



TUGAS AKHIR - DV184801

**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2D
SEJARAH VOC DI INDONESIA DENGAN
GAYA *DIGITAL CUT-OUT ANIMATION***

**YOPI GOZAL
NRP 08311540000004**

Dosen Pembimbing
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T.
NIP: 198107102010121002

Program Studi Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019



TUGAS AKHIR DV 4801

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEJARAH VOC DI INDONESIA
DENGAN GAYA *DIGITAL CUT-OUT ANIMATION***

Yopi Gozal

NRP : 08311540000004

DOSEN PEMBIMBING

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT.

NIP : 198107102010121002

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

2019



FINAL PROJECT DV 4801

**2D SHORT ANIMATION DESIGN OF VOC HISTORY IN INDONESIA
USING DIGITAL CUT-OUT ANIMATION**

Yopi Gozal

NRP : 08311540000004

COUNSELLOR

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT.

NIP : 198107102010121002

INDUSTRIAL DESIGN PROGRAMME - VISUAL COMMUNICATION DESIGN

FACULTY OF ARCHITECTURE, DESIGN AND PLANNING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

2019

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2D
SEJARAH VOC DI INDONESIA DENGAN
GAYA *DIGITAL CUT-OUT ANIMATION*

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

YOPI GOZAL

NRP. 08311540000004

Surabaya, 02 Agustus 2019

Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T.

NIP. 19810710 201012 1002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Yopi Gozal**

NRP : **08311540000004**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2D SEJARAH VOC DI INDONESIA DENGAN GAYA *DIGITAL CUT-OUT ANIMATION*”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 31 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Yopi Gozal

08311540000004

**Perancangan Animasi Pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia dengan
Gaya *Digital Cut-Out Animation***

Nama : Yopi Gozal
NRP : 08311540000004
Departmenten : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Nugrahardi Ramadhani S.Sn, MT.

ABSTRAK

VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) adalah serikat dagang belanda, yang memiliki peran besar dalam sejarah Indonesia di zaman pendudukan Hindia Belanda. Masa kolonisasi Belanda memberikan berbagai macam aspek yang dapat dipelajari bagi masyarakat Indonesia masa kini. Sayangnya di masa globalisasi sekarang ini, minat masyarakat akan pengetahuan sejarah sangat rendah, khususnya Remaja. Perancangan Animasi mengenai sejarah VOC di Indonesia ini bertujuan untuk menciptakan media visual yang mampu memberikan edukasi guna menyampaikan materi sejarah yang disajikan menggunakan gaya *digital cut-out animation*.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah Studi kompetitor dan komparator, studi literatur mengenai cerita sejarah VOC, observasi untuk penentuan visual, Kuesioner dan *depth interview* dengan pakar sejarah mengenai runtutan sejarah VOC di Indonesia yang koheren dan mendapat berbagai pengetahuan penting dalam sejarah VOC serta melalui *prototyping*. Hasil dari metode ini akan diramu menjadi konsep visual dan naskah yang akan menjadi konsep animasi yang dibuat.

Luaran yang dihasilkan dari perancangan ini adalah menciptakan animasi sejarah VOC di Indonesia yang berisikan sejarah, latar belakang, tujuan serta fakta –fakta dari sejarah yang ada, konsep animasi disajikan melalui sudut pandang dari VOC, memberikan sisi lain dari sejarah konvensional. Serta video dikemas secara singkat menggunakan narasi berbahasa Indonesia. Dengan gaya *digital cut-out*, Animasi 2D sejarah VOC ini dapat memberikan kesan kuno yang cocok dengan topik sejarah. Penggunaan narasi *ekspository* dapat menyampaikan pengetahuan lebih tentang VOC kepada audiens

Kata kunci : Animasi, Sejarah, VOC, *Digital cut-out animation*

**2D Short Animation Design of VOC History in Indonesia using
Digital Cut-Out Animation Style**

Name : Yopi Gozal
NRP : 08311540000004
Department : Visual Communication Design
Counsellour : Nugrahardi Ramadhani S.Sn, MT.

ABSTRACT

The VOC (Vereenigde Oost-indische Compagnie) is a Dutch trading company, which had major role in the history of Indonesia during the occupation of the Dutch East Indies. The Dutch colonization period gave Indonesia various aspects that could be learned today. Unfortunately, as the globalization arises, people's interest in history is very low, especially younger generation. This research of designing 2D Animated motion graphic documentary of VOC history in Indonesia aims to create a visual media which able to provide historical insights through digital cut-out animation style.

The method used in this research includes competitor and comparator studies, literature study of VOC history, Observation for visual definition, Questionnaires to target and depth interview to historian for chronological coherent history and get any valuable knowledge on history of VOC in Indonesia and also through prototyping methods. Data from the methods are being processed to be a visual concept and scripts of the animation.

The output is a 2D motion graphic animation of VOC history in Indonesia which contains history, the background, the goal, and various facts about VOC history. The animation concept is delivered through the perspective of VOC, giving a different side of the conventional history. The video is wrapped in a simple way, narrated in Bahasa. By using digital cut-out animation, the 2D animation of VOC history could give old-styled images that suits the history topic. Expository narratives also could give supplementary explanation about VOC to audience.

Keyword : Animation, History, VOC, Digital cut-out animation

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat serta hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan lancar.

Karya tulis berjudul “*Perancangan Animasi Pendek 2D Sejarah Voc di Indonesia dengan Gaya Digital Cut-Out Animation*” ini, penulis dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam program studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan (FADP), Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Berangkat dari penting pembelajaran sejarah Indonesia sebagai jati diri bangsa Indonesia. Sejarah kolonialisme salah satunya pada masa pendudukan VOC di Indonesia merupakan bagian dari sejarah Indonesia yang dapat diambil hikmah dan pelajaran bagi generasi penerus bangsa. Pembelajaran sejarah merupakan kepentingan seluruh warga Indonesia, dari berbagai generasi.

Diharapkan pada perancangan animasi sejarah VOC di Indonesia ini, mampu meningkatkan minat dan pengetahuan sejarah Indonesia khususnya pendidikan sejarah VOC di Indonesia. Semoga melalui perancangan ini, penulis dapat memberikan manfaat kepada berbagai kalangan, khususnya peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai sejarah VOC di Indonesia. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan ini, oleh sebab itu penulis memohon maaf dan menunggu kritik dan saran para pembaca agar lebih baik.

Kelancaran dari penulisan laporan perancangan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, atas segala dukungan moril dan materi yang penulis rasakan dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti penulis rasakan.
2. Segenap dosen yang telah mendidik hingga sekarang penulis dapat memperoleh keilmuan hingga jenjang ini, khususnya kepada Pak Dhani, yang dengan sabar membimbing dan memberi motivasi penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai.
3. Bapak – Ibu Dosen penguji yang memberi kritik dan masukan.

