film animasi?

	Cowok	%	cewek	%	total	%
ya	171	82.2	175	82.5	346	82.4
tidak	37	17.8	37	17.5	74	17.6
	208	100.0	212	100.0	420	100.0

Apakah Anda suka menonton film animasi?

	Cowok	%	cewek	%	total	%
suka	162	94.7	164	93.7	326	94.2
tidak suka	9	5.3	11	6.3	20	5.8
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

Bagaimana pendapat Anda tentang film animasi?

	Cowok	%	cewek	%	total	%
menarik	97	46.6	65	30.7	162	38.6
lucu	54	26.0	93	43.9	147	35.0
canggih	35	16.8	28	13.2	63	15.0
membosankan	6	2.9	10	4.7	16	3.8
tidak seru	9	4.3	7	3.3	16	3.8
lainnya.....	7	3.4	9	4.2	16	3.8
	208	100.0	212	100.0	420	100.0

Tabel 4.1 Minat menonton film animasi¹⁵

Perancangan media animasi di Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember banyak mendapat tanggapan positif dari para pengunjung. Dengan demikian, diharapkan untuk ke depannya perancangan animasi ini dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu pengunjung terhadap pertempuran 10 Nopember itu sendiri dan tidak menutup kemungkinan merintis peluang untuk dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dalam upaya peningkatan kualitas edukasi sejarah nasional melalui media animasi.

¹⁵ Survei dilakukan oleh Deteksi Jawa Pos yang merupakan media suplemen Harian Jawa Pos di Surabaya pada tanggal 26 Februari 2003

4.2 Target Audience

Berdasarkan data jumlah pengunjung yang datang pada Tugu Pahlawan dan Monumen Sepuluh Nopember, maka audience yang ditargetkan adalah dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
2. Umur : 10-18 tahun
3. Pendidikan : SD tingkat akhir, SLTP, serta SMU
4. Status Ekonomi Sosial : C+
5. Segmen :

The Networking Pleasure Seeker (Kelompok yang menantikan perubahan yang terjadi di Indonesia; Mengikuti setiap perkembangan fashion, menyukai iklan dan mengamati bidang-bidang lain seperti lingkungan, sejarah).

The Change Expecting Lad (Golongan yang menganggap bahwa teman adalah segala-galanya dan hidupnya berorientasi pada teman-temannya; Suka menonton TV mendengarkan musik dan mengamati iklan)

4.3 Konsep Desain

Perancangan sebuah media animasi dapat dikatakan sebagai sebuah desain komunikasi visual karena dalam animasi terdapat pesan yang ingin dikomunikasikan kepada audiens melalui pesan penglihatan visual. Dalam perkembangannya terdapat banyak variabel yang harus dipertimbangkan serta ilmu yang diterapkan agar perancangan animasi tersebut dapat membuat audiens merasa nyaman dan terhibur sesuai dengan cerita yang disajikan. Variabel-variabel tersebut meliputi jalan cerita, desain karakter, teknik yang digunakan, dan kreatifitas dalam pengerjaan.

4.3.1 Tokoh Cerita Sejarah Pertempuran 10 Nopember 1945

4.3.1.1 Tokoh Protagonis

1. Bung Tomo
2. Presiden Soekarno
3. Wakil Presiden Mohammad Hatta
4. Menteri Penerangan A. Syarifuddin Harahap

5. Gubernur Soerjo
6. Drg Moestopo
7. Komandan Polisi Istimewa Jasin
8. Komandan TKR Surabaya, Mayor Jendral Jonosewoyo

4.3.1.2 Tokoh Antagonis

1. Brigadir Jenderal Aulbertin Walter Sothern Mallaby (Brigade ke 49)
2. Kolonel L.H.O.Pugh
3. Kapten Shaw
4. Letnan Jenderal Christison
5. Panglima Divisi Mayjen Hawthorn
6. Kapten R.C.Smith dari Batalyon ke 6 Resimen Mahratta
7. Capt T.L. Laughland
8. Laksamana Muda Patterson
9. Sir Phillip Mansergh

4.3.2 Kronologis

24 -25 Oktober 1945

- Brigadir jenderal AWS Mallaby tiba di Surabaya bersama seluruh personal brigade ke 49 (“The Fighting Cock”) yang sebagian besar adalah orang Gurkha, Nepal.
- Sekutu ingin membebaskan interniran Belanda yang ditahan oleh Jepang (dan setelah peristiwa bendera 19 September 1945 ditahan oleh pihak Indonesia).
- Terjadi perundingan yang diwakili oleh LHO Pugh dari pihak sekutu

26 Oktober 1945

Perundingan antara Mallaby, kolonel Pugh, dan kapten Shaw dari pihak sekutu dengan Gubernur Soerjo, Drg. Moestopo, Komandan Polisi Istimewa Jasin, yang menghasilkan :

1. Yang dilucuti senjata-senjatanya hanya tentara Jepang. (The disarmament shall be carried out only in the Japanese forces).
2. Tentara Inggris selaku wakil sekutu akan membantu Indonesia dalam pemeliharaan keamanan dan perdamaian. (The allied forces will assist in the maintenance of law, order and peace).
3. Setelah semua tentara Jepang dilucuti, maka mereka akan diangkut melalui laut. (The Japanese forces after being disarmed shall be transported by sea).

27 Oktober 1945

Sekitar pukul 11.00 sebuah Dakota menyebarkan pamflet di atas kota Surabaya. Isi pamflet atas instruksi dari Letnan Jenderal Christison, disebar di seluruh Jawa memerintahkan kepada seluruh penduduk **untuk menyerahkan semua senjata yang mereka miliki kepada perwakilan sekutu di Surabaya.** “Barangsiapa yang terlihat membawa senjata, akan ditembak di tempat.”

28-29 Oktober 1945

- Serangan kepada pihak Inggris mulai dilakukan pada hari Minggu pukul 04.30. Serbuan ke pos-pos pertahanan Inggris di tengah kota dilengkapi persenjataan total. Truk-truk yang mengangkut supply pasukan Inggris, terutama yang akan mengantarkan makanan dan minuman dapat dicegah. Aliran listrik dan air di wilayah pos pertahanan Inggris dimatikan.
- Pasukan Inggris akhirnya mengibarkan bendera putih. Kemudian pihak Inggris yang tersisa harus angkat kaki dan meninggalkan persenjataan yang berada di pos-pos pertahanan yang telah dikepung. Mallaby meminta tolong kepada Hawthorn yang akhirnya disampaikan kepada Presiden Soekarno melalui Letjen Christison agar keputusan tersebut dirundingkan.
- Pada 29 Oktober sore hari, Presiden Soekarno beserta Wakil Presiden M. Hatta dan Menteri Penerangan A. Syarifuddin Harahap terbang ke Surabaya. Pada malam hari itu juga Presiden Soekarno bertemu dengan Mallaby di Gubernuran.

30 Oktober 1945

- Perundingan pada pagi hari yang juga dilakukan di Gubernuran segera dimulai antara Presiden Soekarno dengan Hawthorn, yang juga adalah Panglima Divisi ke-23 Inggris. Perundingan tersebut menghasilkan kesepakatan yang berisi tentang pembatalan instruksi yang disampaikan melalui pamphlet yang disebar, dan pengakuan pihak sekutu dengan adanya TKR, serta pihak sekutu yang tidak boleh menjaga kota Surabaya. Menganggap dengan adanya gencatan senjata pertempuran benar-benar berakhir, pada hari itu juga, Bung Karno dan rombongan pun segera kembali lagi ke Jakarta.
- Pimpinan sipil dan militer pihak Indonesia, serta pimpinan militer pihak Inggris bersama-sama keliling kota dengan iring-iringan mobil, untuk menyebar-luaskan kesepakatan tersebut. Sore hari, iringan mobil-mobil mencapai Gedung "Internatio".
- Mallaby, kapten Laughland, RC Smith berada di bangunan dekat Kali Mas dan dihadang oleh rakyat Indonesia. Rakyat menawarkan agar para pasukan yang berada di dalam gedung menurunkan tangan dan berbaris serta dijamin keselamatannya oleh kedua pihak sampai pada lapangan udara dengan selamat. Begitu kapten Shaw masuk ke dalam gedung, rakyat Indonesia membawa senapan mesin untuk menutup pintu masuk. Kemudian perintah "open fire" diberikan dan terjadi tembak-menembak. Mallaby, kapten Laughland dan RC Smith langsung tiarap. Seorang pemuda mendekati jendela dan menembakkan senapan empat kali, tetapi meleset semua. Mallaby, Laughland dan RC Smith kemudian berpura-pura mati.
- Tembak menembak tersebut kemudian terjadi sekitar dua setengah jam sampai pukul 20.30. Setelah suasana reda terlihat dua orang pemuda membuka pintu belakang mobil Mallaby dan saat itu Mallaby bergerak sehingga ia ketahuan masih hidup. Setelah beberapa kali berbicara dengan Mallaby salah seorang langsung menembakkan pistolnya dan tiarap di samping mobil Mallaby. Kapten Laughland memberikan sebuah granat kepada RC Smith yang berhasil disembunyikannya di salah satu mobil. Saat dua pemuda itu muncul dari samping mobil Mallaby, mereka berhasil menembak pundak kapten Laughland dan granat yang dibawa RC Smith dilempar melewati tubuh Mallaby dan meledakkan

mobilnya. Kapten Laughland dan Smith kemudian memutar sampung mobil Smith dan melompat ke dalam Kali Mas untuk meloloskan diri.

1 November 1945

Laksamana Muda Patterson dari Jakarta tiba di Surabaya dengan membawa 1500 tentara Inggris.

3 November 1945

Mansergh (berangkat dari Malaysia) tiba di Surabaya pada 3 November 1945 dengan membawa 24.000 personal Divisi ke 5. Mansergh juga diperkuat dengan sisa pasukan Brigade 49, kini di bawah pimpinan Kol. Pugh (menggantikan Mallaby yang tewas) dari Divisi ke 23.

9 November 1945

- Mansergh mengeluarkan sebuah ultimatum bahwa kejahatan yang telah dilakukan pihak Indonesia dan mengakibatkan terbunuhnya Brigadir Jendral AWS Mallaby harus dihukum. Kota Surabaya akan diserang melalui darat, laut dan udara.
- Mansergh memberikan instruksi agar pemimpin Indonesia menandatangani dokumen menyerah tanpa syarat kepada sekutu.

10 November 1945

- Dengan kekuatan lebih dari satu Divisi, yaitu sekitar 30.000 tentara dengan dibantu pesawat pembom dan pesawat tempur serta meriam-meriam kapal perang, Inggris melancarkan serangan besar-besaran terhadap kota Surabaya. Tentara Inggris memerlukan lebih dari tiga minggu untuk dapat menguasai kota Surabaya.
- Pemboman yang dilakukan Inggris dengan menggunakan pesawat pembom serta meriam-meriam kapal tidak memilih sasaran tertentu (target shooting) melainkan dengan tujuan menghancurkan kota Surabaya (area shooting)

4.3.3 Plot/ Alur Cerita

Alur yang diceritakan dalam perancangan animasi ini adalah sebuah cerita semi-fiksi sejarah dimana muncul seorang karakter fiksi yang secara tidak langsung berhubungan dengan sejarah pertempuran 10 Nopember 1945. Inti dalam cerita ini adalah membangkitkan perasaan heroik serta patriotisme dimana menggunakan alur maju, yang dimulai tanggal 10 Nopember 1945 dan searah dengan berjalannya cerita akan muncul potongan-potongan Flashback yang kemudian akan menggiring pada akhir cerita. Selain itu, dalam cerita ini diambil sudut pandang orang pertama yang menceritakan pengalamannya seputar kejadian di masa itu.

Cuplikan cerita yang paling penting diantaranya adalah mengenai kematian Mallaby. Hal inilah yang menjadi penyebab terjadinya Ultimatum yang dijatuhkan tentara sekutu tanggal 10 Nopember 1945. Adegan ini mengalami beberapa kontroversi mengenai bagaimana Mallaby tewas, tetapi dalam perancangan animasi ini versi yang diambil adalah saat granat yang dilempar kapten RC Smith yang merupakan bawahannya melewati tubuh Mallaby dan meledakkan mobilnya.¹⁶

4.3.3.1 Karakter

Karakter utama dalam perancangan animasi ini harus memiliki sifat *heroik* dan *patriotisme*. Untuk kata *heroik* yang berarti kepahlawanan atau memiliki sifat pahlawan harus dapat memunculkan kata berani. Pada awal cerita karakter utama digambarkan sebagai seorang pengecut, dimana seiring dengan jalannya cerita, keberanian untuk berjuang akan muncul dengan sendirinya. Sedangkan *patriotisme* memiliki arti membela tanah air. Untuk memunculkan sifat cinta dan membela tanah air antara lain adalah dengan menggunakan karakter yang tidak berasal dari kota Surabaya. Hal ini bertujuan untuk memisahkan keambiguan antara membela tanah air dengan membela keluarga atau kampung halaman dan sebagainya. Untuk mewujudkan hal tersebut maka karakter didesain dari segi profesi yang dikerjakan. Dalam perancangan ini, profesi yang diambil adalah wartawan. Alasannya adalah karena seorang wartawan memiliki kemampuan menyampaikan informasi yang baik.

¹⁶ Indonesian Supporting Groups TOLERANSI, <http://clik.to/toleransi>

Karakter-karakter lain yang muncul dalam perancangan animasi ini antara lain adalah :

1. Wartawan, sebagai protagonist dalam cerita 10 Nopember
2. Bung Tomo, pidatonya yang mengobarkan semangat arek-arek Suroboyo
3. Arek-arek Suroboyo, sebagai pembela kota Surabaya
4. Brigadir Jendral Aulbertin Walter Sothern Mallaby
5. Mayor Jendral RC Mansergh, pengganti Mallaby setelah tewas
6. Pasukan Gurkha, yang berasal dari Brigade ke 49
7. Pasukan Inggris, personal dari Divisi 5

4.3.3.2 Sinopsis

Aku adalah seorang wartawan. Sudah cukup lama aku tinggal di Surabaya. Tujuanku datang ke sini tidak lain untuk mencari berita tentang kehadiran tentara sekutu yang melucuti persenjataan tentara Jepang. Hari itu tanggal 30 Oktober 1945 sekitar pukul 20.00 setelah diadakannya gencatan senjata antara pihak Indonesia-Sekutu, telah terjadi suatu insiden yang sangat tidak diharapkan saat keadaan kedua pihak sedang tidak stabil. Brigadir Jendral Aulbertin Walter Sothern Mallaby tewas. Hal ini membuat keadaan menjadi semakin tegang dan kacau. Dari kejadian tersebut sekutu kemudian menuduh pihak Indonesia telah membunuh Brigadir Jendral Mallaby secara curang.

Tak lama kemudian, tanggal 9 Nopember 1945 pukul 14.00 muncul sebuah pesawat dakota yang melintas kota Surabaya dengan menyebarkan pamflet berisikan ancaman kepada pihak Indonesia di Surabaya. Lebih tepatnya sebuah ultimatum kepada bangsa Indonesia di Surabaya yang akan diserang melalui darat, laut dan udara. Ultimatum tersebut disebarikan atas instruksi Mayor Jendral RC Mansergh sebagai pengganti Brigadir Jendral AWS Mallaby. Saat itu banyak rakyat Surabaya yang masih buta huruf dan tidak sempat membaca isi ultimatum. Aku sendiri menemukan pamflet itu pada malam harinya. Setelah melihat dan membaca ultimatum itu, aku langsung berniat meninggalkan kota Surabaya.

Sesuai dengan ultimatumnya, pihak Inggris mulai melakukan serangan keesokan harinya tanggal 10 Nopember 1945 pukul 06.00. Pagi itu aku berada di daerah dekat

jembatan Merah. Jantungku mulai berdebar kencang saat mendengar suara beberapa mesin tank melintas. Tank-tank itu berjenis Sherman. Dari kejauhan terlihat sekelompok pemuda yang melakukan perlawanan dengan menembaki tank tersebut dengan senjata-senjata rampasan dari pihak Jepang. Tentu saja tank-tank itu tidak hanya berdiam diri, counter attack pun dilakukan dengan menembakkan meriamnya kepada pemuda-pemuda tersebut. Pemuda-pemuda itu kemudian terlempar akibat tembakan tank, ada yang langsung tewas tetapi ada beberapa juga masih hidup. Ketika itu juga, yang masih hidup langsung ditembak di tempat. Hal itu membuatku semakin tegang dan ketakutan, karena jelas dengan persenjataan dan artileri yang dimiliki pihak Inggris membuat rakyat Surabaya tidak berdaya melawan kekuatan Inggris. Belum lagi, jumlah tentara Inggris serta Gurkha yang semakin bertambah. Karena terlalu takut, aku langsung lari secepat mungkin dan sebisa mungkin tidak terlihat oleh tank-tank tersebut. Pandanganku mulai kabur, dan napasku mulai terasa tidak teratur. Tidak lama kemudian secara tidak sadar aku tersandung dan jatuh ke tanah. Aku langsung merangkak menjauh dari arah datangnya tank. Di ujung jalan aku mendengar sebuah mobil yang datang dari arah berlawanan yang kemudian menuju arahku dan berhenti di depanku. Terdapat 4 tentara Gurkha di atas mobil itu, dan dua diantaranya menodongkan senapan mereka padaku. Aku langsung mengangkat tangan dan mencoba berunding agar mereka tidak menembak, tapi.... Dooor! Muncul sekelompok pejuang dengan pistol menembaki tentara Gurkha tersebut. Keadaanku sangat tidak beruntung karena pejuang-pejuang tersebut berada di belakangku dan tentara Gurkha di depanku, sehingga menempatkanku di posisi tengah-tengah mereka. Aku langsung menutup mata dan telinga sambil tiarap serendah mungkin. Tidak lama kemudian pemuda-pemuda itu mengulurkan tangan dan membantuku berdiri. Di depanku terlihat dua orang tentara Gurkha yang membawa senjata tewas tergeletak di tanah dan dua lainnya melarikan diri dengan mobilnya. Dua orang pemuda lalu melucuti senjata dan amunisi mereka. Pemuda-pemuda tersebut berjumlah 6 orang. Mereka lalu membagi kelompoknya menjadi dua bagian dimana 3 orang diantara mereka menolongku pindah ke tempat yang aman dan 3 orang lainnya mencari bala bantuan untuk menghadapi tentara sekutu. Aku mulai merasa agak tenang karena 3 orang yang bersamaku semua membawa senjata senapan. Salah satu diantara mereka memimpin di depan dan mengambil rute jalan yang masih sepi dan aman. Kami berhenti di sebuah

bangunan Belanda karena napasku mulai tersenggal-senggal dan beristirahat sebentar setelah berjalan cukup lama. Tanpa sadar sebuah tank lewat melintas di belakang kami. Kami berempas langsung kaget dan ketiga pejuang itu langsung mengambil senjata mereka dan bersembunyi di balik tembok. Ternyata tank tersebut masih belum menyadari kehadiran kami. Seorang tentara Inggris terlihat berada di atas tank sambil memantau keadaan sekitar. Salah seorang pejuang memutari tembok dan menembak tentara Inggris itu berkali-kali sehingga langsung tewas seketika. Seorang tentara lain muncul dari kap tank dan mulai membalas tembakan dengan menggunakan senapan pada pejuang itu dan mengenai kakinya. Dua orang temannya yang berada di sampingku langsung keluar dari tembok dan membantu temannya dengan menembaki tank. Tanpa disadari, setelah menembakkan beberapa peluru dan mengisi kembali amunisi, laras tank sudah menghadap ke arah pejuang itu dan mulai menembakkan meriamnya. Namun, di luar perkiraan ternyata senapan yang mereka gunakan macet dan tidak dapat ditembakkan. Hal ini kemungkinan dikarenakan senjata tersebut hasil rampasan dari tentara sekutu dimana jenisnya lain dan mereka belum terbiasa. Dalam waktu yang singkat aku berhasil menghindari tembakan tersebut, tetapi lain halnya dengan kedua pemuda tadi. Mereka tertimbun oleh reruntuhan bangunan yang tertembak oleh meriam tank. Aku sempat pingsan sesaat, dan saat kembali sadar aku sudah terbaring di tanah. Aku melihat tank yang menembak kami meninggalkan tempat dan terus berjalan. Hal ini kemungkinan karena kami telah diasumsikan tewas dan tidak melawan lagi. Setelah merasa aman aku langsung bangkit dan memutari tembok untuk melihat keadaan pemuda yang tertembak kakinya, tapi dia tidak ada di situ. Aku memutuskan meneruskan perjalananku untuk keluar dari kota Surabaya untuk dapat bertahan hidup.