4. Kepada narasumber Bapak Dr. R. Reza Hudiyanto, S.S, M.Hum dan .Bapak Muhammad Reza Azmi yang telah membantu dalam memberikan bantuan berupa waktu dan pengetahuan
5. Teman – teman seperjuangan, Gita yang bersedia memberi dukunga berupa bantuan dalam pengerjaan Animasi, serta Salma yang telah memberikan bantuan dalam penulisan laporan, dan astride yang telah membantu pengerjaan perancangan ini.
6. Teman – Teman seperjuangan mahasiswa DESPRO ITS, yang telah bersama-sama berjuang menjelelahi keilmuan di DESPRO ITS.
7. Semua pihak yang maupun tidak langsung, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 31 Agustus 2019



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Tujuan	6
1.6. Manfaat.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Landasan Sejarah	7
2.1.2. Teori Animasi	11
2.1.3. Gaya Penceritaan.....	12
2.1.4. Stilasi Gambar Animasi	12
2.1.5. <i>Visual Development Art</i>	13
2.2. Studi Kompetitor	15
2.2.1. <i>Animated History of Poland</i>	15
2.2.2. <i>The Myth of Hercules : 12 labors in 8 bit – Alex Gendler</i>	16
2.2.3. <i>The rise and fall of the Berlin Wall - Konrad H. Jarausch</i>	17
2.3. Studi Komparator	19
2.3.1. <i>Nowhere Line : Voices from Manus Islands (2015)</i>	19
2.3.2. <i>Ted-Ed : Vampires: Folklore, fantasy and fact - Michael Molina</i>	21
2.3.3. <i>The Breadwinner</i>	22
BAB METODOLOGI PENELITIAN III	23
3.1. Diagram Perancangan.....	23
3.2. Protokol Penelitian	24
3.2.1. <i>Depth Interview</i>	24

3.2.2.	<i>Depth Interview 2</i>	24
3.2.3.	<i>Depth Interview 3</i>	25
3.2.4.	<i>Depth Interview 4</i>	26
3.2.5.	Kuesioner.....	26
3.2.6.	Observasi	27
3.2.7.	<i>Prototyping</i>	29
a.	Naskah Cerita	29
b.	Eksplorasi Visual	29
c.	Storyboard.....	29
3.3.	Rencana Jadwal Penelitian.....	30
BAB ANALISA DATA RISET IV.....		31
4.1.	<i>Depth Interview</i>	31
4.1.1.	<i>Depth Interview</i> dengan Bapak Dr. R. Reza Hudiyanto, S.S, M.Hum.....	31
4.1.2.	<i>Depth Interview</i> dengan Bapak Jahnssen	32
4.1.3.	<i>Depth Interview</i> dengan M. Reza Azmi	33
4.1.4.	<i>Depth Interview</i> dengan Bapak Deny Agus Saputro S.Pd	34
4.2.	Observasi	35
4.3.	Analisa Target Konsumen	39
4.3.1.	Analisa Demografis Konsumen.....	39
4.3.2.	Analisa psikografis Konsumen.....	39
4.4.	<i>Prototyping</i>	40
4.4.1.	<i>Storyline</i>	40
4.4.2.	Eksplorasi <i>Visual</i>	44
4.4.3.	<i>Storyboard</i>	47
BAB V KONSEP DESAIN		45
5.1.	Gambaran Umum.....	45
5.1.1.	Deskripsi Perancangan	45
5.1.2.	<i>Output</i> Perancangan.....	45
5.2.	<i>Big Idea</i>	46
5.3.	Konsep Desain	47
5.3.1.	Produk.....	47
5.3.2.	Segmentasi.....	47
5.3.3.	<i>Positioning</i>	47
5.3.4.	<i>Needs</i>	47
5.3.5.	<i>Unit Selling Point</i>	48
5.4.	Strategi Media.....	48

5.4.1.	Durasi.....	48
5.4.2.	Episode.....	48
5.4.3.	Implementasi Media.....	48
5.4.4.	Distribusi Media.....	48
5.5.	Sinematografi	49
5.5.1.	Aspek Kamera.....	49
5.5.2.	<i>Framing</i>	49
5.5.3.	<i>Editing</i>	49
5.6.	Suara 50	
5.6.1.	Narasi	50
5.6.2.	BGM.....	50
5.7.	Kriteria Desain	50
5.7.1.	Strategi Konten	50
a)	Konsep Narator.....	51
b)	Konsep Digital Cut-out Animation	51
5.7.2.	<i>Visual Development</i>	51
a)	Gaya Gambar	51
b)	Desain Karakter	53
c)	Desain Environment	57
d)	Desain Properti	59
e)	Skrip Warna.....	59
5.7.3.	Narasi dan Alur Cerita	60
a)	Pembagian babak.....	60
5.7.4.	Storyboard.....	65
5.7.5.	Desain Judul.....	65
BAB IMPELEMENTASI DESAIN VI.....		67
6.1.	Proses Produksi	67
6.1.1.	<i>Storyboard</i>	67
6.1.2.	Pembuatan Aset.....	67
6.1.3.	<i>Compositing</i>	68
6.1.4.	<i>Animating</i>	69
6.1.5.	<i>Scoring</i>	70
6.1.6.	<i>Finishing</i>	70
6.2.	Karakter.....	70
6.2.1.	Karakter Utama	71
6.2.2.	Karakter Tambahan.....	72

6.3. <i>Environment</i>	73
6.4. Aset Properti	73
6.5. <i>Scene Preview</i>	75
BAB PENUTUP VII	80
7.1. Kesimpulan	81
7.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gambar 1. 1 Cuplikan adegan “ <i>The Breadwinner : Story World</i> ”	4
--	---

BAB II

Gambar 2. 1 Buku Jan Kompeni	7
Gambar 2. 2 Penggunaan stilasi dalam karakter.....	13
Gambar 2. 3 Contoh <i>visual development</i> oleh Julies Durand.....	14
Gambar 2. 4 <i>Cuplikan Animated History of Poland</i>	15
Gambar 2. 5 <i>Cuplikan The Myth of Hercules</i>	16
Gambar 2. 6 <i>The rise and fall of the Berlin Wall</i>	17
Gambar 2. 7 Poster Film <i>Nowhere Line: Voices from Manus Island</i>	19
Gambar 2. 8 <i>Title Screen Ted-Ed : Vampires: The Worlds Nightmare</i>	21
Gambar 2. 9 Contoh adegan dalam animasi Ted- Ed	22
Gambar 2. 10 Poster <i>The Breadwinner</i>	22
Gambar 2. 11 Contoh adegan dalam film <i>The Breadwinner</i>	23

BAB III

Gambar 3. 1 Diagram perancangan	23
---------------------------------------	----

BAB IV

Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara	31
Gambar 4. 2 Dokumentasi Wawancara	32
Gambar 4. 3 Dokumentasi Wawancara	34
Gambar 4. 4 Panel <i>Timeline</i> Sejarah Jakarta pada Museum Fatahillah.....	36
Gambar 4. 5 Lukisan S. Sudjojono.....	37
Gambar 4. 6 Koleksi Museum Seni Rupa dan Keramik.....	37
Gambar 4. 7 Koleksi Museum Wayang.....	38
Gambar 4. 8 Replika Kapal Dagang VOC, Amsterdam.....	38
Gambar 4. 9 Diorama Kedatangan Cornelis de Houtman	38
Gambar 4. 10 Gaya arsitektur Hindia-Belanda pada kawasan Kota Tua Jakarta.....	39
Gambar 4. 11 Analisa data kuesioner 1	40
Gambar 4. 12 Analisa data kuesioner 2	40
Gambar 4. 13 Sketsa Desain.....	44
Gambar 4. 14 Alternatif Gaya gambar	45
Gambar 4. 15 Gaya Gambar Final.....	46
Gambar 4. 16 Sketsa <i>thumbnail</i> animasi	46
Gambar 4. 17 Contoh storyboard	47
Gambar 4. 18 Proses animatic storyboarding.....	47

BAB V

Gambar 5. 1 Skema <i>Big Idea</i>	46
Gambar 5. 2 Logo kanal Youtube	49
Gambar 5. 3 Moodboard gaya gambar	52
Gambar 5. 4 Sketsa gaya gambar	52
Gambar 5. 5 Gaya gambar final.....	53
Gambar 5. 6 Proses pembuatan karakter Narator	54
Gambar 5. 7 Proses pembuatan karakter Houtman	54
Gambar 5. 8 Proses pembuatan karakter Johan	55

Gambar 5. 9 Proses pembuatan karakter Jacob.....	55
Gambar 5. 10 Proses pembuatan karakter J.P. Coen	55
Gambar 5. 11 Proses pembuatan karakter Sultan Agung.....	56
Gambar 5. 12 Proses pembuatan karakter Sulta Iskandar Muda	56
Gambar 5. 13 Proses pembuatan karakter Maetsuycker	56
Gambar 5. 14 Proses pembuatan karakter Napoleon	57
Gambar 5. 15 Moodboard desain environment.....	57
Gambar 5. 16 Contoh sketsa desain environment.....	58
Gambar 5. 17 Contoh hasil akhir desain environment.....	58
Gambar 5. 18 Contoh hasil desain properti.....	59
Gambar 5. 19 Pallet warna animasi	59
Gambar 5. 20 Skrip warna animasi	60
Gambar 5. 21 Cuplikan <i>Storyboard</i>	65
Gambar 5. 22 Cuplikan <i>Animatic Storyboard</i>	65
Gambar 5. 23 Alternatif <i>Thumbanil Animasi</i>	66

BAB VI

Gambar 6. 1 Diagram Proses Produksi	67
Gambar 6. 2 Proses Pembuatan Aset Karakter	68
Gambar 6. 3 Proses Pembuatan Aset Properti	68
Gambar 6. 4 Proses <i>Compositing</i> Adegan Animasi.....	69
Gambar 6. 5 Proses Rigging Karakter	69
Gambar 6. 6 Proses Animasi Adegan	70
Gambar 6. 7 Karakter utama animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia	71
Gambar 6. 8 Karakter tambahan animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia	72
Gambar 6. 9 Contoh <i>Environment</i> dalam Animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia	73
Gambar 6. 10 Aset properti animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia.....	74
Gambar 6. 11 Cuplikan adegan animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia.....	79

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2. 1 Studi Konten Cerita Sejarah VOC di Indonesia	10
Tabel 2. 2 Penggambaran adegan pada film <i>Nowhere</i> line melalui <i>visual development</i>	20

BAB III

Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan <i>Depth Interview</i> 1	24
Tabel 3. 2 Daftar pertanyaan <i>Depth Interview</i> 3	25
Tabel 3. 3 Daftar pertanyaan <i>Depth Interview</i> 4	26
Tabel 3. 4 Protokol kuesioner.....	27
Tabel 3. 5 Rencana Jadwal Penelitian	30

BAB IV

Tabel 4. 1 Alternatif <i>storyline</i>	42
--	----

BAB V

Tabel 5. 1 Daftar tokoh sejarah VOC	54
Tabel 5. 2 Skrip Narasi Akhir.....	65

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kolonialisme terjadi diberbagai belahan dunia. Kolonialisasi muncul ketika bangsa eropa ingin memperluas pengetahuan, kekuasaan dan kekayaan pada abad 15. Sejarah kolonialisasi Indonesia berawal dari didirikannya Kongsi Dagang Hindia Timur atau biasa disebut VOC (*vereenigde oostindische compagnie*) pada tahun 1602 oleh Belanda. Pada awalnya, kongsi dagang ini bertujuan untuk memonopoli perdagangan yang ada di hindia timur. VOC bertumbuh pesat setelah mendapat hak oktroi dari pemerintah Belanda untuk memonopoli perdagangan rempah, melalui memiliki pasukan militer, dan menyatakan perang dengan negara lain. Alhasil, VOC dapat memukul mundur Portugis dan Inggris dalam perdagangan, menguasai pulau banda dan memonopoli perdagangan pala, dan menjadi perantara dagang antara Asia dan Eropa.¹ Pendudukan VOC ini memulai masa kolonialisme belanda di Indonesia. Hingga sekarang, VOC merupakan salah satu kongsi dagang dan terkaya yang pernah ada di dunia.

Di Indonesia, kolonialisme merupakan halaman kelam pada sejarah Indonesia. Kolonialisme di Indonesia mempengaruhi berbagai aspek seperti politik, ekonomi, dan sosial. Menurut Indeks transformasi kolonial di Asia – Afrika, Indonesia menduduki peringkat 8 tertinggi (79 %) pengaruh kolonialisme terhadap perubahan politik, ekonomi dan sosial di Indonesia.².

Dari sejarahnya yang panjang, tidak dapat dipungkiri bahwa VOC sudah menjadi bagian dari sejarah bangsa Indonesia, dan berbagai macam pelajaran dapat dipetik dari perjalanannya oleh generasi masa kini. VOC sebagai pelopor kapitalisme dunia membawa dampak noda bagi Indonesia melalui monopoli sumber daya alam dan manusia, namun kolonialisme yang dibawa oleh belanda membawa berbagai macam pengetahuan dari Eropa masuk ke Indonesia. VOC membawa nilai persatuan dan

¹ Balk, G.L., F.van Dijk, et al., 2007. - The archives of the Dutch East India Company VOC and the local institutions in Batavia Jakarta. (Leiden: Brill, 2007) Hal. 13

² Ziltener,Patrick dkk. 2017, “*Measuring the Impacts of Colonialism : A New Data Set for the Countries of Asia & Africa* “. Journal of World-System Research. Vol 23 No. 1, 2017, Hal 179

pikiran terbuka yang membawa kejayaan, namun keserakahan dapat menutupi sifat kemanusiaan.

Di era globalisasi ini, perkembangan industri kreatif menjadi peluang yang baik bagi pelaku industri di Indonesia. Banyaknya bermunculan karya Indonesia di berbagai bidang kreatif seperti film, animasi, game, musik dan lainnya berpeluang untuk mengangkat Indonesia dalam kancah internasional. Berdasarkan banyaknya permintaan akan kebutuhan grafis dan visual efek animasi dari studio mancanegara³ membuktikan bahwa industri animasi Indonesia sendiri telah mendapat pengakuan di dalam pasar dunia. Dengan adanya internet dan media sosial, membuka berbagai *platform* bagi pengguna untuk mengakses konten menarik yang mereka inginkan dengan cepat dan mudah.

Pemerintah melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki program untuk memfasilitasi komunitas kesejarahan tahun 2018 sebagai upaya dukungan pemerintah terhadap setiap aktivitas kesejarahan yang diantaranya memfasilitasi berbagai kegiatan kesejarahan yang dilakukan sejarawan, budayawan, organisasi profesi, komunitas dan masyarakat. Dengan adanya bantuan ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pegiat sejarah Indonesia yang memiliki idealisme dan komitmen terhadap pengembangan sejarah.⁴ Dalam Buku Petunjuk Teknis Fasilitasi Kesejarahan yang dikeluarkan oleh Ditjen Kebudayaan, Terdapat 5 Jenis fasilitas yang diberikan, antara lain Penulisan Sejarah untuk perseorang, komunitas, dan organisasi profesi, Penulisan Sejarah untuk guru lokal, Event Sejarah, Pengembangan Aplikasi Sejarah dan Pembuatan Film Sejarah. Fasilitasi Pembuatan Film Sejarah bertujuan mendukung para pelaku film dalam pembuatan film pendek sejarah sebagai media penguatan pendidikan karakter bangsa.⁵

“Sudah saatnya topik sejarah disajikan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, seperti media visual, teater, dan permainan sejarah”, ujar Triana