Setelah berjalan beberapa ratus meter, aku terkejut ketika melihat sebagian kota Surabaya mengalami kehancuran. Keadaan terlihat semakin parah, orang-orang lari kebingungan dimana-mana. Tidak sedikit rakyat Surabaya yang mati tergeletak di tanah akibat serangan tentara sekutu. Suara tembakan terdengar di mana-mana, baik yang berasal dari tentara sekutu maupun tembakan balasan yang dilepaskan pejuang-pejuang pribumi. Tiba-tiba sebuah pesawat tempur melintas di atasku. Saat kulihat, pesawat tersebut adalah jenis Mosquito. Tidak lama kemudian menyusul sebuah Thunderbolt dari arah yang sama. Mereka mulai menembakkan senjatanya ke arah laskar-laskar Indonesia.

Yang lebih menakutkan lagi, mereka menjatuhkan bom yang bukan tertuju pada sasaran obyek tertentu melainkan target area yang juga mengenai wanita dan anak-anak yang sedang berlarian. Serangan pesawat itu seakan-akan tidak ada henti-hentinya, mereka datang dan kembali sewaktu-waktu. Sedapat mungkin aku lari kabur dari tempat itu. Tetapi aku tidak dapat lari lebih jauh lagi karena di depanku terdapat sekelompok tentara sekutu bersenjata lengkap, menembakkan senapan-senapannya. Tidak jauh dari tentara-tentara itu terlihat rakyat Surabaya yang juga membalas tembakan kepada tentara sekutu. Aku langsung mencari jalan lain untuk melarikan diri. Di belakangku terlihat pasukan-pasukan sekutu itu kewalahan menghadapi pemuda Indonesia. Tapi tidak sedikit dari pihak Indonesia yang menjadi korban tembakan tentara-tentara sekutu itu. Pesawat Mosquito tadi melintas lagi di langit dan menembakkan senjatanya ke arahku. Tanpa pikir panjang aku langsung merunduk dan merangkak mencari tempat untuk berlindung. Di depanku seorang pemuda yang membawa senjata langsung berdiri dan dengan gagah berani ia meneriakkan kata “MERDEKAA ! !” sambil menembakkan senjatanya ke arah pesawat Mosquito. Seketika itu ia langsung dihujani peluru yang ditembakkan oleh Mosquito dan jatuh di depanku. Anak ini masih sangat muda dan tidak memiliki pengalaman militer ataupun bertempur tapi semangat yang dimiliki untuk mempertahankan tanah airnya sangat tinggi. Di akhir hayatnya, ia menatapku sambil berkata dengan semangat “mer..de..kaa..” lalu meninggal di tempat. Kata-kata inilah yang membuat rasa takutku hilang dan membangkitkan semangatku untuk ikut berjuang bersama mereka. Seketika itu juga aku teringat pidato Bung Tomo sebagai pemimpin mereka yang dengan kata-katanya membuat rakyat Surabaya tidak gentar menghadapi tentara sekutu. Aku langsung mengambil pistol di pinggangnya dan kembali ke arah sekumpulan pemuda di belakangku dan membantu mereka dengan menembakkan pistolku itu ke arah tentara sekutu. Tembakanku mengenai salah satu tentara mereka, yang mana mengalihkan perhatian teman-temannya, dan kemudian disusul oleh tembakan para pemuda dan mencederai 2 orang tentara lainnya. Aku langsung bergabung bersama para pejuang pribumi dan ikut menembakkan senjata ke tentara sekutu lainnya. Jauh di belakangku terlihat pesawat tadi melintas lagi di langit, tapi kali ini berbeda, pesawat itu mengeluarkan asap dan akhirnya jatuh ke tanah. Meskipun hanya satu pesawat, tetapi hal ini semakin menambah semangat rakyat Surabaya. Mati satu tumbuh seribu, meskipun

laskar-laskar Indonesia banyak yang berjatuhan, lebih banyak lagi yang bermunculan. Aku sempat kasihan bercampur dengan perasaan bangga saat kulihat sebagian besar dari pejuang-pejuang tersebut adalah anak-anak muda tanpa pengalaman bertempur, hanya bermodalkan semangat yang luar biasa untuk mempertahankan kotanya. Setelah berjalan sambil mengendap-endap, kami berhasil membuat serangan diam-diam pada sekelompok tentara sekutu. Karena terlalu semangat menembaki tentara sekutu sampai-sampai aku lupa untuk berlindung. Rupanya aku terlalu ceroboh, masih ada satu orang tentara sekutu di sebelah kami dan tembakannya mengenai dadaku. Saat itu juga pandanganku langsung memudar dan mulai tampak gelap. Kulihat di sebelahku pejuang-pejuang yang bersamaku melepaskan tembakan balasan dan menjatuhkan tentara Inggris tadi. Lalu tidak lama kemudian kurasakan tubuhku terasa lemas dan jatuh ke tanah.

4.3.3.3 Teknik dan Gaya Gambar

Karakteristik sebuah animasi yang disukai masyarakat sangat penting untuk dipertimbangkan. Oleh karena itu, di bawah ini merupakan sebuah polling tentang film animasi yang dilemparkan pada masyarakat :

<u>pendidikan</u>	Frequency	Percent
SI	210	50.0
SMU/SMK	210	50.0
Total	420	100.0

<u>jenis kelamin</u>	Frequency	Percent
cowok	208	49.5
cewek	212	50.5
Total	420	100.0

<u>Umur</u>	Frequency	Percent
14-16	67	16.0
17-19	191	45.5
20-22	133	31.7
23-25	29	6.9
Total	420	100.0

Siapa tokoh animasi yang paling Anda sukai?.....

	cowok	%	cewek	%	total	%
simba	7	21.2	9	15.0	16	17.2
lilo	5	15.2	8	13.3	13	14.0
bugs bunny	5	15.2	7	11.7	12	12.9
stitch	2	6.1	9	15.0	11	11.8
lilo stich	1	3.0	9	15.0	10	10.8
mulan	2	6.1	7	11.7	9	9.7
tazmania	2	6.1	3	5.0	5	5.4
anastasia			4	6.7	4	4.3
batman	4	12.1			4	4.3
aladin	1	3.0	1	1.7	2	2.2
shrek	1	3.0	1	1.7	2	2.2
cinderella			1	1.7	1	1.1
hercules	1	3.0			1	1.1
hunchback	1	3.0			1	1.1
lion king	1	3.0			1	1.1
little mermaid			1	1.7	1	1.1
	33	100.0	60	100.0	93	100.0

Film animasi kategori apa yang paling Anda sukai?

	cowok	%	cewek	%	total	%
action & adventure	98	57.3	57	32.6	155	44.8
komedi	45	26.3	73	41.7	118	34.1
animal & insects	22	12.9	25	14.3	47	13.6
musikal	6	3.5	16	9.1	22	6.4
lainnya.....			4	2.3	4	1.2
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

Film animasi buatan mana yang paling Anda sukai?

	cowok	%	cewek	%	total	%
Amerika	67	39.2	88	50.3	155	44.8
Jepang	104	60.8	87	49.7	191	55.2
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

Tabel 4.2 Film animasi yang disukai¹⁷

Seperti yang tampak di atas, untuk pertanyaan siapa tokoh animasi yang paling anda sukai, jawaban tertinggi semuanya adalah tokoh dalam film animasi 2D. Sedangkan

¹⁷Survei dilakukan oleh Deteksi Jawa Pos yang merupakan media suplemen Harian Jawa Pos di Surabaya pada tanggal 26 Februari 2003

untuk kategori yang paling disukai adalah action dan adventure. Dari sini dapat disimpulkan bahwa animasi 2D dengan kategori action kemungkinan besar dapat diterima dan disukai oleh masyarakat.

Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan ini, berupa sketsa kasar yang dipertebal dengan tinta serta menggunakan teknik *bloking*. Penggunaan teknik *bloking* mengurangi elemen-elemen detail pada gaya gambar sehingga dapat terasa nuansa bersejarah. Sesuai hasil polling di atas, film animasi buatan Amerika lebih disukai daripada film animasi Jepang. Oleh karena itu sebisa mungkin mengambil unsur-unsur gaya gambar Amerika sebagai hasil output.

Teknik pewarnaan disesuaikan dengan setting waktu pada perancangan dimana terdapat dua waktu yaitu *present* atau saat ini dan *flashback* atau waktu lampau. Untuk waktu *present*, dilakukan dengan warna *grayscale* serta pada beberapa potongan cerita disisipkan warna-warna selain itu pada obyek-obyek sebagai inti cerita untuk memancing perhatian penonton. Untuk waktu *flashback* menggunakan image mode duotone sehingga memunculkan warna *Sephia*.

Sebagai contoh di bawah ini merupakan komik *Sam & Twitch* dengan gaya gambar Amerika serta pewarnaannya yang dipakai sebagai acuan dalam output perancangan ini :

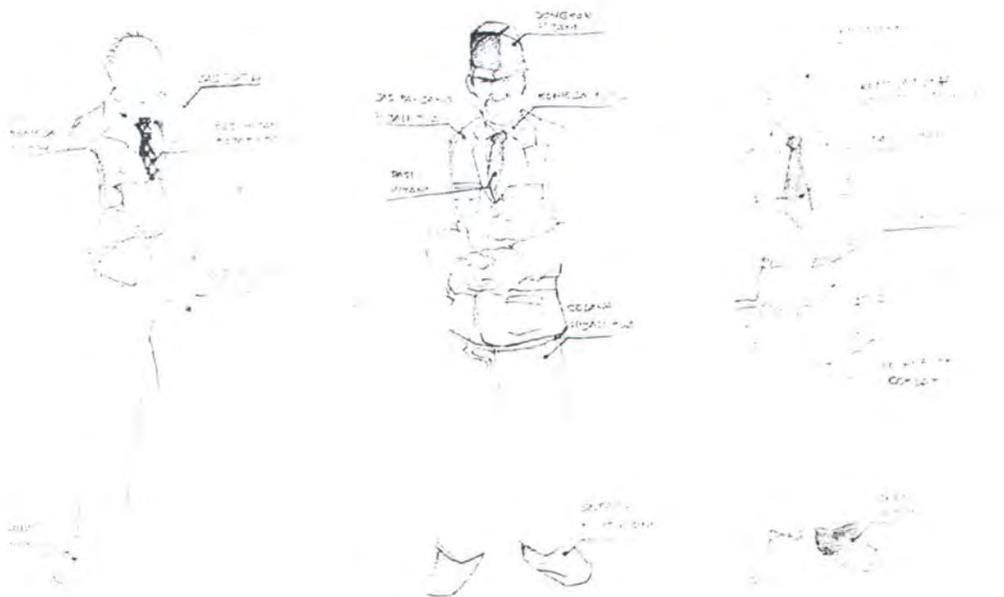


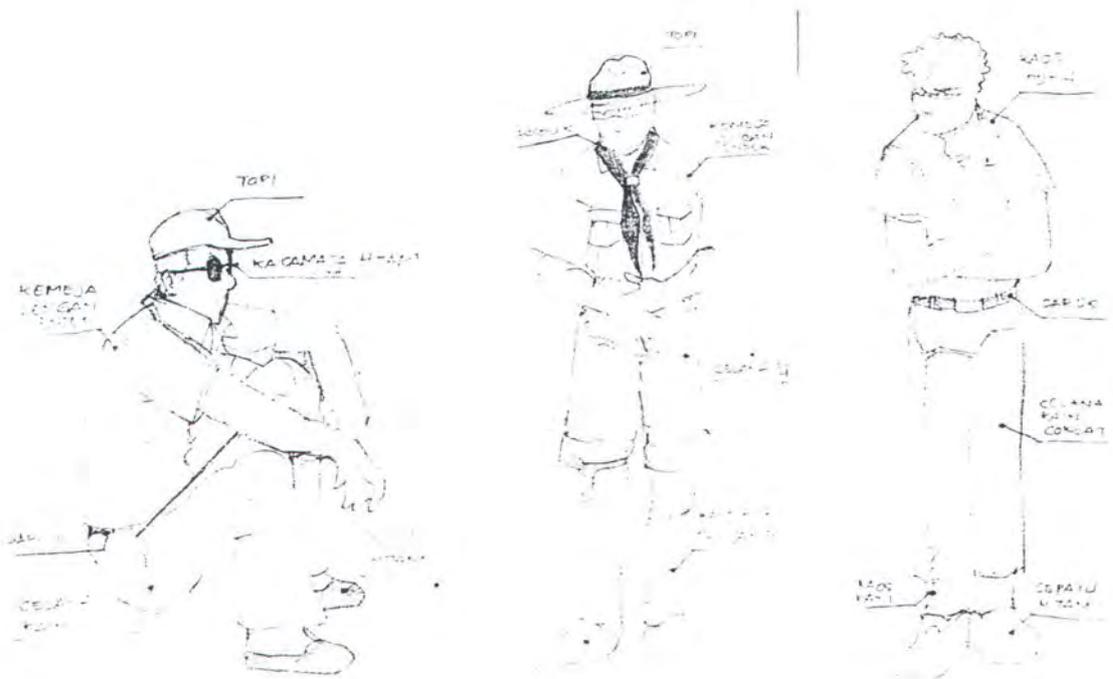
Gambar 4.1 Komik *Sam & Twitch*

4.4 Visualisasi Konsep

4.4.1 Protagonis

Sebelum mendesain tokoh utama, berikut ini adalah beberapa gambar eksisting pakaian serta aksesoris yang dipakai pada waktu setting Surabaya Lama. Dari hasil kombinasi bagian-bagian tersebut kemudian diterapkan pada tiga alternatif protagonis yang kemudian muncul.

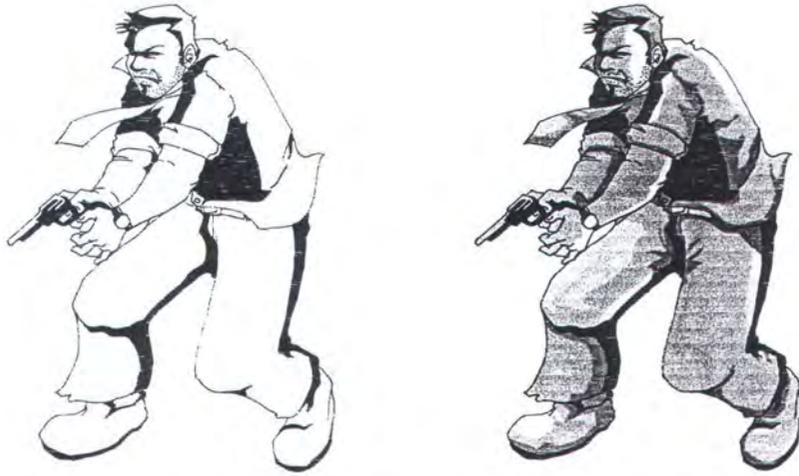




Gambar 4.2 Pakaian jaman Surabaya Lama

Tokoh wartawan sebagai protagonis dalam cerita, harus memiliki sifat yang antara lain berani serta cerdas dan penolong. Ketiga macam sifat tersebut kemudian divisualisasikan masing-masing berdasar bentuk fisik. Selain itu faktor usia juga dibedakan antara tiga alternatif yang muncul.

Untuk alternatif yang pertama karakteristik yang dimunculkan adalah sifat *berani* dimana identik dengan badan yang besar. Usia yang dipakai sebagai alternatif pertama adalah setengah baya sekitar 40 tahunan, dengan visualisasi:



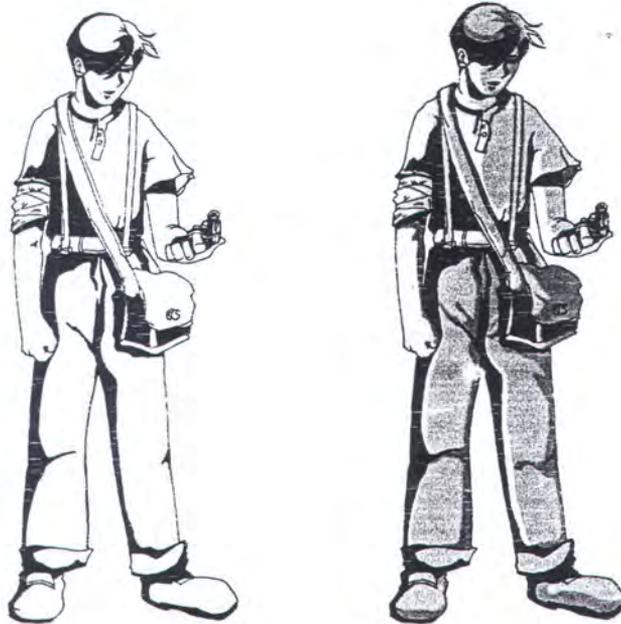
Gambar 4.3 Alternatif Protagonis 1

Untuk alternatif yang kedua memunculkan sifat *cerdas* yang mana identik dengan memakai kacamata. Usianya lebih muda dari alternatif pertama yaitu sekitar 30 tahunan, sehingga muncul visualisasi seperti berikut:



Gambar 4.4 Alternatif Protagonis 2

Untuk sifat *penolong* identik dengan membawa tas berisi alat untuk pertolongan. Usianya merupakan yang termuda diantara ketiga alternatif tokoh yaitu 20 tahunan, yang mana visualisasinya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.5 Alternatif Protagonis 3

Setelah melalui polling di Tugu Pahlawan terhadap alternatif ketiga karakter tersebut mengenai karakter mana yang paling cocok untuk menjadi protagonis, maka yang terpilih adalah **alternatif karakter nomer 2** seperti yang terlihat dari tabel di bawah ini.



pendidikan	Percent
SLTP	100.0

jenis kelamin	Percent
cewek	100.0

Umur	Percent
11-13	60.0
14-16	40.0
Total	100.0

Menurut anda karakter nomer berapakah yang sesuai untuk tokoh fiksi yang berperan dalam pertempuran Sepuluh Nopember ?