³ Author, “Industri Animasi RI Mulai Dilirik Pasar Ekspor” (<http://www.kemenperin.go.id/artikel/3755/Industri-Animasi-RI-Mulai-Dilirik-Pasar-Ekspor>, Diakses pada 12 September 2018, 2018)

⁴ fidertendiardi, “Fasilitasi Komunitas Kesejarahan Tahun 2018” (<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/fasilitasi-komunitas-kesejarahan-tahun-2018/>, Diakses pada 10 September 2018, 2018)

⁵ Direktorat Jendral Kebudayaan. (2018) .*Buku Petunjuk Teknis Fasilitasi Komunitas Kesejarahan Indonesia 2018*. Jakarta: Depdikbud

Wulandari, Direktur Sejarah.⁶ Media audiovisual merupakan salah satu media pembelajaran secara auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) secara bersama-sama. Berdasarkan studi, penggunaan media audiovisual pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 36.5 %.⁷ Hal ini disebabkan karena media pembelajaran sejarah secara audiovisual dapat merangsang indra penglihatan dan pendengaran sehingga meningkatkan pemahaman dan semangat belajar sejarah tanpa merasa bosan.

Direktur Jendral Kebudayaan, Hilmar Farid juga menyatakan, bahwa belajar sejarah bukan hanya untuk pelajar saja, namun semua golongan masyarakat karena mempelajari sejarah bukan hanya menciptakan pehaman saja, melainkan untuk belajar dan meneladani nilai di balik peristiwa sejarah tersebut.⁸ Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media kreatif yang dapat menarik berbagai kalangan agar dapat memahami sejarah dengan mudah.

Perkembangan teknologi di masa kini juga meningkatkan tingkat konsumsi media interaktif, salah satunya pada media *Youtube*. *Youtube* adalah situs paling banyak dikunjungi nomor dua setelah *Google*, dengan konten berupa video⁹. *Youtube* menyediakan wadah bagi penggunanya untuk mengunggah video mereka dan membagikannya ke seluruh dunia melalui internet melalui kanal yang mereka buat. Fitur tersebut memberikan kesempatan bagi kreator konten untuk berekspresi, serta mendapatkan keuntungan dengan memonetisasi konten yang mereka buat.

Di Indonesia, masih sedikit kanal *Youtube* yang memfokuskan diri pada konten animasi, khususnya animasi sejarah. Salah satu kanal animasi yang berhasil mendapatkan penonton yang signifikan adalah “Kok Bisa?” *channel* dengan konten edukatif yang memiliki pelanggan hingga 1,4 juta akun dengan audiens utamanya yaitu remaja hingga dewasa awal. Dapat diketahui bahwa pasar animasi dengan konten

⁶ Lintangbanun, “*Belajar Sejarah harus dengan cara yang lebih Kreatif*”

(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/belajar-sejarah-harus-dengan-cara-yang-lebih-kreatif/> , Diakses pada 11 september 2018, 2018)

⁷ Winarni, Sri. 2015, “*Pengaruh Penggunaan Media Film Sejarah dan Minat Membaca Buku – buku Sejarah terhadap Prestasi Belajar siswa SMK Negeri 4 Jember*”. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS. Vol 9 No 3, - **2015**, Hal 1312

⁸ Lintangbanun, “*Belajar Sejarah harus dengan cara yang lebih Kreatif*”

(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/belajar-sejarah-harus-dengan-cara-yang-lebih-kreatif/> , Diakses pada 11 september 2018, 2018)

⁹ Collins, Jerry. “*The top 10 most popolar sites of 2019* ”(<https://www.lifewire.com/most-popular-sites-3483140>, Diakses pada 2 juli 2019, 2019)

edukatif seperti sejarah memiliki peluang yang besar, dan memiliki perkembangan yang baik.

Gaya animasi *cut-out* merupakan gaya animasi yang memanfaatkan media potongan kertas atau sejenisnya yang ditata diatas bidang datar, dan digerakkan sehingga menciptakan animasi. Dengan adanya teknologi saat ini, proses pembuatan *cut—out animation* dapat disimulasi melalui media digital. Salah satu contoh terbaik dari seri animasi yang menggunakan gaya ini adalah serial animasi *South Park*, yang menggunakan potongan kertas yang menyerupai karakter, dan digerakkan sedikit demi sedikit tiap detiknya.

Cut-out animation merupakan gaya animasi yang sederhana, karena animasi ini tidak membutuhkan kemampuan prinsip animasi yang kompleks. Animasi ini juga memberikan keleluasaan dalam segi kedetailan gaya gambar. Gaya animasi ini cukup populer dikalangan animator pemula karena kemudahan pembuatannya. Jika dikaitkan dengan topik sejarah, gaya animasi *cut-out* dapat memperkuat identitas dengan ciri khas animasinya.

Salah satu contoh karya *Digital Cut-Out animation* yang dapat menjadi acuan dalam perancangan ini adalah “*The Breadwinner : Story World Sequence*”, yang sutradarai oleh Jeremy Purcell. Animasi ini merupakan cerita didalam cerita dari film *The Breadwinner*, yang menggunakan pendekatan lain yaitu dengan gaya animasi Cut-Out. “*Story World*” menampilkan sisi fantasi dengan warna dan ornamen yang ditampilkan, ditambah dengan pencahayaan dramatis, serta gaya ilustrasinya. Animasi ini masuk dalam nominasi *Oscar*, serta mendapat 18 penghargaan dan 48 nominasi lainnya.



Gambar 1. 1 Cuplikan adegan “*The Breadwinner : Story World*”

(Sumber : www.awn.com)

Dengan perancangan animasi pendek sejarah VOC di Indonesia dengan gaya *digital cut-out animation* ini, diharapkan dapat menghasilkan sebuah animasi yang dapat menyampaikan topik sejarah VOC di Indonesia secara baik, dalam hal ini menggunakan gaya animasi *digital cut-out*. Diharapkan animasi ini dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai sejarah terkait dan meningkatkan minat masyarakat akan sejarah, khususnya sejarah VOC di Indonesia., Kedepannya diharapkan animasi ini dapat dikembangkan menjadi kanal *Youtube* yang berfokus pada konten edukasi sejarah Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut merupakan identifikasi masalah dari perancangan ini

1. Sejarah VOC merupakan bagian dari sejarah Indonesia, dan penting untuk dilestarikan.
2. Pemerintah mendukung pelestarian sejarah melalui program fasilitasi komunitas kesejarahan 2018.
3. Pembelajaran sejarah VOC membutuhkan media kreatif secara *audio visual*.
4. Kanal *Youtube* dengan konten sejarah di Indonesia memiliki peluang besar.
5. Gaya *digital cut-out animation* memiliki kelebihan dan ciri khas untuk digali sebagai gaya animasi dengan topik sejarah.

1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang animasi pendidikan sejarah VOC di Indonesia, sebagai media edukasi populer remaja dan dewasa awal dengan menggunakan gaya *digital cut-out animation* ?