	Percent
1	20.0
2	80.0
3	0.0
Total	100.0

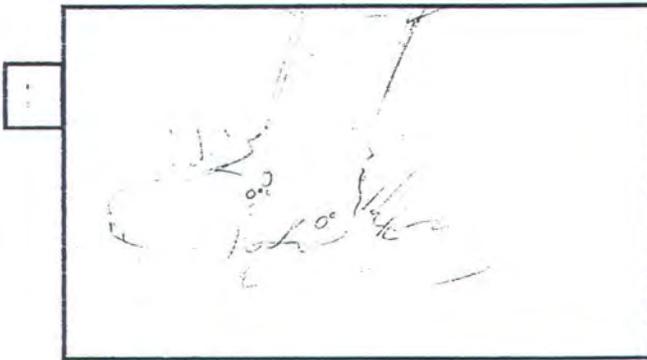
Tabel 4.3 Minat masyarakat terhadap animasi pertempuran 10 Nopember Surabaya¹⁸

4.4.2 Storyline

Berikut ini adalah rencana jalan cerita dalam animasi 10 Nopember yang meliputi sudut pandang, gerakan kamera, serta transisi pada pengambilan gambar.

¹⁸ Survei dilakukan kepada pengunjung Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember Surabaya

SCENE

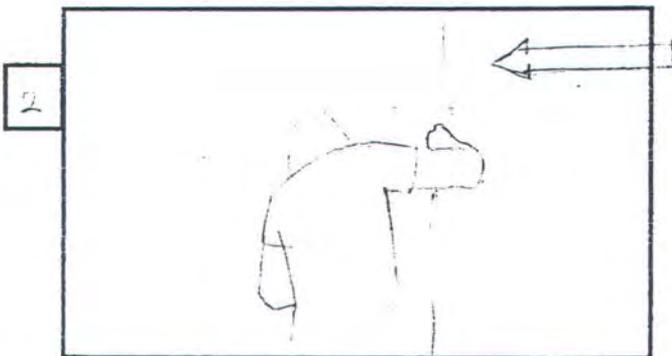


DURASI: 3 detik

◦ Kamera Close-up Low-angle

◦ SFX : Suara hentakan kaki,
cipratan air,

◦ BGM : Instrumental

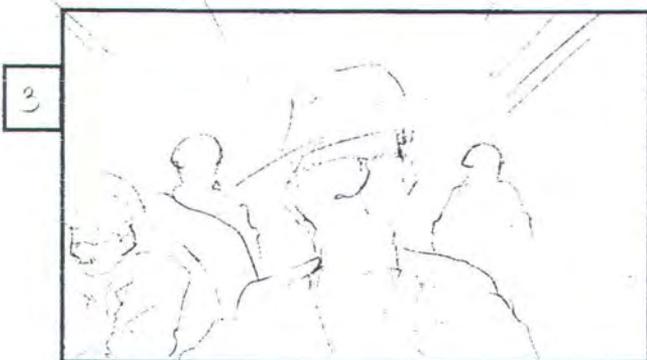


DURASI: 10 detik

TEXT: aku adalah seorang wartawan. Sudah cukup lama aku tinggal di Surabaya

◦ Panning dari kiri ke kanan
perlahan-lahan

◦ SFX : Hentakan kaki



DURASI: 7 detik TEXT: Tujuanku ke sini untuk meliput kehadiran tentara sekutu

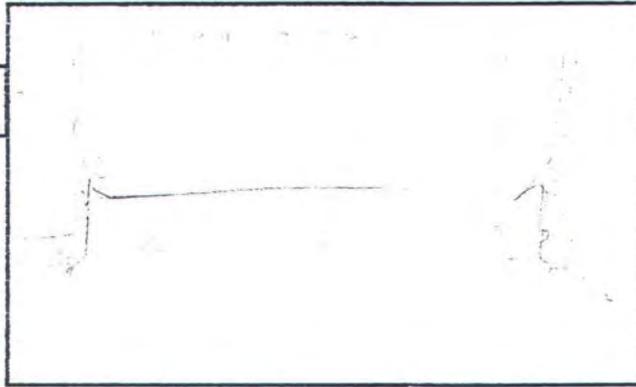
◦ Close-up

◦ Kamera Zoom-out

◦ SFX : Hentakan kaki

SCENE

4



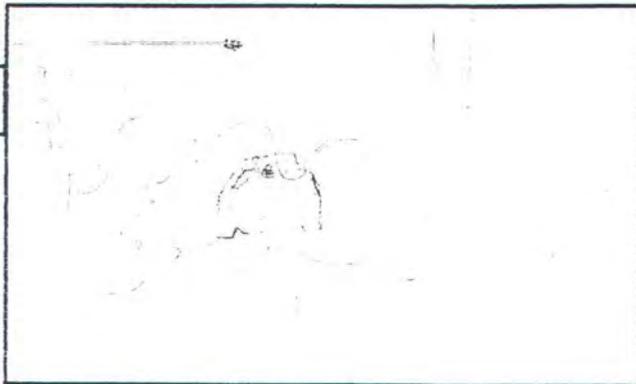
DURASI: 5 detik (jadi satu dengan no.5)

• Close Up Low Angle

• Cut to Cut dgn no. 5

• SFX : *...*

5



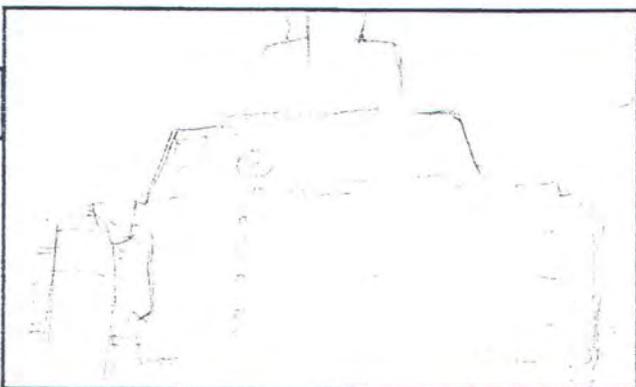
DURASI: 5 detik (jadi satu dengan no.4)

• *...*

• Cut to Cut dgn no. 6

• SFX : *...*

6



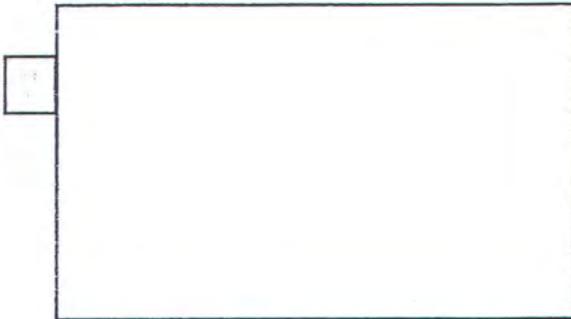
DURASI: 2 detik

• Close Up

• *...*

• SFX : *...*

SCENE



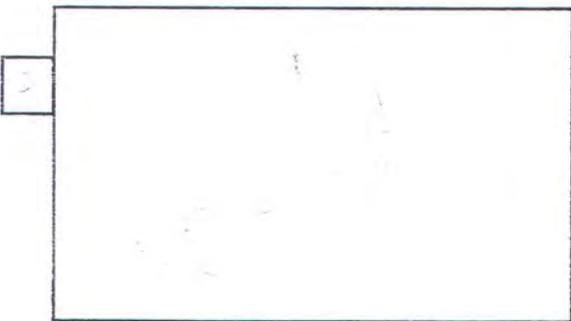
1

DURASI: 1 detik



2

DURASI: 7 detik TEXT: Hari itu tanggal 30 Oktober 1945 setelah diadakannya gencatan senjata antara pihak Indonesia Inggris,....



3

DURASI: 10 detik TEXT: Telah terjadi insiden yang sangat tidak diharapkan saat kedua pihak tidak stabil.

SCENE



• Close-up shot
• Extreme close-up shot
• Shot of the man's face.
• SFX: sound of the man's

DURASI: 4 detik TEXT: Brigadir Jenderal AWS Mallaby tewas.



• Medium shot
• Shot of the man
• SFX: sound of the man's

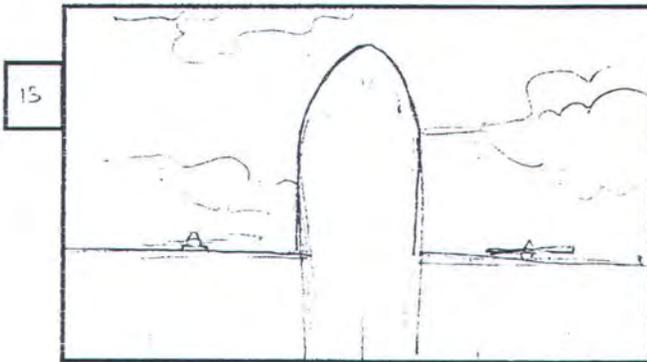
DURASI: 1 detik



• Shot of the man
• Shot of the man
• Shot of the man

DURASI: 3 detik

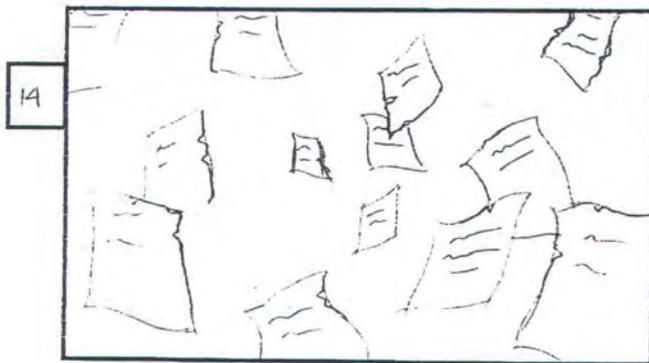
SCENE



◦ Medium Shot

◦ Pesawat bergerak perlahan

DURASI: 7 detik TEXT: Kemudian tanggal 9 Nopember 1945, pukul 14.00, sebuah pesawat Dakota melintas diatas kota Surabaya.



◦ Still Image

◦ Background hitam

DURASI: 7 detik TEXT: Pesawat itu menjatuhkan pamflet. Lebih tepatnya sebuah Ultimatum..



◦ Close Up pada bagian kepala

◦ Zoom-Out

◦ Background hitam

DURASI: 5 detik TEXT: Ultimatum itu atas instruksi Mayjen RC Mansergh atasan Mallaby.

SCENE



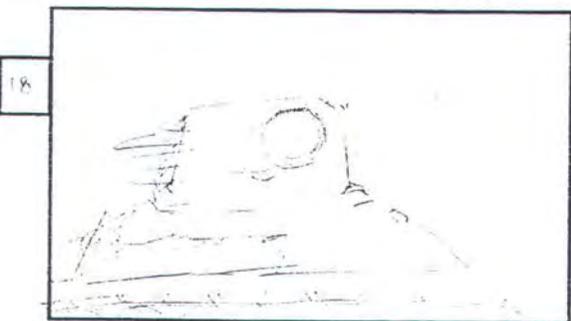
- Kamera Panning kanan ke kiri
- Background Hitam
- Gambar kemudi jadi lebih terang

DURASI: 8 detik TEXT: Setelah membaca ultimatum itu aku langsung berniat meninggalkan kota Surabaya



- Long shot
- SFX: Suara tembakan, suara teriakan perjuangan

DURASI: 10 detik TEXT: Sesuai dengan Ultimatumnya, pasukan sekutu mulai menyerbu Surabaya tanggal 10 Nopember 1945 pukul 06.00 pagi.



- Medium shot
- SFX: Suara laras senjata berputar

DURASI: 3 detik

SCENE

19



DURASI: 2 detik

◦ Medium Shot

20



DURASI: 3 detik

◦ Zoom Out

◦ Long Shot

◦ SFX : Suara Ledakan

21



DURASI: 5 detik TEXT: Ada yang masih hidup....

◦ SFX : Suara Kapan tank di hancurkan

SCENE

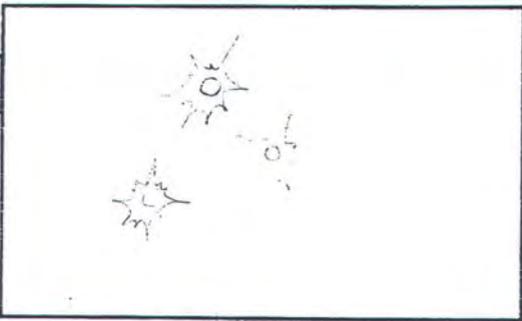
22



• Close Up

DURASI: 5 detik TEXT: Kejam sekali..... Pasukan Gurkha itu langsung membunuhnya.

23



• Layer hitam

• SFX & Suara Tembakan

DURASI: 1 detik

24



• Layer hitam

• Slow Motion

DURASI: 2 detik

SCENE



◦ Close Up

DURASI: 8 detik TEXT: Ini membuatku makin takut. Jelas sekali kekuatan sekutu saat ini jauh di atas para pejuang.



◦ Medium Shot

◦ Zoom-in

DURASI: 5 detik TEXT: Aku langsung lari secepat mungkin dan sebisa mungkin tidak terlihat.



◦ Medium Shot

◦ Kamera Mata kodak

◦ SFX: Suara nafas tersenggal-
senggal!

DURASI: 3 detik TEXT: Napasku mulai terasa tidak teratur.

SCENE

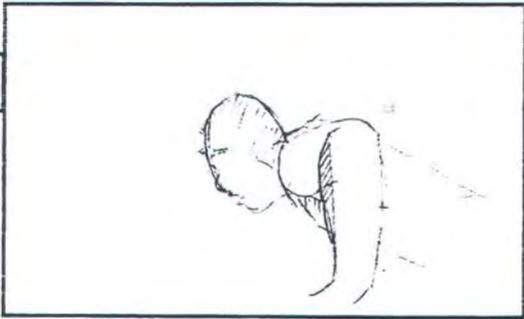
28



DURASI: 1 detik

- Medium shot
- Kamera tampak mata burung
- SFX : Suara Uyek jatuh ke tanah.

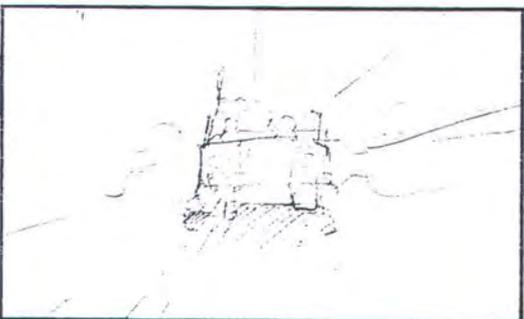
29



DURASI: 2 detik

- Medium Shot

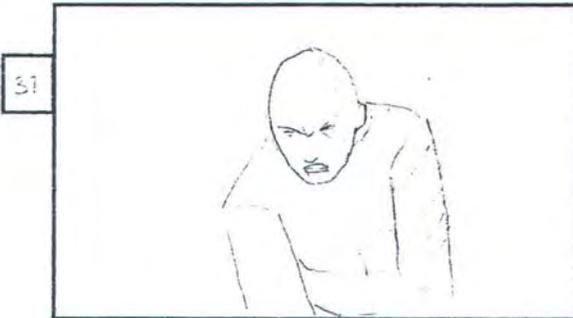
30



DURASI: 2 detik

- Long Shot
- zoom in perlahan-lahan

SCENE



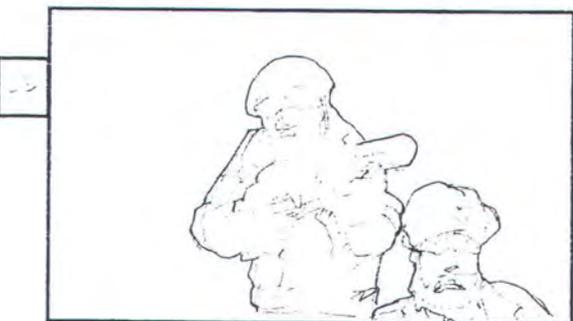
- Kamera dalam
- Teknik gambar muncul dari bawah

DURASI: 7 detik TEXT: Di ujung jalan aku mendengar sebuah mobil yang bergerak menuju arahku.



- Kamera tarik mata ke atas
- SFX : Suara mesin berhenti

DURASI: 3 detik



- SFX : Suara senjata dikawat

DURASI: 7 detik TEXT: Mereka berjumlah 4 orang. 2 diantaranya menodongkan senjatanya ke arahku.

SCENE



DURASI: 1 detik

◦ Zoom In

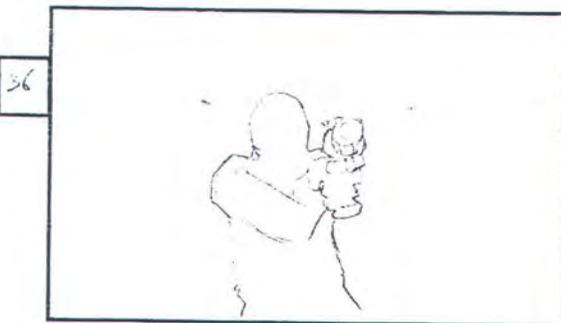
◦ SFX : Suara Tembakan



DURASI: 2 detik

◦ Close up

◦ Zoom Out



DURASI: 2 detik

◦ Senjata digambar detail, orang

terupa siluet

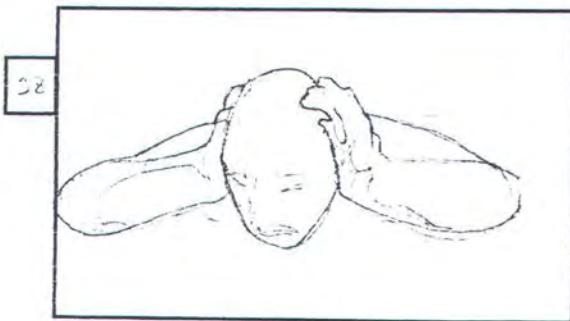
◦ Background hitam

SCENE



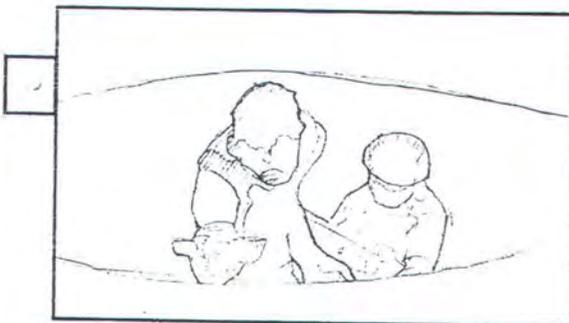
- Gerakan Fade-in lebih jelas,
- Zoom Out
- 5X Suara Tembakan

DURASI: 6 detik TEXT: Para pejuang! mereka datang menolongku



- Close UP
- 5X Hening

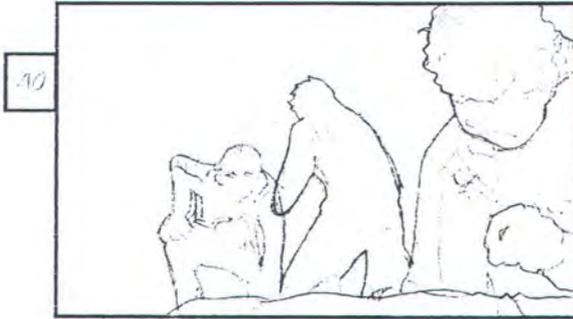
DURASI: 8 detik TEXT: Ini terlalu berbahaya! kenapa aku mesti berada di tengah-tengah baku tembak ini.



- Layar Hitam, perlahan-lahan
- Fade

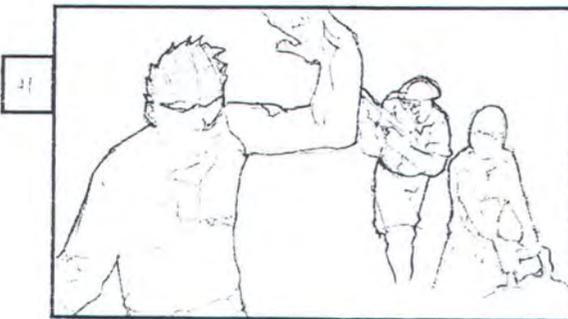
DURASI: 5 detik TEXT: Tak lama kemudian, saat kubuka mataku, pejuang itu mengulurkan tangannya dan membantuku berdiri.

SCENE



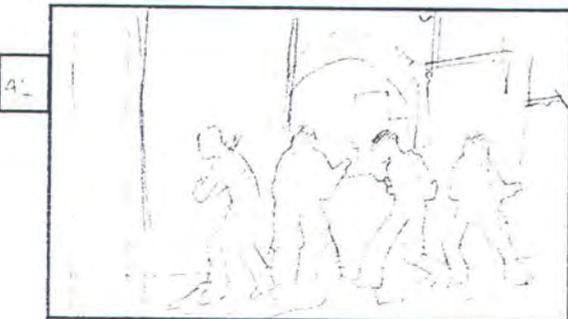
• Long Shot
• Foreground terlihat blur
• Background terlihat jelas

DURASI: 5 detik TEXT : 2 orang temannya melucuti tentara Gurkha yang tewas



• Medium Shot

DURASI: 5 detik TEXT : Mereka semua berjumlah 6 orang. Kemudian membagi kelompoknya menjadi 2 dan berpisah.



• Orang-orang terlihat jelas
• Background dan Foreground terlihat jelas

DURASI: 5 detik TEXT : Aku mulai merasa tenang saat 3 orang dari mereka bersamaku. Seorang diantara mereka memimpin di depan dan mengambil rute yang masih sepi.

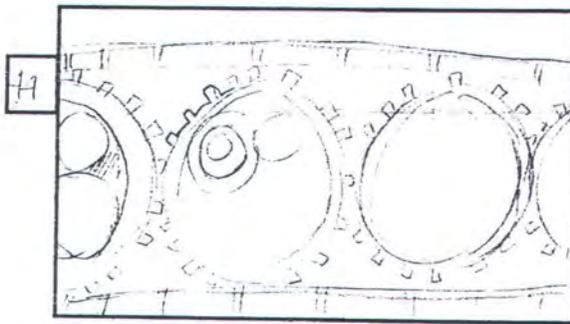
SCENE



◦ Medium Shot

◦ SFX: suara nafas tersenggal -
senggal

DURASI: 6 detik TEXT: Setelah berjalan cukup lama, napasku mulai tersenggal-senggal dan kami berhenti sejenak untuk istirahat.



◦ Close Up

◦ Low Angle

◦ SFX: suara mesin terdengar

DURASI: 2 detik

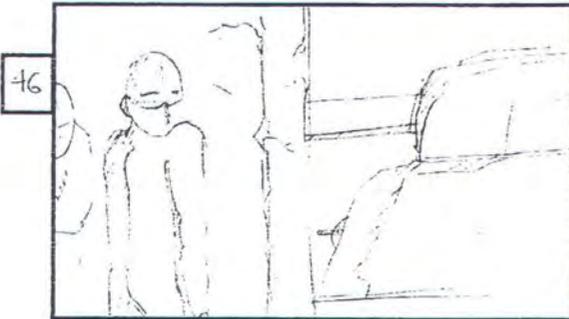


◦ Close Up

◦ Panning kiri ke kanan

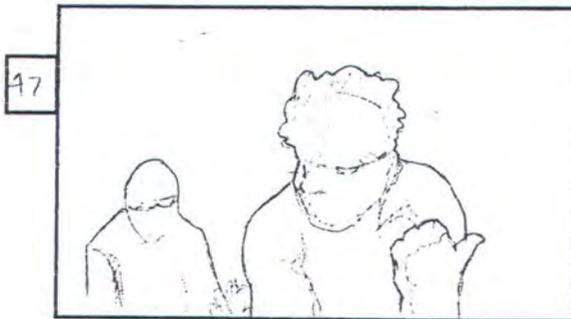
DURASI: 2 detik TEXT: Hah? Tank?!!!!

SCENE



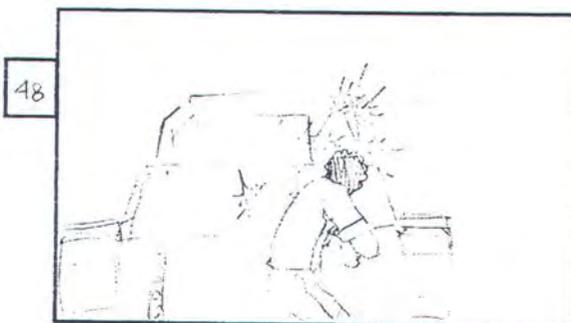
• Medium shot
• SFX : Suara mesin berjalan

DURASI: 7 detik TEXT: Kami langsung besembunyi di belakang tembok. Rupanya Tank itu masih belum menyadari kehadiran kami.



• Close-up

DURASI: 5 detik TEXT: Seorang pejuang kemudian memberi isyarat untuk menyerang.



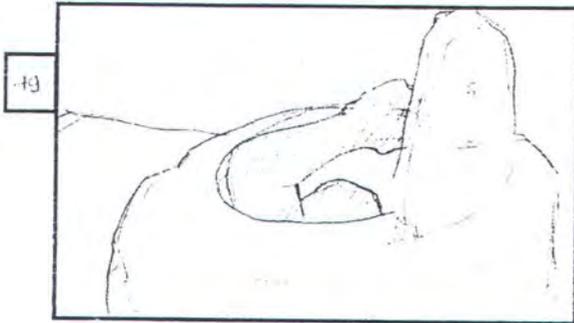
• Long shot

• SFX : Suara tembakan

• SFX : Suara besi beradu-kaki

DURASI: 2 detik

SCENE



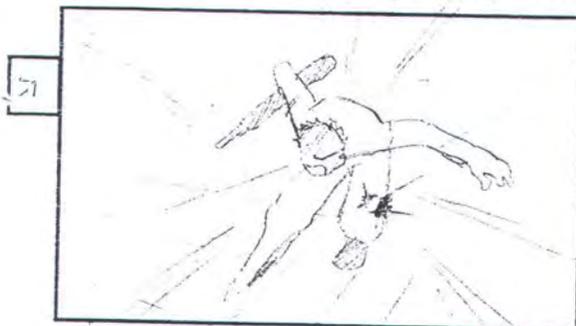
DURASI: 1 detik

- Close Up
- Tentara digambar berupa silue
- SFX : Suara Kap tank diarah



DURASI: 6 detik TEXT: Pertarungan ini di luar kekuatan kami. Sebuah tank denga entah berapa orang di dalamnya melawan 4 orang.

- Close Up
- Tentara Kuda In lebr gelas
- SFX : Suara Setijana diarah



DURASI: 1 detik

- Medium Shot
- Sound Effect
- SFX : Suara tankakan mengena obyek

SCENE

52



DURASI: 1 detik

◦ Sudut Pandang beribon dgn cembur

◦ SFX : Suara senjata dikakang

53



DURASI: 1 detik

◦ Zoom in jad' Extreme

Close Up

◦ SFX : Suara Peluru melewati

Angin

54



DURASI: 2 detik

◦ SFX : Suara Helm jatuh,

suara kepala mengintaim

perusakan tank

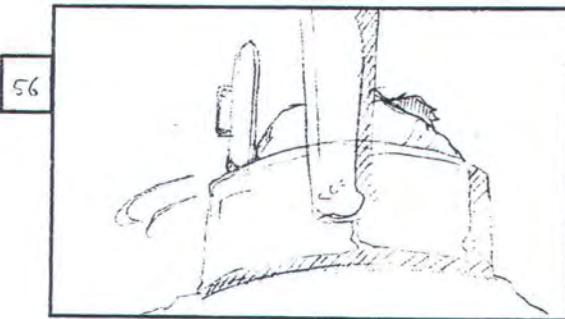
◦ Slow Motion

SCENE



- Close Up
- Low Angle
- SFX : Suara peluru jatuh ke tanah

DURASI: 6 detik TEXT: Para pejuang..... Mereka berhasil membalas



- Close Up
- SFX : Suara laras tank berputar

DURASI: 2 detik



- Close Up
- Kamera tampak mata karakter
- SFX : Suara senjata dikakangi

DURASI: 3 detik TEXT: Di lua perkiraan, ternyata.....

SCENE



DURASI: 3 detik TEXT: Gawat!!!!

◦ Layar Split-Screen jadi 3



DURASI: 2 detik

◦ Close UP

◦ Zoom Out



DURASI: 3 detik

◦ Long shot

◦ SFX : Suara ledakan

SCENE



• Long shot

• Gambar Tank tertarik dan
tampak siluet

• SFX : Suara Angin

DURASI: 3 detik



• Close Up

• Tokoh tampak blur

• SFX : Suara Angin

DURASI: 7 detik TEXT: Dalam waktu yang singkat, ternyata aku berhasil selamat dari tembakan.....



• Medium Shot

• Asap mulai mereda

• Tokoh tampak silet

• SFX : Suara Angin Fade out

DURASI: 3 detik TEXT: (batuk) Pejuang itu.....

SCENE



DURASI: 1 detik

• Close Up

• Kamera Panning kiri ke kanan

• SFX : Suara Angin Fade Out



DURASI: 8 detik

TEXT: Saat kulihat posisinya, kemungkinan mereka telah tertimbun oleh reruntuhan

• Kamera Panning kanan ke kiri

• SFX : Suara Angin fade Out



DURASI: 1 detik

• Close Up

• Kamera Panning kanan ke kiri

• SFX : Suara Angin Fade Out

SCENE

67



DURASI: 3 detik TEXT: Setelah merasa aman.....

◦ Medium Shot

◦ Tokoh Utama bergerak menjauh

68



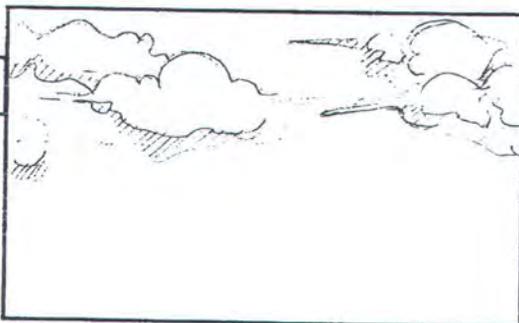
DURASI: 5 detik TEXT: Aku memutuskan untuk segera meninggalkan kota Surabaya.

◦ Long Shot

◦ Zoom Out perlahan-lahan

◦ Tokoh Utama gradasi menjadi titik

69

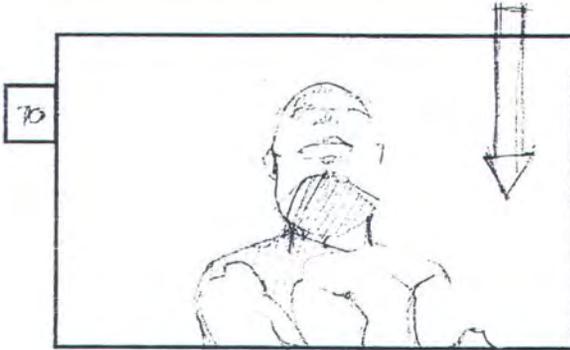


DURASI: 2 detik

◦ Long Shot

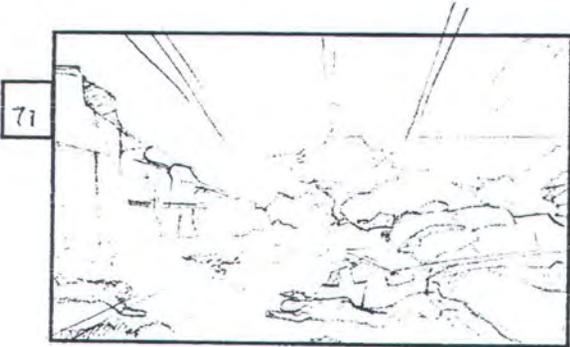
◦ Langit tampak gelap

SCENE



DURASI: 3 detik

- Close Up
- Kamera tampak mata tokoh
- Tanning 180° ke bawah



DURASI: 10 detik TEXT: Aku terkejut ketika melihat sebagian kota Surabaya mengalami kehancuran. keadaan semakin terlihat parah.....

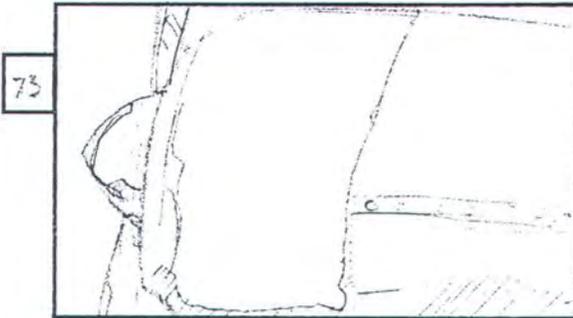
- Zoom Out
- SFX : Suara angin



DURASI: 5 detik TEXT: Tembakan terdengar di mana-mana.....

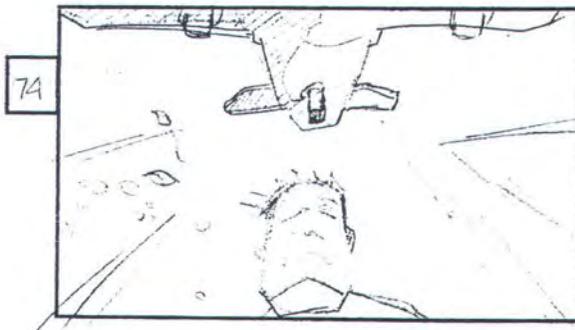
- Kamera ganti sudut pandang
- Long shot
- SFX : Suara Ledakan, Suara kerumunan, pantakan kaki

SCENE



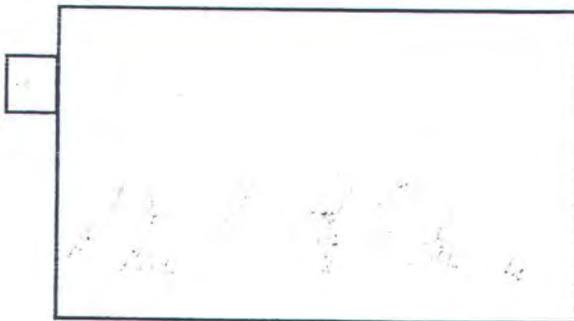
DURASI: 2 detik

- Extreme close up
- Kamera Panning dari kiri ke kanan
- SFX : Suara bunyung - 0.1



DURASI: 2 detik

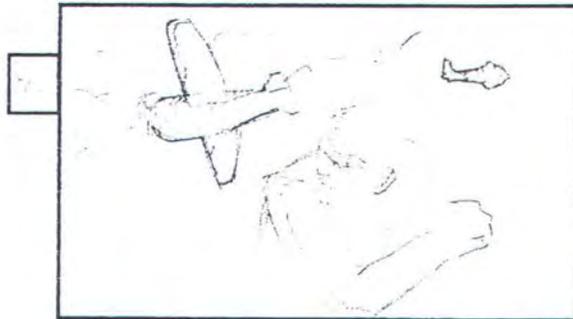
- Tampak mata kedip
- SFX : Suara pesawat melintas, suara angin



DURASI: 1 detik

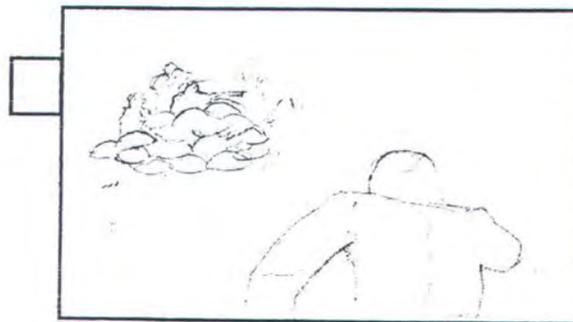
- Background Blurred
- SFX : Suara keributan / suara penitikan / suara
- Kamera Panning dari kiri ke kanan
- SFX : Suara keributan / suara penitikan / suara

SCENE



* Tampilkan remote control
* SFX : Suara mesin pesawat terbang
* Suara teduh dari suara pembicara

DURASI: 6 detik TEXT: THUNDERBOLT! sesuai dengan namanya, kemunculannya yang mengerikan menyerang membabi buta.



* Zoom Out ke objek yang jatuh
* SFX : Suara Tumbang

DURASI: 2 detik



* SFX : Suara mesin pesawat
* SFX : Suara Tumbang

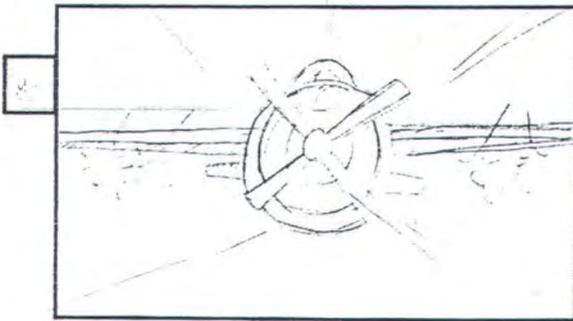
DURASI: 3 detik

SCENE



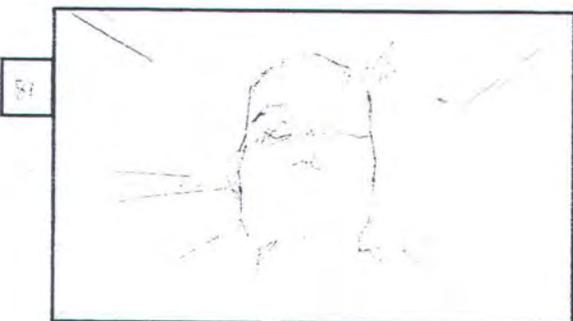
• Medium Shot

DURASI: 7 detik TEXT: Ini gawat! Situasinya benar-benar tidak menguntungkan



• Zoom In
• SFX : ... Pesawat, Suara
Lombakan

DURASI: 2 detik



• Close Up
• SFX : ...
• SFX : ...
Indikator

DURASI: 1 detik

SCENE



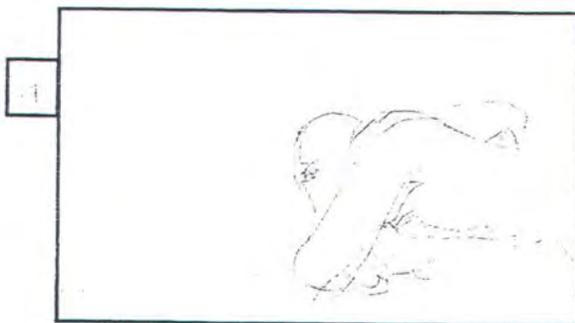
• Zoom Cut
• SFX : Suara Pesawat, Suara
tangan

DURASI: 1 detik



• Suara, tanpa musik
• SFX : Pesawat, suara
tangan

DURASI: 4 detik TEXT: Thunderbolt itu... kembali....