1.4. Batasan Masalah

Perancangan animasi pendek sejarah VOC di Indonesia dengan gaya *digital cut-out animation* meliputi meliputi masalah masalah yang akan diselesaikan dan dibatasi sebagai berikut:

1. Perancangan ini sepenuhnya menggunakan animasi berupa *digital cut-out animation*.
2. Perancangan meliputi sejarah VOC di Indonesia selama periode tahun 1602 – 1799. (berdasarkan studi literatur buku Jan Kompeni)

3. Ruang lingkup analisis dari sejarah VOC di Indonseia yang dibahas adalah Batavia, dan Banda (berdasarkan buku Jan Kompeni)
4. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi studi literatur dan eksisting untuk mempelajari runtutan sejarah VOC, observasi dengan target audiens, serta *prototyping*.
5. Perancangan animasi 2D *digital cut-out* ini meliputi pembuatan naskah cerita, *visual development*, dan *storyboard*.
6. Animasi *digital cut-out* 2D ini berdurasi 10 menit
7. *Output* penunjang dari perancangan ini berupa *packaging*, dan media promosi, (opsional)

1.5. Tujuan

Perancangan animasi dokumenter ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Menjadikan media animasi 2D sebagai upaya pelestarian dan pengembangan kesejarahan Indonesia.
2. Mengedukasi target audiens mengenai sejarah VOC di Indonesia melalui media animasi 2D.

1.6. Manfaat

1. Manfaat bagi Pelajar dan Mahasiswa Sejarah

Perancangan animasi dokumenter ini diharapkan dapat menjadi media pendamping pembelajaran sejarah, sesuai kurikulum.

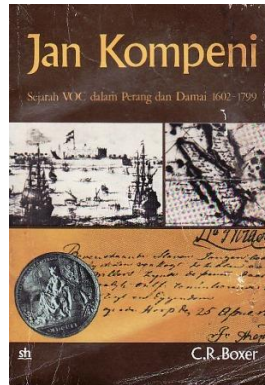
2. Manfaat bagi masyarakat

Perancangan animasi dokumenter ini diharapkan dapat menjadi media untuk meningkatkan minat masyarakat akan sejarah, serta meningkatkan pemahaman akan Sejarah VOC di Indonesia.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Landasan Sejarah



Gambar 2. 1 Buku Jan Kompeni

(Sumber: Google.com)

Judul Buku	: Jan Kompeni “Sejarah VOC dalam Perang dan Damai 1602-1799” (<i>terjemahan</i>) / <i>Jan Compagnie “in War and Piece 1062-1799” (A Short History of the Dutch East-Indie Company)</i>
Pengarang	: C. R. Boxer
Ahli Bahasa	: Bakri Siregar
Penerbit	: Sinar Harapan, anggota IKAPI
Tahun terbit	: 1983
Tempat terbitan	: Jakarta
Tebal halaman	: 160 Halaman

Buku Jan Kompeni “Sejarah VOC dalam Perang dan Damai 1602-1799” merupakan buku terjemahan yang ditulis oleh Charles R. Boxer, seorang sejarawan Maritim Belanda dan Portugis. Dalam buku ini, menjabarkan tentang kronologi perjalanan VOC pada 1602-1799. Dari studi

literatur dalam buku tersebut, dapat diambil beberapa poin utama dalam sejarah VOC di Indonesia sebagai berikut.

Tahun	Deskripsi Sejarah
1602 - 1652	VOC didirikan pada 1602, sesudah melalui perundingan antara Dewan Perwakilan, diwakili Johan Van Olden Barneveldt, dengan Pedagang Holland dan Zeeland yang telah sebelumnya berdagang di Hindia Timur. VOC dipimpin oleh pengelola yang disebut Heren XVII. Awalnya, pemberi modal dari VOC merupakan berbagai jenis masyarakat dari berbagai kalangan, mulai dari penjahit dan pembuat roti hingga saudagar besar. Pada operasinya di awal abad, VOC memiliki sumber daya yang tidak stabil. Banyak kecurigaan dewan akan bawahan di timur memicu konflik. Kehidupan serdadu dan pelaut sangat keras, dan singkat usia. Sulitnya pelayaran menyebabkan para pelaut sangat susah diatur dan disiplin. Ketika terjadi kapal karam seperti yang terjadi pada kapal Batavia pada 1629, terjadi pemberontakan dan pembantaian awak kapal. Mutu pelaut yang rendah menggelisahkan pengelolaan VOC. Pada 1630, Heren XVII dianggap tidak dapat merekrut pelaut dan serdadu dengan mutu yang baik. Heren XVII menganjurkan untuk menaikkan gaji lebih baik sehingga dapat tenaga yang tegap dan berpengalaman. Banyak juru tulis yang diturunkan menjadi kelas serdadu karena dianggap tidak berkompeten. Banyak pihak berkedudukan memprotes ketika dianggap tidak jujur. Berbagai komoditi yang dijual oleh VOC antara lain; Sutera dan katun dari Cina, Indonesia, Persia, Bengala, Coromandel dan Gujarat. Nila dan bahan cat; bahan kimia dari Arab dan Indocina. Sendawa dari India, Gula dari Siam, Cina, dan Bengala; Perk dan tembaga dari Jepang; Porselin dari Cina; Dan yang paling utama adalah pala dan cengkeh dari Banda, Indonesia. Komoditi ini tidak hanya dijual ke Belanda, namun ke negara Eropa lain seperti Jerman, Skandinavia, Baltik, Perancis dan Inggris. Pada 1653, Amsterdam menjadi kota yang memiliki hubungan dagang yang luas dari Manhattan hingga Maluku.

	Pada 1605, Belanda merebut Ambon melalui konflik setelah bertikai dengan kesultanan Ternate dan Tidore. Jakarta yang merupakan wilayah dari kesultanan Banten, diserbu oleh gubernur VOC; Jan Pieterszoon Coen pada 1619. Dari puing puingnya, dibangun markas VOC di kota yang berganti nama menjadi Batavia. VOC mengekspansi kantornya ke berbagai penjuru Asia, mulai dari kantor di Deshima, Jepang; Benteng di Foemosa (Taiwan); di Pulicat, Vietnam; Coromandel, India; berbagai cabang dipedalaman Hindustan; di Mocha, Arab; beberapa tempat di dataran Persia; dan di tanah datar Sri Lanka. Monopoli di wilayah Asia menyebabkan perdagangan kepada negara Islam di timur tengah semakin sepi.
1653-1678	Pada 1655, Heren XVII mengangkat gubernur baru bernama Maetsuyker. Pada masanya, Belanda menghadapi pertikaian dengan Portugis dan Spanyol, namun dapat mengambil kesempatan mengungguli pesaingnya tersebut. Pada masanya, Maetsuyker dapat dapat menguasai Sri Lanka dan Malabar dari Portugis, dan menaklukkan Makassar pada 1667. Maetsuyker mengukuhkan pulau Banda pada 1674, dan memengkan perang melawan angkatan laut Perancis. Kemerosotan dari pemerintahan Maetsuyker adalah ketika Benteng Seelandia di Formosa ditaklukkan oleh pasukan Kongxinga pada 1661 - 1662. Setelah kematiannya pada 1678, VOC tetap menjadi perusahaan yang maju. Kantor yang mengalami kemajuan ada pada wilayah Surat, Coromandel dan Persia. Sedangkan, Maluku, Sri Lanka, dan Batavia mengalami kerugian.
1680 - 1740	Dalam 1702, VOC mendapatkan keuntungan yang melimpah sejak didirikannya, memberikan kejayaan pada negeri yang mencapai 100 tahun umurnya di Eropa itu. VOC yang telah melampaui puncaknya itu kini mulai mengalami kemunduran. Dilihat dari sulitnya mencari awak kapal, kapal menjadi lebih besar dan desersi pelaut ke pihak Inggris. Awak kapal yang tidak bermutu memperlambat pelayaran. Di Batavia, Inggris mulai menghasut warga dan pejabat lokal untuk mendukung Inggris. Fenomena Keranjingan India pada 1690 membuat EIC memutuskan untuk mengganti komoditinya menjadi barang kasar, tekstil dan kain tenun. Membuat pengrajin tekstil Belanda mengalami kerugian akibat persaingan dengan

	Inggris. Kemudian disusul fenomena Gila Cina pada abad 17, yang memberikan keuntungan bagi VOC dan EIC yang menguasai perdagangan ke Cina. Namun Inggris masih mendapat keunggulan dari dominasi EIC di kanton untuk masa lama. Dalam perkembangannya, Inggris sebagai EIC mendapat pengaruh yang semakin meningkat dalam perdagangan di wilayah Asia. Kesibukan VOC mempertahankan harga tinggi rempah, menyebabkan terbengkalainya komoditi lain. Gejala sosial lain yang muncul adalah asimilasi kulit putih dengan pribumi, problema dengan pemerintahan Sultan Banten, Imigrasi orang Cina ke Indonesia, pemberontakan oleh pangeran Jawa, serta krisis di Belanda akibat pinjaman pinjaman uang, dan kerugian pada beberapa cabang di Asia
1741-1799	Para ahli memperdebatkan mengenai pengaruh kasus korupsi pada kemerosotan kinerja VOC. Kasus korupsi sudah menjadi polemik tidak hanya bagi VOC, melainkan perudahaan dagang lain. Kemerosotan VOC juga diperlihatkan saat menghadapi pejuang Indonesia. Faktor militer dan korps sangat kurang memiliki kualitas. Kualitas maritim yang buruk juga mempengaruhi mundurnya VOC, kualitas pelaut yang kurang membuat kerugian besar akibat kapal karam. Belanda menjalin hubungan baik dengan Jepang yang dulunya disebut negara tertutup, dengan melakukan pertukaran cendikiawanan, dan mendapat keuntungan lewat komoditi emasnya. Dominasi di Jawa juga memperkuat posisi VOC. Namun, banyak juga perlawanan dari berbagai penjuru Indonesia seperti di Sumatra, Kalimantan, Malaka, dll. Perilaku hedonis pejabat di Batavia, menjadi faktor cerobohnya birokrasi dan administrasi. Serta kurangnya loyalitas armada kepada VOC sendiri. Keruntuhan perdagangan Kongsi dagang ini mengakibatkan keruntuhan perdagangan Belanda secara keseluruhan.

Tabel 2. 1 Studi Konten Cerita Sejarah VOC di Indonesia

(Gozal, 2018)

2.1.2. Teori Animasi

A. *Cut-out Animation*

Cut-out animation adalah salah satu bentuk pengaplikasian animasi *stop-motion*, Objek yang digunakan dalam animasi ini merupakan potongan kertas yang digerakkan dibawah kamera. Rangkaian potongan kertas dapat dibentuk menj adi karakter dalam animasi. Dengan teknologi saat ini, pembuatan animasi *cutout* dapat dilakukan dengan media digital, namun tetap menangkap kesan animasi yang diciptakan dari objek kertas konvensional.

Gaya animasi ini menjadi gaya utama yang digunakan dalam perancangan animasi. Penggunaan dari animasi ini mencapai 80 % dari keseluruhan animasi.

B. *Stop-motion Animation*

Animasi *stop-motion* merupakan salah satu teknik animasi dengan memanipulasi benda nyata sehingga menciptaka ilusi seakan benda tersebut bergerak sendiri. Teknik tersebut diciptakan dari koordinasi posisi benda pada rangkaian *frame* sehingga membuat sebuah pergerakan. Animasi yang diciptakan memiliki kesan gerakan yang patah – patah. Secara digital, efek ini dapat dibuat dengan menggunakan efek *Displacement Map* pada adegan yang dibuat.

Gaya ini digunakan pada beberapa bagian yang menjelaskan konsep abstrak yang tidak memerlukan reka adegan sejarah. Penggunaan animasi ini mencakup 15 % dai keseluruhan animasi.

C. *Motion Graphic*

Motion graphic adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat dinamis dengan menerapkan gerakan translasi dan rotasi pada gambar.

Gaya animasi ini digunakan dalam beberapa bagian penjelasan berupa grafik data dengan mencakup 5% dari keseluruhan animasi.

Penggunaan teknik animasi 2D dalam perancangan ini adalah menggunakan gaya *digital cut-out animation* karena memiliki ciri khas unik, serta memiliki kesesuaian dengan tema sejarah.

2.1.3. Gaya Penceritaan

Gaya penceritaan dari perancangan ini mengadopsi teknik dari penceritaan film dokumenter. karena topik sejarah erat kaitannya dengan penyampaian fakta yang eksak. Sehingga pengguna teknik film dokumenter sesuai dengan kebutuhan topik sejarah. Teknik penyampaian film dokumenter dapat dibagi menjadi menjadi 3, yaitu¹⁰ ;

A. *Expository*

Dokumenter *Expository* adalah tipe dokumenter yang mengantarkan penonton kepada satu kesimpulan, baik melalui narasumber, penyampaian film, maupun narasi tambahan (Barbash & Taylor, 1997).

B. *Observatory*

Dokumenter *Observational* disampaikan melalui pendekatan observasi. Observasi dilakukan dengan tujuan merekam kejadian yang spontan dan bersifat natural. *Observational* tidak menggunakan narasi tambahan agar dokumenter tetap netral dan tidak menghakimi subjek. *Observatory* juga sering disebut *Direct Cinema*.

C. *Participatory*

Dokumenter *Participatory* disampaikan dengan memasukan ketrlibatan pembuat film dalam film-film dokumenter tersebut. Dalam pendekatan ini pembuat film berperan juga sebagai pemberi informasi.

2.1.4. Stilasi Gambar Animasi

Stilasi atau peng gayaan adalah penggambaran suatu desain menurut sebuah gaya daripada mengacu pada bentuk sebenarnya di dunia nyata.¹¹ Teknik yang umum digunakan dalam stilasi antara lain penyederhanaan bentuk, penggambaran yang mengindahkan kedalaman 3 dimensi, dan penggunaan warna cerah dan idak realistis. Penggunaan stilasi dalam animasi 2D sangat umum digunakan karena keterbatasan teknis animasi 2 dimensi

¹⁰ Shabrina, Annisa. (2017). "Perancangan Film Dokumenter Musik Jazz di Surabaya". Skripsi Sarjana pada FADP ITS Surabaya : Surabaya

¹¹ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/stylize>

dalam menangkap gambar detail. Stilasi juga membuat penceritaan animasi lebih menarik melalui penggambaran yang hiperbola.



Gambar 2. 2 Penggunaan stilasi dalam karakter dapat menggambarkan karakterisasi tokoh.

(Sumber: pinterest.com)

2.1.5. Visual Development Art

Visual development adalah proses untuk menciptakan dunia, tokoh, *mood*, *tone*, dan warna dari setiap adegan dalam film animasi.¹² Proses ini mencakup karakter, *environment*, pakaian, properti dan sebagainya. Tujuan dari proses ini adalah untuk menciptakan atau merekakan dunia yang akan digambarkan dalam animasi.

Secara umum *visual development* dapat dijabarkan menjadi:

a. Desain Karakter

Proses mendesain tokoh karakter yang diceritakan dalam animasi. Karakter dapat digambarkan melalui ekspresi, atribut, dan sebagainya.

b. Desain Environment

Environment dalam sebuah animasi menggambarkan dunia dari cerita yang disuguhkan. Mendesain *environment* dapat dilakukan berdasarkan aspek waktu, geografis, kebudayaan, dsb.