• Close up
• Low angle
• SFX : Suara Pesawat, Suara
tangan

DURASI: 3 detik TEXT: Gawat.... benar-benar gawat.

SCENE

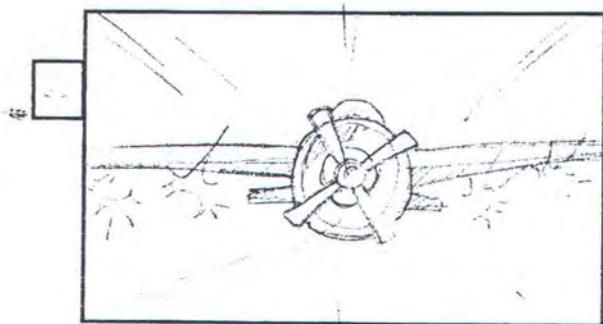


DURASI: 2 detik

* Kamera tampak mata kelek

* Zoom Out

* SFX : Suara Tembakan.

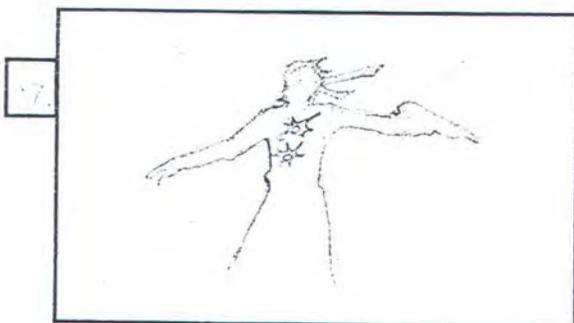


DURASI: 2 detik

* Zoom In

* SFX : Suara Tembakan, Suara

Pesulatan



DURASI: 1 detik

* Close up of face

* SFX : Suara Tembakan

SCENE

88



- Background Blank

• Slow Motion

• SFX : Herina

DURASI: 6 detik

TEXT: Pemuda ini...

89



• Low Angle

• Slow Motion

• SFX : Herina

DURASI: 5 detik

TEXT: Mempertahankan nyawanya demi mempertahankan kota Surabaya

90



• Close Up

DURASI: 7 detik

TEXT: Heroik? Bagaimana keberanian itu bisa muncul dalam dirinya?

SCENE

91



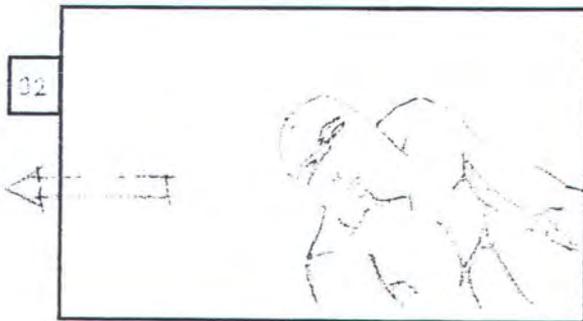
◦ Zoom Out

◦ JFX : Suara tembakan, suara ledakan

DURASI: 2 detik

TEXT: Mungkin benar.....

92



◦ Karakter utama tampak diogorai!

◦ Kamera Daring ke kiri ke kiri

DURASI: 7 detik

TEXT: Mungkin ini saatnya menyerang balik.....

93



◦ Flashback prolog King Time

◦ Karakter tampak lebih gegas

◦ Kamera Daring ke kiri ke kiri

DURASI: 7 detik

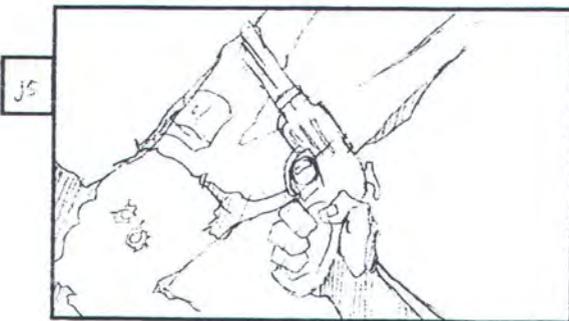
TEXT: Seperti pemimpin yang tidak gentar....

SCENE



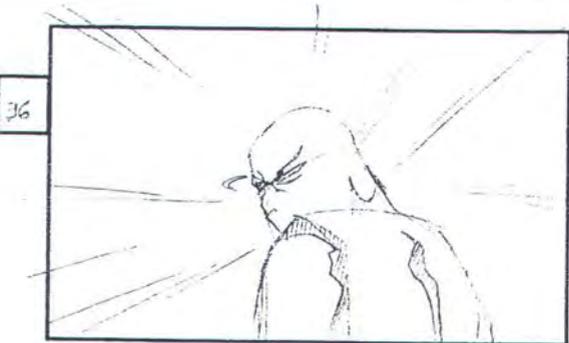
• Kamera turning kanan ke kiri
• Close Up fokus pada pistol
• Gambar kemudi jadi lebih
terang

DURASI: 5 detik TEXT: begitu pula yang terlihat dari pejuang-pejuang ini



• Gambar Foreground tampak
lebih jelas dari Background.

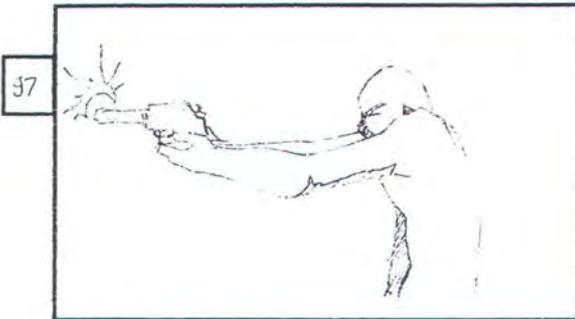
DURASI: 8 detik TEXT: Rasa Patriot? Apakah aku memilikinya?



• Close Up
• Zoom-out

DURASI: 1 detik

SCENE



DURASI: 1 detik

• Medium Shot

• SFX: Suara tembakan



DURASI: 1 detik

• Medium Shot

• SFX: Suara tembakan

menembak target



DURASI: 1 detik

• Close Up

• SFX: Suara tembakan

SCENE

100



◦ Panning kanan ke kiri

DURASI: 10 detik

TEXT: Tembakan kebetulan..... Aku melihat sekelompok pejuang dan langsung bergabung dengan mereka

101



◦ Zoom In

◦ SFX : Suara orang, Suara

ledakan

DURASI: 6 detik

TEXT: Pejuang itu kemudian berteriak sambil menunjuk ke arah belakangku.

102



◦ Zoom Out

◦ SFX : Suara ledakan, suara

api

DURASI: 8 detik

TEXT: Pesawat itu.... Salah satu dari mereka berhasil dijatuhkan!!

SCENE



103

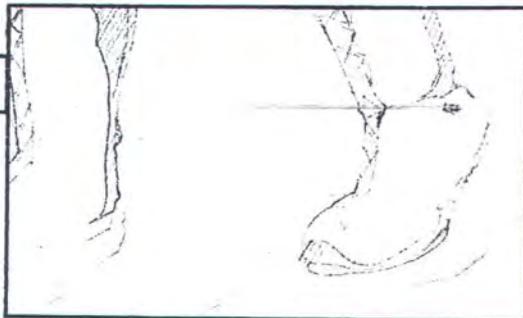


• Medium Shot

• SFX: Suara ledakan

DURASI: 6 detik TEXT: Meskipun hanya 1 pesawat.....hal ini makin menambah semangat para pejuang untuk bertempur

104



• Extreme Close Up

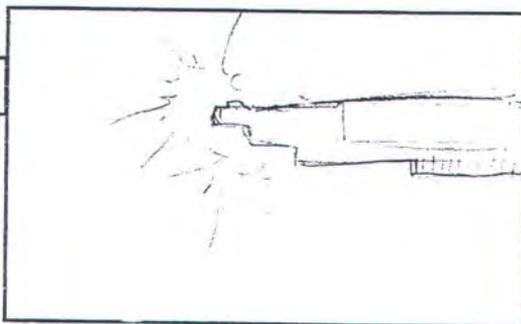
• Low Angle

• SFX: Suara Petak Jajiring

• Cut to Cut dengan no. 105, 106, 107

DURASI: 2 detik

105



• Extreme Close Up

• SFX: Suara Tembakan

DURASI: 1 detik

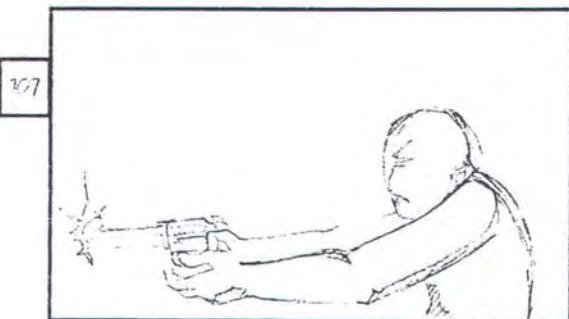
SCENE



DURASI: 1 detik

• Panning cepat dari kanan ke kiri

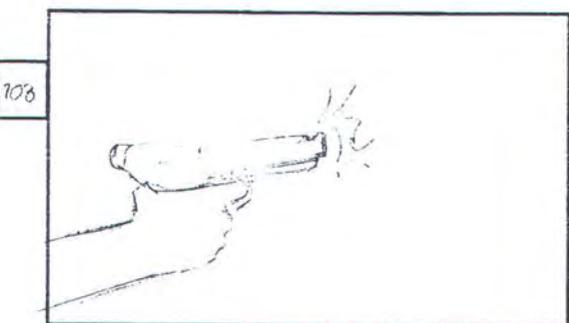
• SFX: Suara tembakan mengenai target



DURASI: 6 detik TEXT: Mati satu tumbuh seribu..... Itulah yang ada di benakku sekarang

• Close Up

• SFX: Suara Tembakan

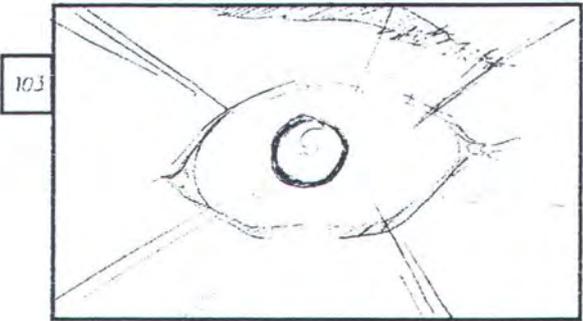


DURASI: 2 detik

• Extreme Close Up

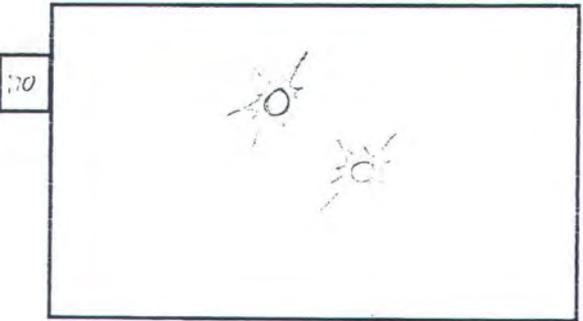
• SFX: Suara Tembakan

SCENE



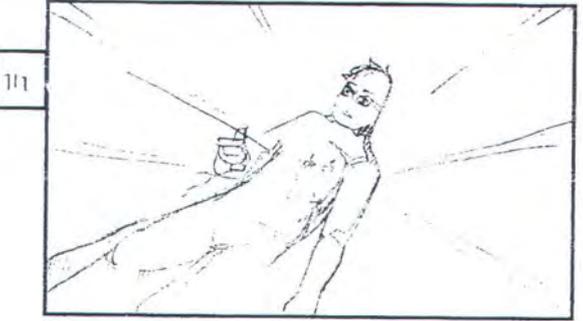
DURASI: 1 detik

- Zoom in
- Extreme Close Up
- SFX: Close Egin Spot



DURASI: 1 detik

- Background Hitam
- SFX: Suara Petir Mengguntur
- Target



DURASI: 7 detik TEXT: Aku terlalu ceroboh.....

- Tampak Close Up
- Zoom in

SCENE



- Slow Motion
- Sudut Pandang orang pertama
- Mata mulai menutup
- SFX: Suara tembakan

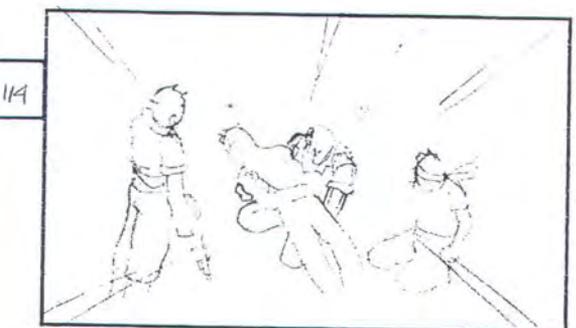
DURASI: 5 detik

TEXT: Masih ada satu tentara yang tak terlihat



- Slow Motion
- Sudut Pandang orang pertama
- Mata sudah menutup
- SFX: Suara Detak Jantung

DURASI: 2 detik

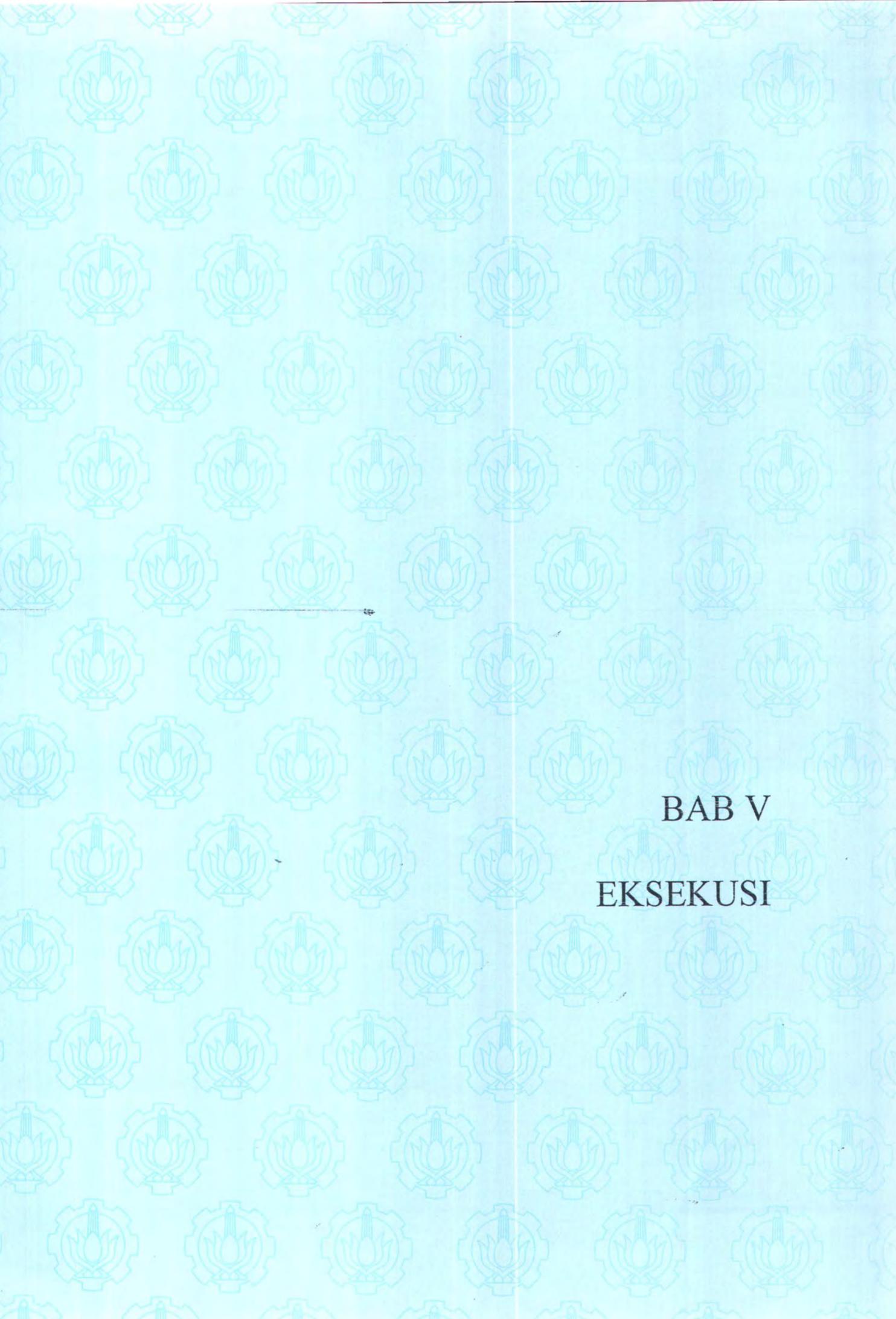


- Zoom Out perlahan-lahan
- Long Shot
- Terasa Suara Bom

DURASI: 10 detik

TEXT: Pejuang-pejuang itu membalas tembakan.....tapi lama-kelamaan tubuhku mulai lemas dan aku jatuh ke tanah.

Gambar 4.6 Storyline



BAB V
EKSEKUSI

BAB V EKSEKUSI

5.1 Judul dan Logo Animasi

Animasi ini akan disesuaikan dengan tanggal kejadian peristiwa tersebut yaitu *10 Nopember* agar lebih mudah untuk mengingat film dengan peristiwa sebenarnya. Sedangkan untuk logo diambil dari siluet protagonist yang dipadukan dengan tulisan *10 Nopember* untuk menunjukkan bahwa animasi ini merupakan cerita semi fiksi dimana tokoh utama yang diambil adalah fiksi dengan kejadian dan setting background yang nyata.



Gambar 5.1 Logo Film Animasi *10 Nopember*

5.2 Karakter Pendukung

Berbeda dengan karakter utama, karakter pendukung dalam perancangan animasi ini sebagian besar akan berupa tokoh nyata yang berhubungan dengan peristiwa *10 Nopember*.