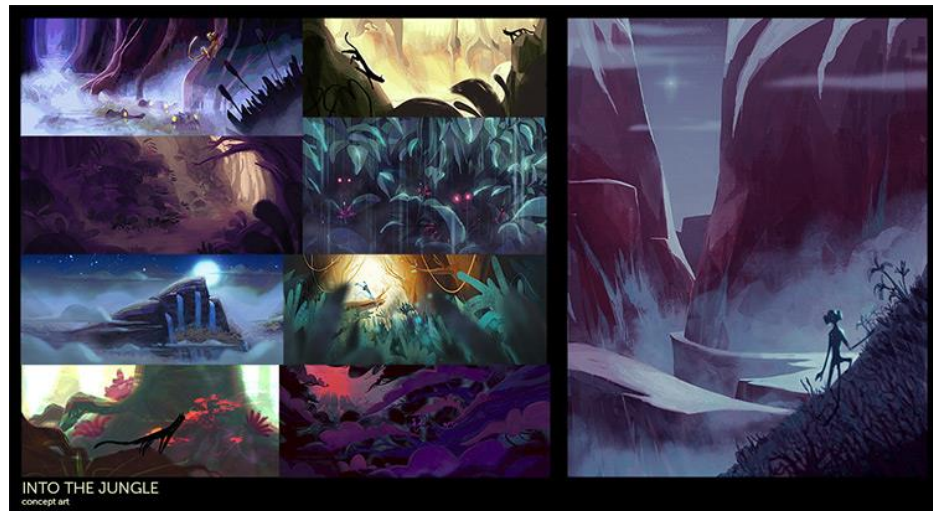
c. Skrip Warna

¹² <https://conceptartempire.com/what-is-vis-dev-artist/>

Proses pembuatan skrip warna berguna menciptakan *mood* dan suasana secara keseluruhan melalui rangkaian gambar *still* sepanjang animasi.

d. Desain Properti

Desain properti adalah desain benda pendukung karakter pada cerita. Properti dapat meliputi kendaraan, senjata, furnitur, dsb.



Gambar 2. 3 Contoh *visual development* oleh Julies Durand

(sumber: conceptartempire.com)

Fase ini ada pada proses studi eksperimental untuk memvisualisasi naskah teks sesuai penggambaran suasana yang ingin ditampilkan pada animasi 2D.

2.2. Studi Kompetitor

2.2.1. *Animated History of Poland*



Gambar 2. 4 Cuplikan *Animated History of Poland*

(Sumber : Youtube.com)

Produser : Tomek Bagiński

Tahun : 2016

Bahasa : Inggris

Durasi : 08:33

Animated history of Poland merupakan video animasi buatan *Platige Image* asal polandia. Animasi ini ditayangkan pada *Poland at the Expo 2010* di Shanghai. Animasi ini menampilkan perjalanan sejarah Polandia selama 1000 tahun yang dikemas dalam 8 menit. Animasi ini merangkum 140 adegan dan 500 karakter animasi didalamnya.

Animasi ini disajikan tanpa adanya narasi, namun disajikan dengan menampilkan adegan adegan penting sejarah secara kronologis dari tahun ke tahun. Gaya penceritaan yang digunakan bersifat observatory, dengan mereka kejadian sejarah namun ditambahkan sedikit bumbu dramatisasi. Salah satu poin penting dalam narasinya adalah pemberian tahun sejarah pada setiap adegan yang dibuat, sebagai penutur utama kejadian sejarah yang terjadi.

Animasi yang digunakan yaitu animasi 3D, dengan penggunaan visual efek yang sangat baik. Dapat dilihat dari pengaplikasian warna dengan saturasi rendah sehingga menghasilkan kesan lawas. Transisi antar adegan dibuat dengan

halus dan memberikan kesinambungan antara adegan sejarah yang berbeda tahun. Reka adegan diberikan efek dramatis menggunakan sudut kamera yang dinamis,

Kelebihan dari animasi ini adalah eksekusi animasi yang sangat baik, dengan eksekusi animasi yang halus, penggunaan efek visual, sudut kamera yang dinamis, ditambah penggunaan warna dan efek suara yang menambah dramatisasi animasi.

Kelemahan dari animasi ini ada pada ketidakhadiran narasi cerita pada animasi, hal tersebut membuat penonton hanya dapat mengasumsi kejadian sejarah hanya pada adegan yang ditampilkan tanpa adanya konteks. Hal yang membantu narasi pada animasi ini adalah ditampilkannya tahun sejarah. Animasi ini sudah memberikan kualitas yang baik sebagai karya seni, namun kurang cocok untuk memberikan edukasi karena tidak dapat memberikan pesan dengan jelas.

2.2.2. *The Myth of Hercules : 12 labors in 8 bit – Alex Gendler*



Gambar 2. 5 Cuplikan *The Myth of Hercules*

(Sumber : Youtube.com)

Produser	: Jérémie Balais & Jeff Le Bars.
Tahun	: 2018
Bahasa	: Inggris
Durasi	: 07:50

The myth of Hercules menceritakan mengenai kisah dari tokoh mitologi Yunani, Herkules dan kisah 12 pekerjaan yang dewa berikan untuknya agar ia dapat diterima sebagai dewa di gunung Olympus. Animasi ini merupakan bagian kolaborasi *Ted-ed* dengan 2 animator Jérémie Balais & Jeff Le Bars.

Animasi ini menggunakan gaya penceritaan *expository*, dengan menggunakan narasi yang mengantarkan penonton pada satu kesimpulan. Tiap kisah disajikan secara kronologis, namun pada poin tertentu memiliki narasi yang lebih detail karena memiliki pesan yang lebih.

The myth of Hercules memiliki gaya animasi yang unik yaitu menggunakan *sprite animation* yang menyerupai permainan gim 8-bit ala tahun 1980-an. Pembawaan animasi ini menggunakan pendekatan humor. Gaya gambar dari yang digunakan merupakan gaya *pixel art* dengan pemilihan warna yang kontras.

Kelebihan dari animasi ini ada pada visual yang gaya animasinya yang menyerupai *video game* 8-bit. Penyampaian cerita menggunakan format ini memberikan keunikan, yang mendukung cerita Herkules yang bertema petualangan, dan memanfaatkan gaya retro 8-bit untuk menciptakan kesan nostalgia pada penonton.

2.2.3. *The rise and fall of the Berlin Wall* - Konrad H. Jarausch



Gambar 2. 6 *The rise and fall of the Berlin Wall*

(Sumber : Youtube.com)

Produser : Remus & Kiki
Tahun : 2017
Bahasa : Inggris
Durasi : 06:25

The rise and fall of the Berlin Wall merupakan animasi buatan dua animator Remus & Kiki. Animasi ini bagian dari kolaborasi *Ted-ed* yang menceritakan tentang sejarah dirikannya tembok Berlin, hingga keruntuhannya yang menjadi salah satu momen bersejarah.

Gaya penceritaan dari animasi ini menggunakan menggunakan gaya penceritaan *expository*, menggunakan narrator sebagai penutur cerita yang menyampaikan satu kesimpulan. Animasi disajikan secara kronologis.

The rise and fall of the Berlin Wall disajikan menggunakan gaya kartun 2D, dengan penggunaan stilasi karakter dengan gaya animasi modern sebagai ciri khas utama dari animasi. Animasi ini memanfaatkan 12 prinsip animasi dengan baik. Penggunaan tone warna blok dengan saturasi cukup gelap mendukung mood dari scenario sejarah.

Kelebihan dari animasi ini ada pada gaya gambar serta gaya animasi yang humoris dan hiperbola. Gestur animasi memberikan daya tarik bagi penonton untuk tetap fokus dengan topik sejarah yang diberikan.