5.2.1 Bung Tomo

Bung Tomo dikenal sebagai pahlawan dari Surabaya yang terlibat dalam pertempuran 10 Nopember 1945. Dalam cerita animasi 10 Nopember ini beliau akan muncul sebagai *cameo* dengan pidatonya yang membangkitkan semangat arek-arek Suroboyo dalam bertempur mempertahankan tanah airnya.



Gambar 5.2 Foto Bung Tomo

Berdasarkan gambar tersebut, maka jika ditranslasikan dalam gaya gambar yang diambil pada proyek ini, tokoh Bung Tomo akan berupa :



Gambar 5.3 Sketsa Desain Bung Tomo

5.2.2 Arek-arek Suroboyo

Arek-arek Suroboyo yang ikut berjuang dalam pertempuran ini tidak sedikit dari mereka yang mengenakan pakaian pejuang, serta menggunakan pistol maupun senapan hasil rampasan dari tentara Jepang. Beberapa dari mereka yang muncul pada akhir animasi didesain seperti berikut :

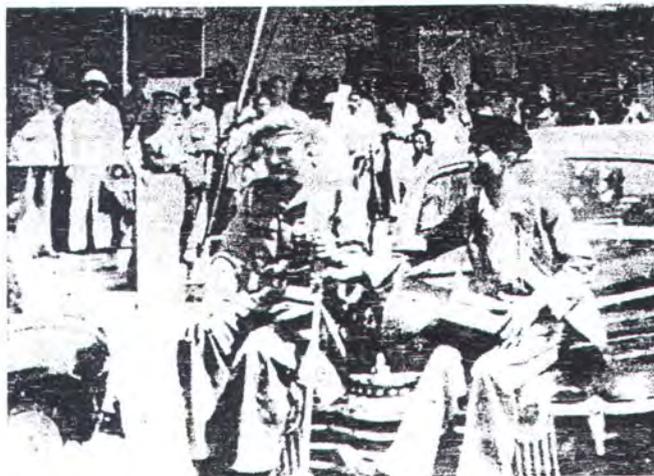


Gambar 5.4 Gambar Desain Arek-arek Suroboyo

5.2.3 Brigadir Jendral AWS Mallaby

Sosok penting dari pihak sekutu yang memimpin pendaratan di pelabuhan Tanjung Perak dengan membawa pasukan Gurkha yang bertujuan untuk melucuti dan membawa pulang tentara Jepang yang telah menjajah Indonesia selama 3 tahun. Seiring waktu berjalan, terjadi berbagai konflik dengan pihak Indonesia yang beberapa diantaranya merupakan instruksi dari pusat. Terjadi berbagai kontraversi tentang tewasnya Mallaby saat perundingan perdamaian yang terjadi di dekat gedung Internatio. Dalam perancangan animasi ini akan diambil versi dimana ia tewas dalam mobil yang disebabkan karena granat yang dilemparkan bawahannya akibat kekeliruan. Tetapi lain halnya dengan pihak Inggris yang mengira bahwa bangsa Indonesia telah melanggar perjanjian perdamaian yang disepakati, dan secara curang telah membunuh Brigadir Jendral AWS Mallaby. Tewasnya Mallaby inilah yang memicu pihak Inggris untuk

menjatuhkan ultimatum yang isinya akan menyerang kota Surabaya lewat darat, air dan udara.



Gambar 5.5 Foto Brigadir Jendral AWS Mallaby



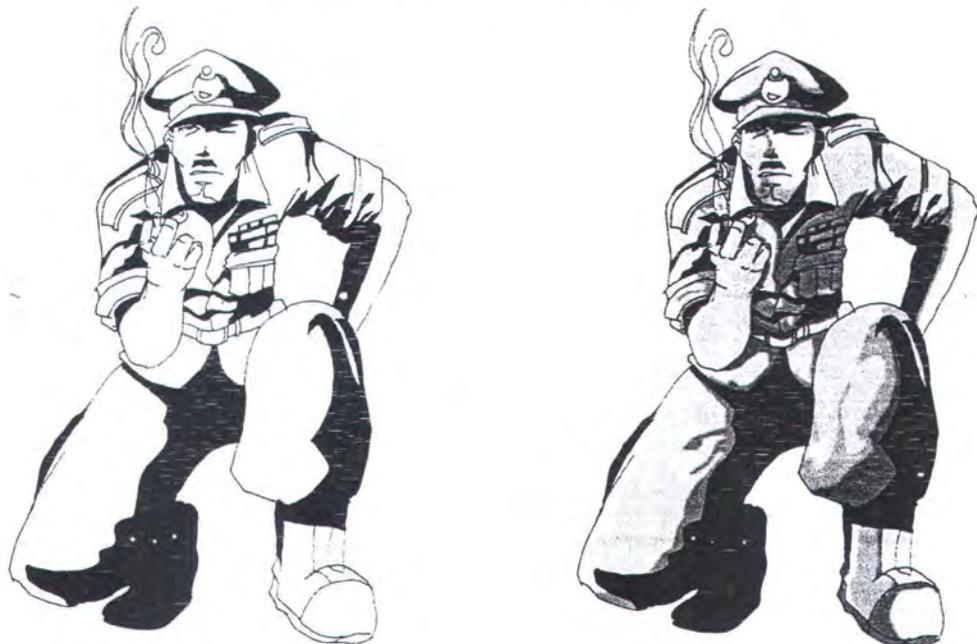
Gambar 5.6 Gambar Desain Brigadir Jendral AWS Mallaby

5.2.4 Mayor Jendral RC Mansergh

Atasan Mallaby sekaligus orang yang menjatuhkan ultimatum kepada rakyat kota Surabaya. Mengirimkan sisa pasukan dari Brigade ke 49 serta pasukan Divisi 5 untuk menyerbu kota Surabaya dengan menambahkan kendaraan tempur berupa tank-tank Sherman, pesawat Mosquito serta Thunderbolt.



Gambar 5.7 Foto Mayor Jendral RC Mansergh



Gambar 5.8 Gambar Desain Mayor Jendral RC Mansergh

5.2.5 Pasukan Gurkha

Pasukan dari Nepal yang dilatih oleh Inggris dan dibawa Mallaby saat mendarat di Surabaya. Dikenal sebagai tentara-tentara yang kuat dan keji di medan tempur. Dalam perancangan animasi ini, pasukan Gurkha akan dibedakan menjadi dua menurut bentuk fisik serta aksesori yang dipakai. Yang pertama adalah memakai helm serta membawa ransel, yang kedua adalah memakai surban yang dililitkan pada bagian kepala.



Gambar 5.9 Foto tentara Gurkha





Gambar 5.10 Gambar Desain tentara Gurkha

5.2.6 Pasukan Inggris

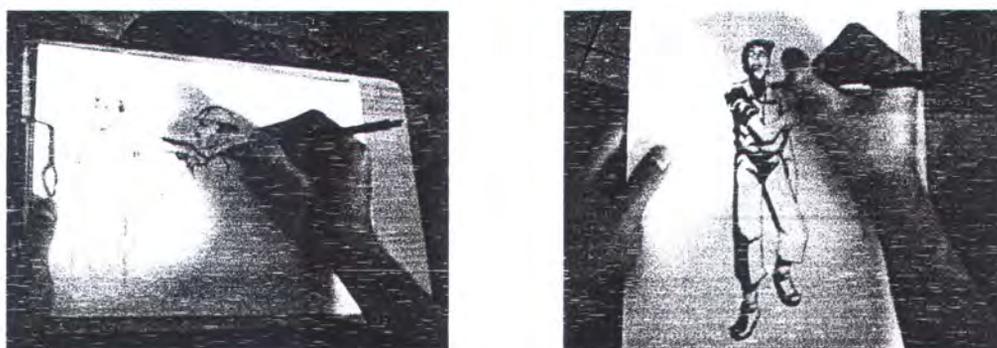
Tentara Inggris dari Divisi ke 5 yang menyusul pendaratan Brigade ke 49 setelah dijatuhkannya Ultimatum kepada rakyat kota Surabaya. Dalam perancangan animasi ini tentara inilah yang berhasil menembak dada protagonist pada akhir cerita.



Gambar 5.11 Desain tentara Inggris

5.3 Proses Pembuatan Animasi

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah menyusun sinopsis lalu memvisualisasikannya secara kasar dalam bentuk Storyboard. Pembuatan Animasi dalam perancangan ini hampir sama seperti animasi tradisional, yaitu dengan menggambar pada secarik kertas yang kemudian dipertebal dengan tinta dan menggunakan teknik bloking.



Gambar 5.12 Menggambar sketsa dengan pensil kemudian dipertebal dengan tinta

Untuk gambar-gambar yang mengalami motion dan pada animasinya bukan hanya mengalami zoom atau paning saja, maka dilakukan teknik yang dinamakan *tracing*. *Tracing* ini dilakukan dengan meletakkan gambar frame sebelum dan ditumpuk dengan secarik kertas kosong untuk menggambar gerakan selanjutnya. Media yang dipakai sebagai penopang adalah meja kaca, dimana diletakkan sebuah lampu belajar di bawahnya. *Tracing* lebih baik dilakukan dalam ruangan yang minimal cahaya sehingga lebih mudah dalam pengerjaannya.



Gambar 5.13 Tracing

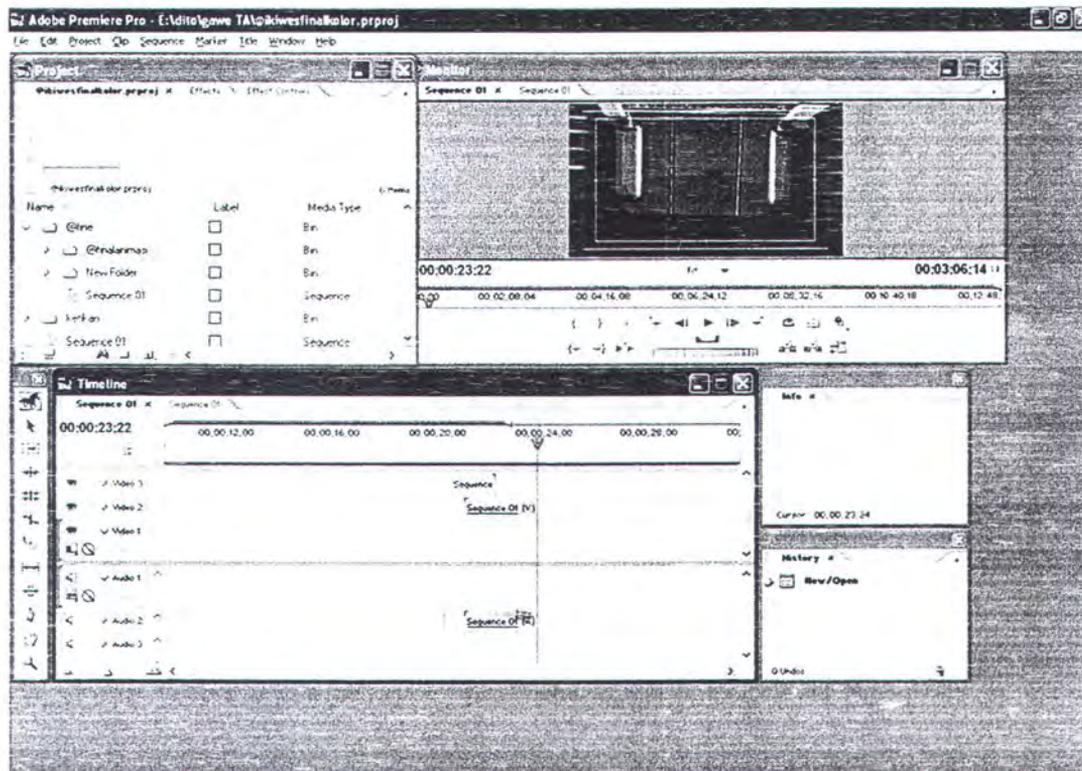
Setelah gambar jadi, lalu dimasukkan dalam scanner dan di import pada software Adobe Photoshop. Di sinilah terjadi perpaduan antara Animasi Tradisional dengan Animasi Digital. Pewarnaan dilakukan dengan teknik Grayscale.



Gambar 5.14 Mewarna pada Photoshop

Setelah pewarnaan selesai, gambar-gambar kemudian di import pada software Adobe Premiere. Dalam Premiere ini digabungkan semua gerakan, serta menambahkan efek-efek seperti ledakan dan api melalui software Particle Illusion. Untuk suara seperti

musik maupun *dubbing* dan *sound effect*, digabungkan setelah visual animasi benar-benar sudah jadi.



Gambar 5.15 Editing pada Premiere



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Taufik. 1998, *Sejarah sebagai Sumber Kearifan*, Kompas, Jakarta.

Bendazzi, Giannalberto. 1994, *Cartoons, One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press.

Crafton, 1993, *Donald Before Mickey, The Animated Film 1898-1928*. University of Chicago Press.

<http://www.Indonesian-society.com/obrolan/taufiq.htm>

<http://klik.to/toleransi>, *Menuntut Inggris Meminta Maaf Atas Pemboman Surabaya 10 Nopember 1945*, Indonesia Supporting Groups – TOLEREANSI.

Maya 2 Character Animation

Media Indonesia Online, 2005, Prakosa. Gotot, “*Memaknai 50 Tahun Film Animasi Indonesia*”, Jakarta.

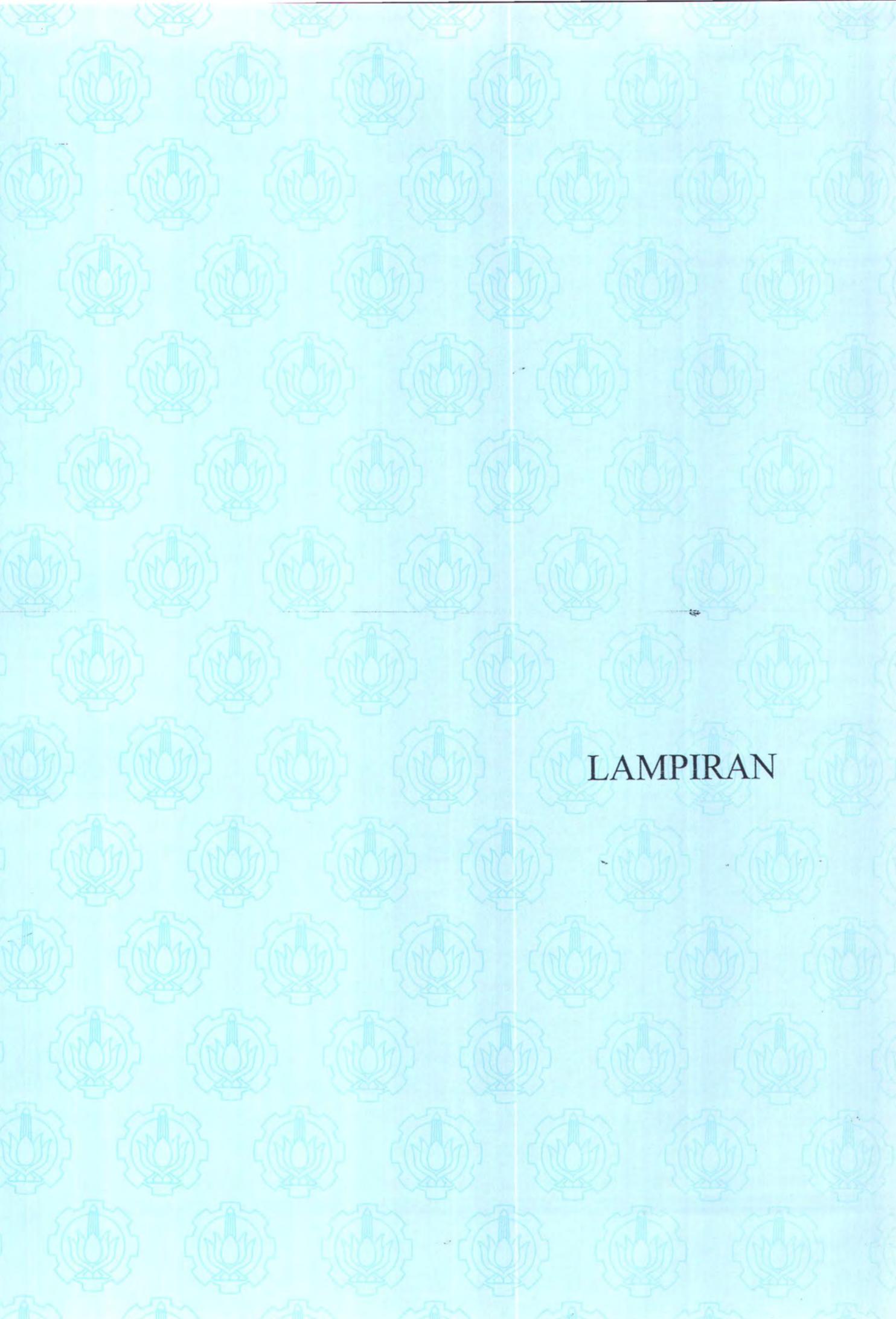
Preston Blair, 1994, “*Cartoon Animation*”, Walter Foster Publishing Inc., California.

Solomon, Charles. 1994. *The History of Animation: Enchanted Drawings*. New York: Wings Books.

www.desain produk.com, 2002, Adimulyo. Roy, “*Dibalik keajaiban dunia animasi*” copyright by Desain Produk-ITS, Surabaya.

www.digitalmediafx.com, 1999, *The History of Animation: Advantages and Disadvantages of the Studio System in the Production of an Art Form*, copyright 2001 by Joe Tracy.

www.jakarta24.com, 2004, *Foreign Fields Forever*, Jakarta.



LAMPIRAN

HASIL POLING 26 FEBRUARI 2003

Film Animasi

1. Apakah Anda pernah melihat film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
ya	171	82.2	175	82.5	346	82.4
tidak	37	17.8	37	17.5	74	17.6
	208	100.0	212	100.0	420	100.0

2. Apa yang menyebabkan Anda menonton film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
filmnya lucu	57	33.3	85	48.6	142	41.0
teknologinya animasinya keren	68	39.8	44	25.1	112	32.4
hobi	19	11.1	15	8.6	34	9.8
diajak teman	13	7.6	15	8.6	28	8.1
nggak ada tontonan lain	10	5.8	9	5.1	19	5.5
lainnya.....	4	2.3	7	4.0	11	3.2
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

* ceritanya bagus, iseng

3. Apa yang paling Anda pertimbangkan sebelum nonton film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
jenis film animasi	86	50.3	78	44.6	164	47.4
tokoh film animasi	35	20.5	46	26.3	81	23.4
judul film animasi	34	19.9	42	24.0	76	22.0
pembuat film animasi	11	6.4	7	4.0	18	5.2
lainnya.....	5	2.9	2	1.1	7	2.0
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

* ceritanya bagus, kualitas gambar

4. Film animasi apa yang paling Anda sukai?.....

	cowok	%	cewek	%	total	%
monster inc	12	14.3	20	19.4	32	17.1
lilo and stitch	11	13.1	12	11.7	23	12.3
the lion king	8	9.5	11	10.7	19	10.2
ff the movie	14	16.7			14	7.5
ice age	5	6.0	7	6.8	12	6.4
toy story	5	6.0	6	5.8	11	5.9
beauty and the beast	1	1.2	9	8.7	10	5.3
antz	2	2.4	6	5.8	8	4.3
anastasia	2	2.4	5	4.9	7	3.7
casper	3	3.6	3	2.9	6	3.2

shreck	2	2.4	4	3.9	6	3.2
bugs life	3	3.6	2	1.9	5	2.7
mulan	1	1.2	4	3.9	5	2.7
space jam			5	4.9	5	2.7
treasure planet	3	3.6	2	1.9	5	2.7
aladin	2	2.4	2	1.9	4	2.1
batman & robin	3	3.6			3	1.6
spirit	1	1.2	2	1.9	3	1.6
hercules	2	2.4			2	1.1
tarzan	1	1.2	1	1.0	2	1.1
alien			1	1.0	1	0.5
anaconda	1	1.2			1	0.5
atlantis	1	1.2			1	0.5
shrek			1	1.0	1	0.5
hunchback of notredame	1	1.2			1	0.5
	84	100.0	103	100.0	187	100.0

5. Film animasi apa yang paling tidak Anda sukai?.....

	cowok	%	cewek	%	total	%
monster inc	13	20.0	21	28.8	34	24.6
treasure planet	6	9.2	13	17.8	19	13.8
ice age	10	15.4	5	6.8	15	10.9
lilo and stitch	9	13.8	7	9.6	16	11.6
final fantasy	10	15.4	3	4.1	13	9.4
toy story	5	7.7	3	4.1	8	5.8
antz	4	6.2	8	11.0	12	8.7
batman&robbin	2	3.1	2	2.7	4	2.9
beauty and the beast	1	1.5	2	2.7	3	2.2
mulan	2	3.1	1	1.4	3	2.2
pocahontas	1	1.5	2	2.7	3	2.2
anastasia			1	1.4	1	0.7
bugs life			1	1.4	1	0.7
hercules	1	1.5			1	0.7
hunchback of notredame			1	1.4	1	0.7
lion king			1	1.4	1	0.7
tresure planet			1	1.4	1	0.7
snow white			1	1.4	1	0.7
shreek	1	1.5			1	0.7
	65	100.0	73	100.0	138	100.0

6. Siapa tokoh animasi yang paling Anda sukai?.....

	cowok	%	cewek	%	total	%
simba	7	21.2	9	15.0	16	17.2
lilo	5	15.2	8	13.3	13	14.0
bugs bunny	5	15.2	7	11.7	12	12.9
stitch	2	6.1	9	15.0	11	11.8
lilo stich	1	3.0	9	15.0	10	10.8

mulan	2	6.1	7	11.7	9	9.7
tazmania	2	6.1	3	5.0	5	5.4
anastasia			4	6.7	4	4.3
batman	4	12.1			4	4.3
aladin	1	3.0	1	1.7	2	2.2
shrek	1	3.0	1	1.7	2	2.2
cinderella			1	1.7	1	1.1
hercules	1	3.0			1	1.1
hunchback	1	3.0			1	1.1
lion king	1	3.0			1	1.1
little mermaid			1	1.7	1	1.1
	33	100.0	60	100.0	93	100.0

7. Siapa tokoh animasi yang paling tidak Anda sukai?.....

	cowok	%	cewek	%	total	%
lilo	12	46.2	3	14.3	15	31.9
tazmania	3	11.5	2	9.5	5	10.6
mulan	1	3.8	3	14.3	4	8.5
bugs bunny	1	3.8	2	9.5	3	6.4
gober bebek	1	3.8	2	9.5	3	6.4
stitch	2	7.7	1	4.8	3	6.4
hercules	1	3.8	1	4.8	2	4.3
hunchback of notredame			2	9.5	2	4.3
pinocio	2	7.7			2	4.3
pocahontas	1	3.8	1	4.8	2	4.3
spirit			2	9.5	2	4.3
tarzan	1	3.8	1	4.8	2	4.3
snow white			1	4.8	1	2.1
shreek	1	3.8			1	2.1
	26	100.0	21	100.0	47	100.0

8. Film animasi kategori apa yang paling Anda sukai?

	cowok	%	cewek	%	total	%
action & adventure	98	57.3	57	32.6	155	44.8
komedi	45	26.3	73	41.7	118	34.1
animal & insects	22	12.9	25	14.3	47	13.6
musikal	6	3.5	16	9.1	22	6.4
lainnya.....			4	2.3	4	1.2
	171	100.0	175	100.0	346	100.0
* percintaan						

9. Film animasi buatan mana yang paling Anda sukai?

	cowok	%	cewek	%	total	%
Amerika	67	39.2	88	50.3	155	44.8
Jepang	104	60.8	67	49.7	191	55.2
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

10. Apakah Anda suka menonton film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
suka	162	94.7	164	93.7	326	94.2
tidak suka	9	5.3	11	6.3	20	5.8
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

11. Mengapa suka?.....

	cowok	%	cewek	%	total	%
filmnya lucu	56	35.4	69	43.9	125	39.7
gambaranya bagus	50	31.6	41	26.1	91	28.9
hiburan	11	7.0	20	12.7	31	9.8
teknologi canggih	16	10.1	8	5.1	24	7.6
ceritanya seru	8	5.1	11	7.0	19	6.0
mengembangkan imajinasi	7	4.4	8	5.1	15	4.8
hobi	10	6.3			10	3.2
	158	100.0	157	100.0	315	100.0

11. Mengapa tidak suka?.....

	cowok	%	cewek	%	total	%
ceritanya menghayal	2	25.0	2	25.0	4	25.0
jelek	2	25.0	2	25.0	4	25.0
kekanak-kanakan	1	12.5	2	25.0	3	18.8
monoton	1	12.5	2	25.0	3	18.8
nggak ada waktu	2	25.0			2	12.5
	8	100.0	8	100.0	16	100.0

12. Apakah Anda pernah menonton film layar lebar jenis lainnya (mis: action, drama, horor, dll)?

	cowok	%	cewek	%	total	%
ya	151	88.3	164	93.7	315	91.0
tidak	20	11.7	11	6.3	31	9.0
	171	100.0	175	100.0	346	100.0

13. Menurut Anda lebih bagus mana antara film animasi dengan film lainnya?

	cowok	%	cewek	%	total	%
bagus film lainnya	79	52.3	95	57.9	174	55.2
bagus animasi	72	47.7	69	42.1	141	44.8
	151	100.0	164	100.0	315	100.0

14. Bagaimana pendapat Anda tentang film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
menarik	97	46.6	65	30.7	162	38.6
lucu	54	26.0	93	43.9	147	35.0
canggih	35	16.8	28	13.2	63	15.0
membosankan	6	2.9	10	4.7	16	3.8
tidak seru	9	4.3	7	3.3	16	3.8

lainnya.....	7	3.4	9	4.2	16	3.8
	208	100.0	212	100.0	420	100.0
* biasa saja						

15. Bagaimana pendapat Anda tentang orang dewasa yang menonton film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
hobi nonton film	106	51.0	96	45.3	202	48.1
gaul	29	13.9	30	14.2	59	14.0
pengkhayal	21	10.1	27	12.7	48	11.4
kekanak-kanakan	19	9.1	27	12.7	46	11.0
kurang kerjaan	16	7.7	13	6.1	29	6.9
biasa saja	3	1.4	11	5.2	14	3.3
lainnya.....	14	6.7	8	3.8	22	5.2
	208	100.0	212	100.0	420	100.0

KHUSUS YANG TIDAK PERNAH NONTON FILM ANIMASI

16. Apa yang menyebabkan Anda tidak pernah menonton film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
nggak hobi nonton	14	37.8	16	43.2	30	40.5
terlalu mengkhayal	6	16.2	10	27.0	16	21.6
ceritanya lebih ke anak-anak	7	18.9	8	21.6	15	20.3
ceritanya mudah ditebak	6	16.2	2	5.4	8	10.8
lainnya.....	4	10.8	1	2.7	5	6.8
	37	100.0	37	100.0	74	100.0

17. Apakah Anda ingin menonton film animasi?

	cowok	%	cewek	%	total	%
ya	21	56.8	17	45.9	38	51.4
tidak	16	43.2	20	54.1	36	48.6
	37	100.0	37	100.0	74	100.0

KUISIONER MINAT MASYARAKAT TERHADAP ANIMASI PERTEMPURAN 10 NOPEMBER DI SURABAYA

Nama Responden :

Jenis Kelamin : L / P

Usia : tahun

Pendidikan Terakhir : 1. SD

2. SLTP

3. SLTA

Minat Masyarakat Terhadap Animasi

1. Apakah anda suka menonton film animasi ?
 1. ya
 2. tidak

jika tidak, maka berhenti
2. Apa judul film animasi kesukaan anda ?
3. Apa yang menyebabkan anda menonton film animasi ?
 1. Hobi
 2. Ceritanya menarik
 3. Teknologi animasinya keren
 4. Lain-lain, sebutkan
4. Apa yang paling anda pertimbangkan saat menonton film animasi ?
 1. Jenis animasi
 2. Tokoh animasi
 3. Judul animasi
 4. Pembuat film animasi
5. Jenis animasi kategori apa yang paling anda suka ?
 1. Action & Adventure
 2. Komedi
 3. Musikal
 4. Lain-lain, sebutkan
6. Siapa tokoh animasi yang paling anda suka ?
7. Film animasi buatan mana yang paling anda suka ?
 1. Amerika
 2. Jepang
 3. Lain-lain, sebutkan

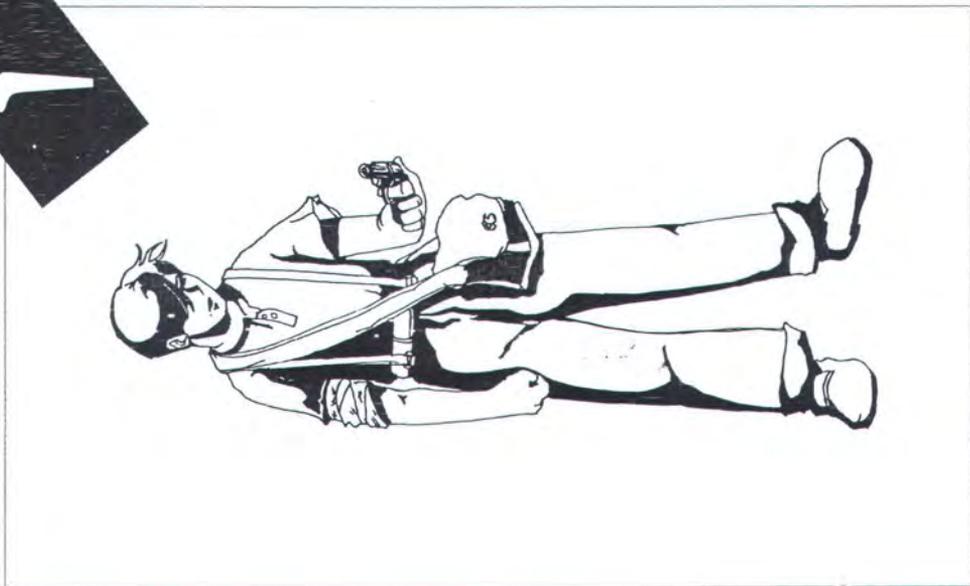
Alasan

Opini Masyarakat Terhadap Pertempuran 10 Nopember

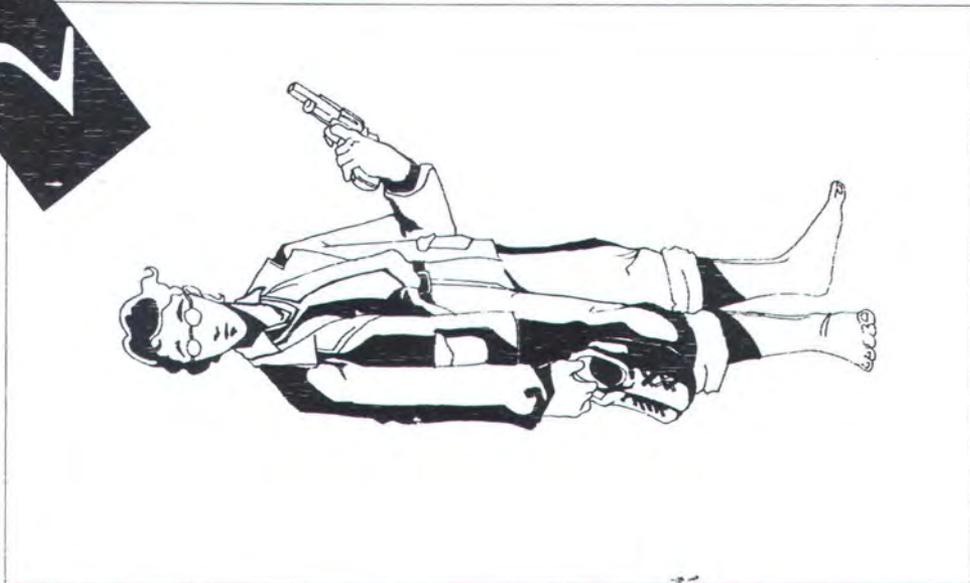
8. Apakah anda tahu tentang peristiwa pertempuran Sepuluh Nopember di Surabaya?
 1. ya
 2. tidak

jika tidak, maka lanjut ke pertanyaan no. 12
9. Bagaimana menurut anda tentang peristiwa tersebut?
 1. Menarik
 2. Biasa
 3. Tidak menarik
10. Bagian mana menurut anda yang paling dirasakan menarik?
 1. Pertempuran melawan tentara sekutu tanggal 28-29 Oktober 1945
 2. Tewasnya Mayjen AWS Mallaby
 3. Pertempuran 10 Nopember 1945 itu sendiri
 4. Lain-lain, sebutkan

1



2



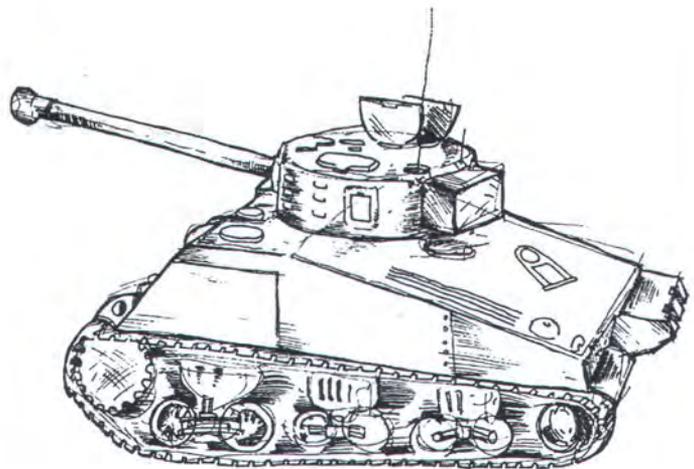
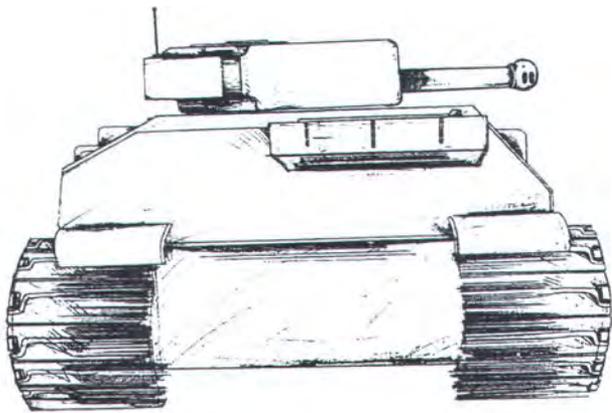
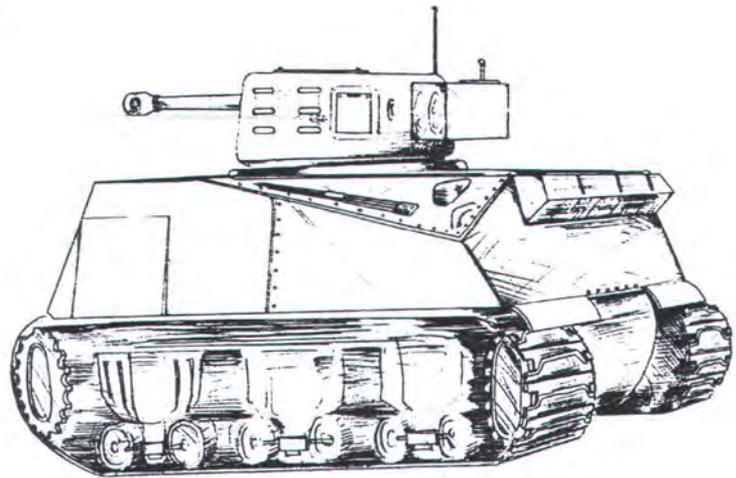
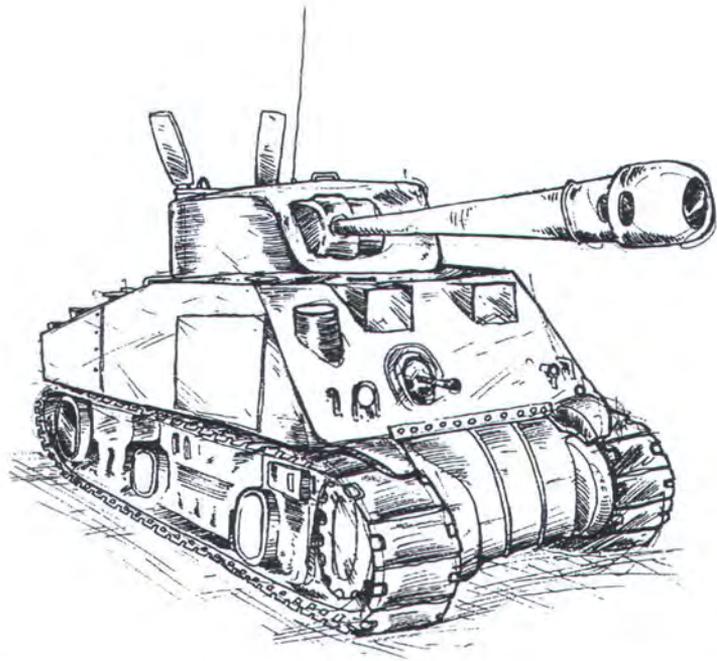
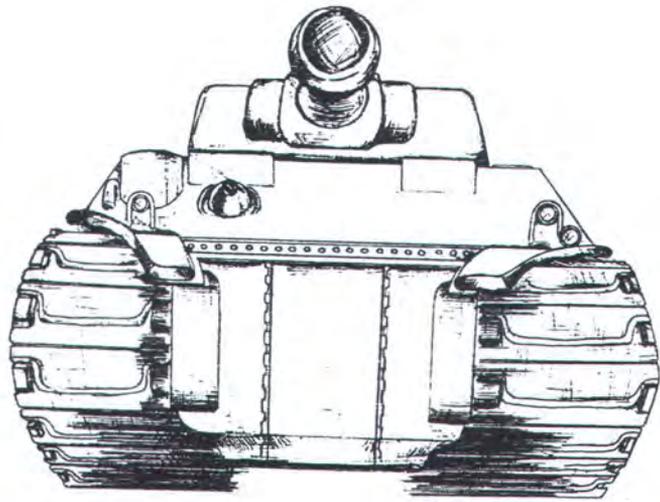
3

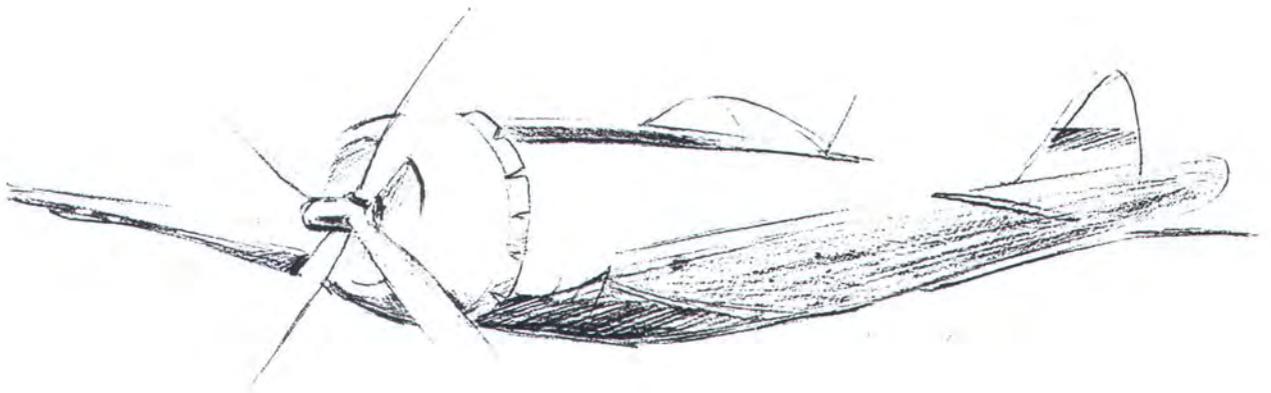
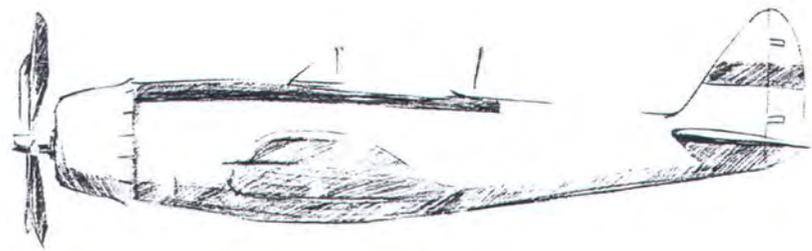
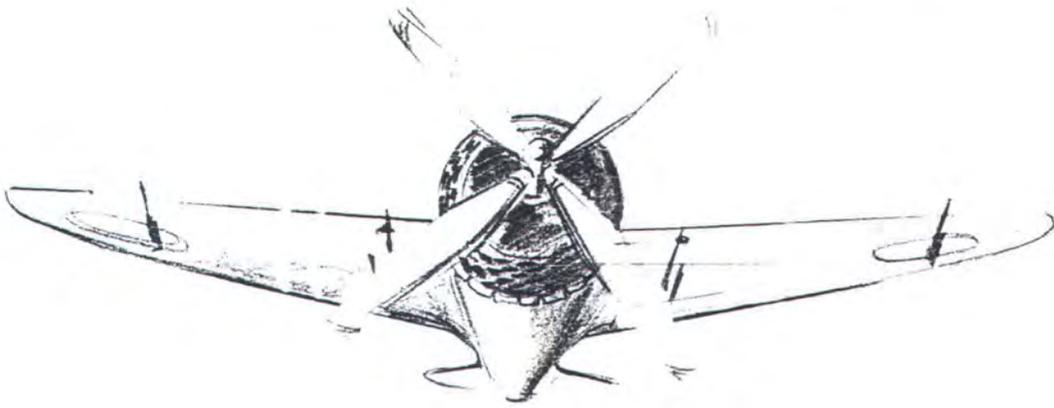
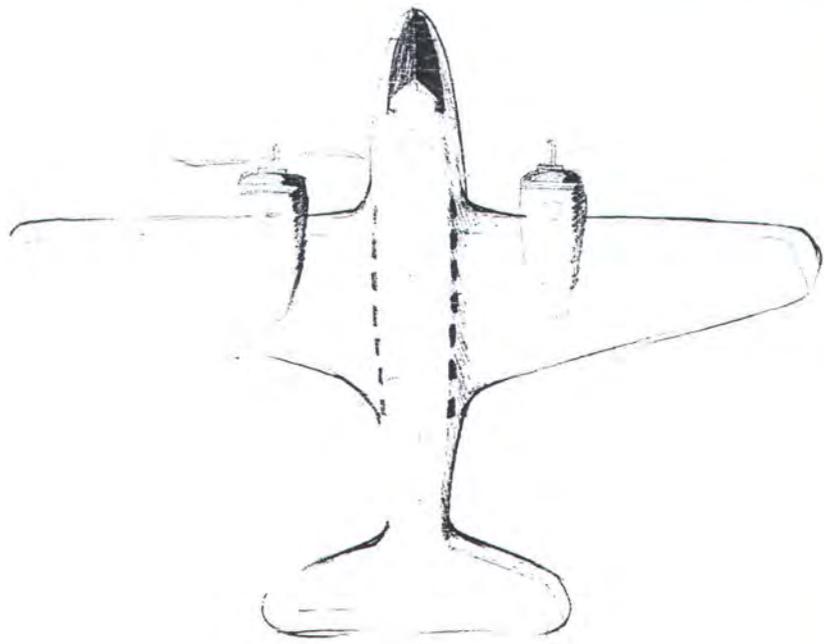


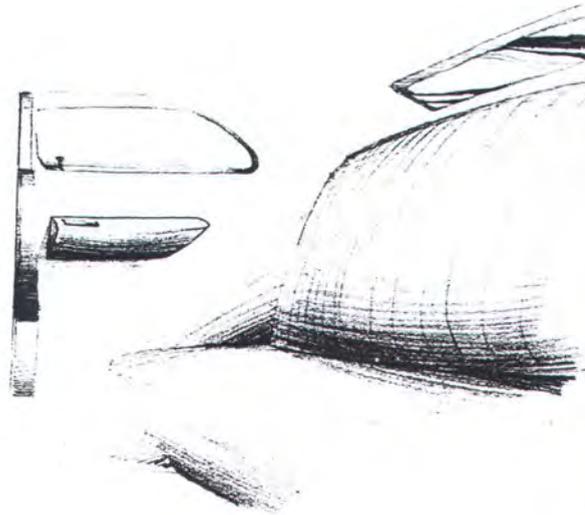
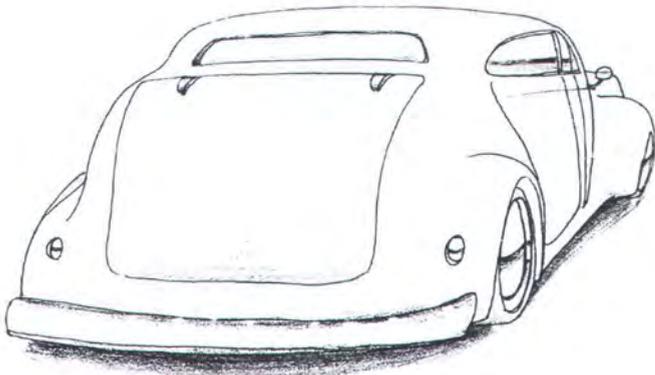
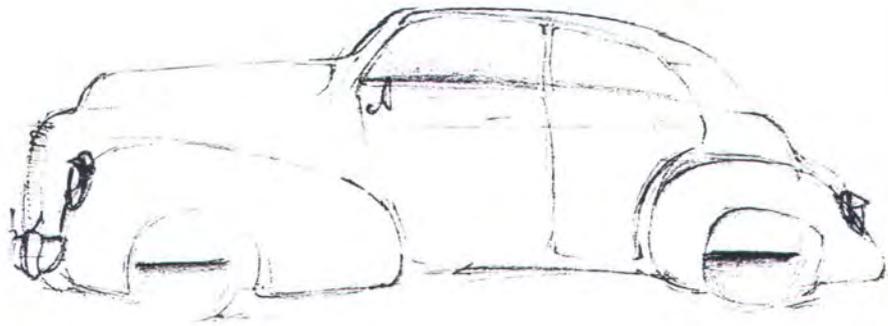
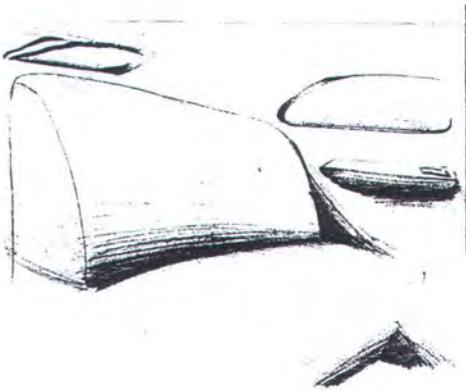
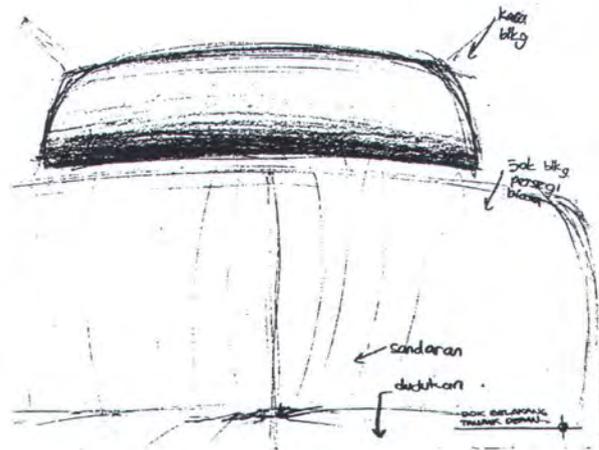
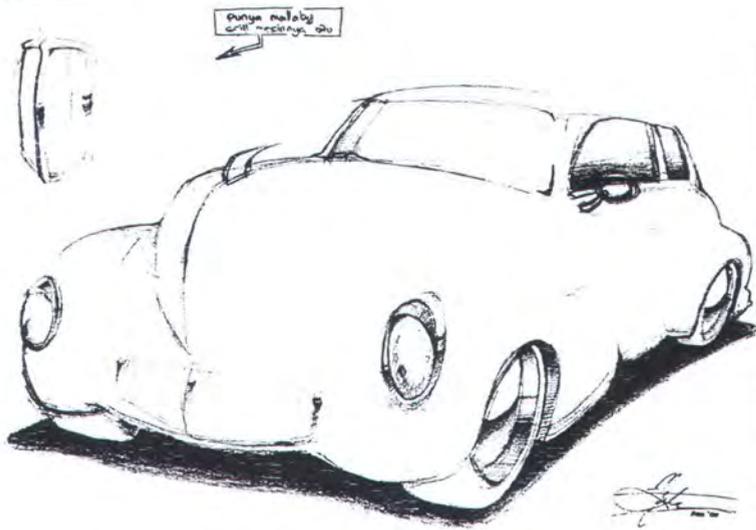












LARI 1



LARI 2



LARI 2



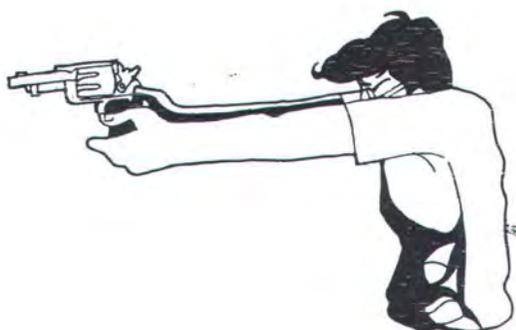
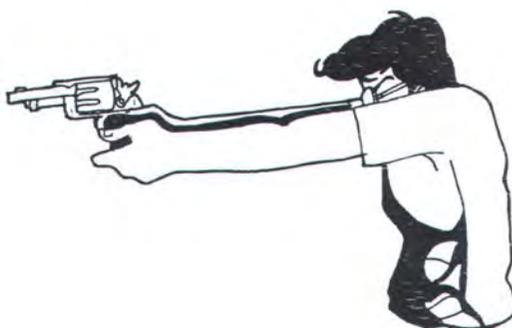
MALLABY 1



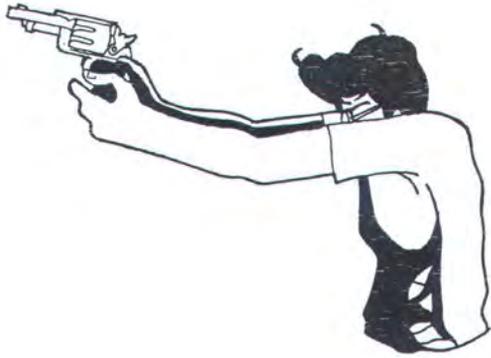
MALLABY 2



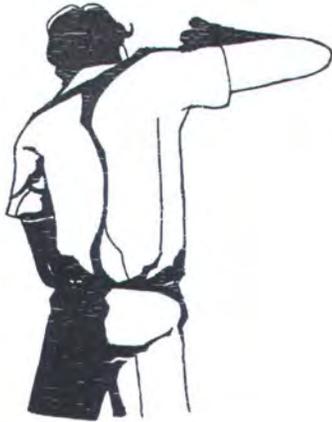
TEBAK



TEMLIAK

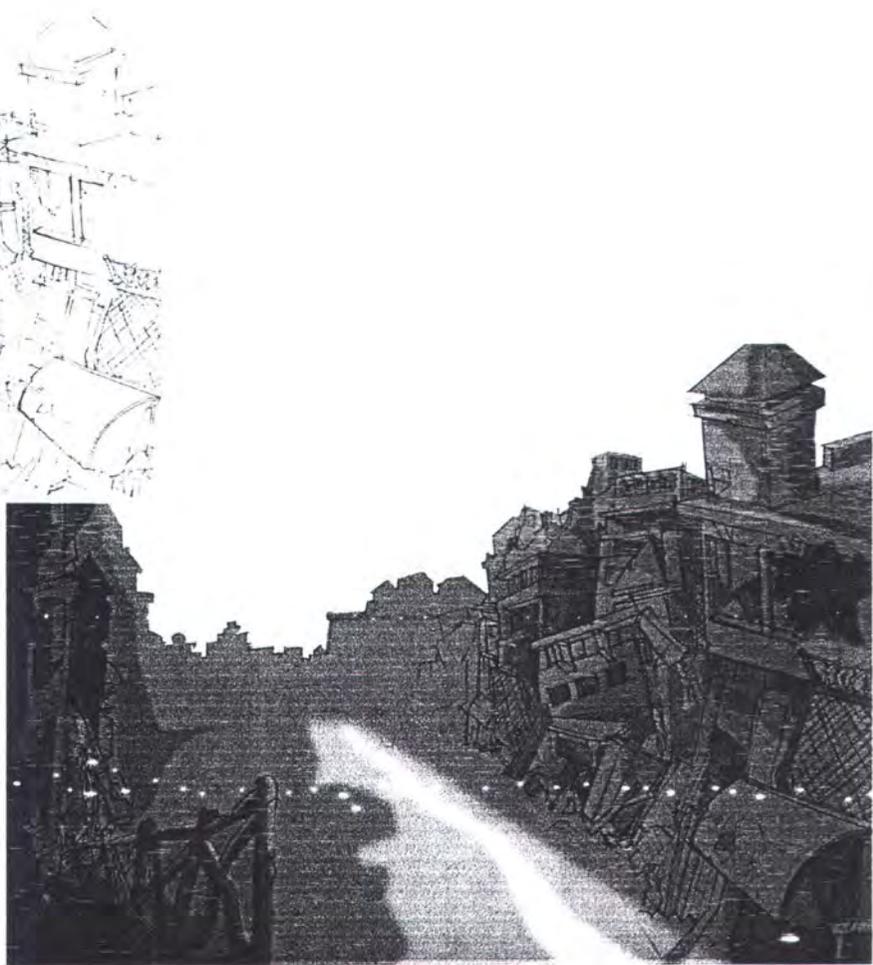
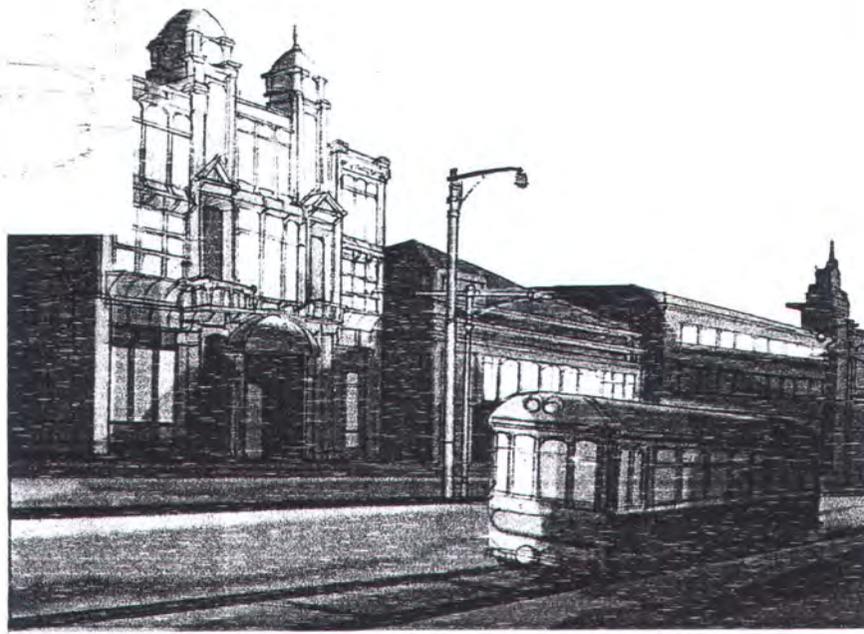


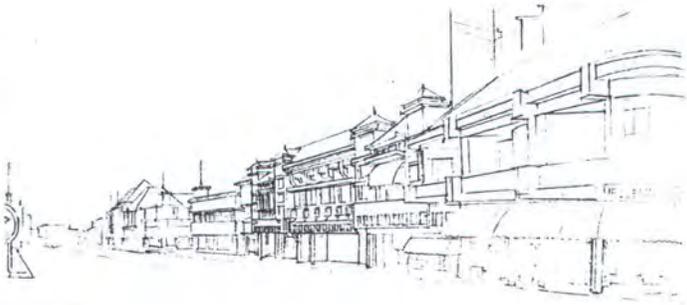
MENOLEH



MENOLEH







4