2.3. Studi Komparator

2.3.1. *Nowhere Line : Voices from Manus Islands* (2015)



Gambar 2. 7 Poster Film *Nowhere Line: Voices from Manus Island*

(Sumber : imdb.com)

Produser : Lukas Schrank

Tahun : 2015

Bahasa : Inggris

Durasi : 15:17

Film *Nowhere Line: Voices from Manus Island* adalah sebuah film pendek animasi yang menceritakan tentang 2 orang imigran gelap yang sedang ditahan di Pusat pemrosesan lepas pantai Australia, Pulau Manus. Film ini berisi tentang *interview* sang sutradara kepada tahanan melalui telepon pada tahun 2014. Kisah yang diceritakan pada film berfokus pada perjuangan 2 orang imigran Iran yang ingin melarikan diri dari negaranya yang sedang berada konflik, yang berakhir pada kurungan di pulau Manus ketika ingin memasuki Australia.

Film ini menggunakan teknik *observatory*, karena film ini tidak menggunakan narasi tambahan, melainkan hanya menggunakan percakapan langsung telepon sebagai pencerita.

Film ini menggunakan animasi 2D sebagai visual utama untuk menggambarkan cerita yang sulit didapatkan melalui rekaman langsung. Teknis dari animasi ini menggunakan animasi 3D, yang menggunakan shader yang menciptakan efek arsir komik, sehingga menciptakan kesan 2D pada animasi

Thumbnail	Referensi
	
	

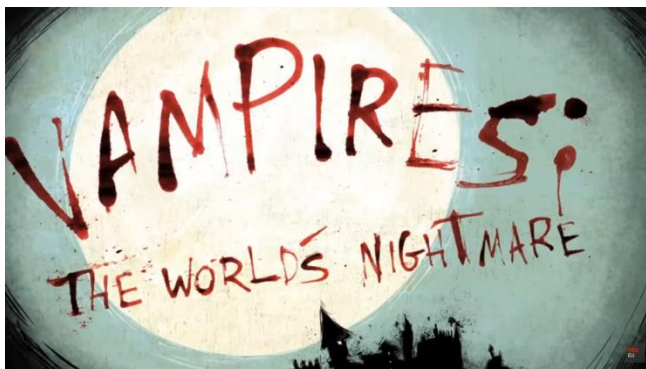
Tabel 2. 2 Penggambaran adegan pada film *Nowhere line* melalui *visual development*

(Gozal, 2018)

Penggambaran dari animasi ini juga melalui proses *visual development* guna menangkap suasana dalam cerita. *Visual development* digunakan pada penggambaran *environment*, yaitu visual dari Pulau Manus dan Pusat pemrosesan imigran Manus. Penggunaan warna yang menggunakan saturasi rendah mengangkat suasana ptus asa yang menjadi poin utama dari animasi ini.

Kelebihan dari animasi ini adalah dari segi grafisnya, yang menggunakan berbagai visual efek yang baik, pencahayaan dramatis yang mendukung suasana cerita, dan pengambilan sudut gambar yang dinamis.

2.3.2. Ted-Ed : *Vampires: Folklore, fantasy and fact* - Michael Molina



Gambar 2. 8 Title Screen Ted-Ed : *Vampires: The Worlds Nightmare*

(Sumber : Youtube.com)

Produser : Michael Molina
Tahun : 2013
Bahasa : Inggris
Durasi : 06:57

Vampires: Folklore, fantasy, and fact adalah sebuah video yang dirilis oleh Ted-Ed, sebuah sarana pembelajaran yang banyak berfokus pada animasi edukasi. Video animasi ini diproduksi oleh *The Moving Company Animation*, yang dibawakan oleh Michael Molina. Video animasi ini berceita tentang legenda *vampire* dari berbagai tempat di dunia, asal mula legenda, dan apakah fakta dalam sejarah membenarkan keberadaan *vampire*.

Cara penceritaan animasi ini menggunakan seorang karakter sebagai pencerita. Sehingga menciptakan narasi yang bersifat *Partisipatory*. Yang menggunakan karakter narrator sebagai pencerita animasi. Memberikan *engagement* dengan penonton animasi.

Gaya animasi yang digunakan adalah gaya *digital cut-out* terinspirasi oleh boneka kertas, menggunakan sedikit gerakan dinamis, namun memberikan penekanan pada pesan yang disampaikan.

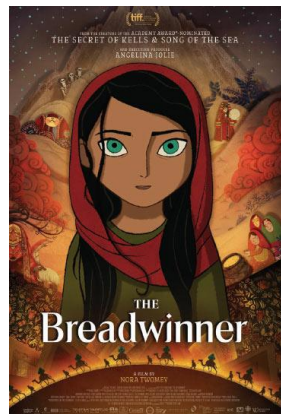
Kelebihan dari animasi ini ada pada gaya penyampaiannya yang humoris dengan permainan kata – kata yang baik. Serta pengisi suara memiliki aksen tertentu sehingga membuat penonton mudah mengingat animasi yang ditonton.



Gambar 2. 9 Contoh adegan dalam animasi Ted- Ed

(Sumber : Youtube.com)

2.3.3. *The Breadwinner*



Gambar 2. 10 Poster *The Breadwinner*

(Sumber: Youtube.com)

Produser : *Cartoon Saloon*

Tahun : 2017

Bahasa : Inggris

Durasi : 1:34:00

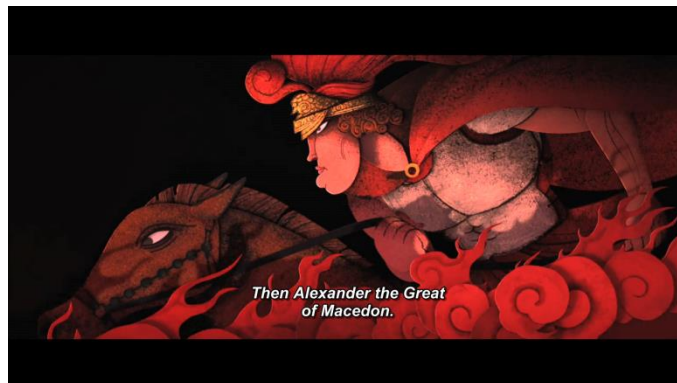
The Breadwinner bercerita tentang seorang gadis kecil bernama Parvana yang tinggal di Kabul, Afghanistan. Berada di wilayah konflik, film ini menceritakan tentang perjuangan Parvana yang menyamar menjadi anak laki-laki agar dapat membantu keluarganya.

Dalam film ini terdapat *sequence* mengenai dongeng tentang Sulayman, yang berkelana untuk mengambil kemali benih musim panen yang diambil oleh

Raja Gading. Sequence ini divisualisasikan secara berbeda dibanding *sequence* lainnya. Visual dongeng terinspirasi oleh gaya ilustrasi buku cerita anak, yang menggunakan gaya *digital cut-out animation*, dan boneka kertas. Animasi menggunakan efek *parallax* dan penggunaan cahaya yang beragam.

Eksekusi dari *sequence* tersebut dilakukan dengan aplikasi 3D yang mendukung pencahayaan dinamis, serta penganimasian karakter yang dinamis. Pemilihan warna yang kontras juga mendukung gaya gambarnya.

Kelebihan dari animasi ini ada pada gaya animasinya yang memanfaatkan *cut-out* dengan maksimal, mulai dari penganimasian karakter, pengambilan sudut kamera, pencahayaan serta efek visual yang baik.



Gambar 2. 11 Contoh adegan dalam film *The Breadwinner*

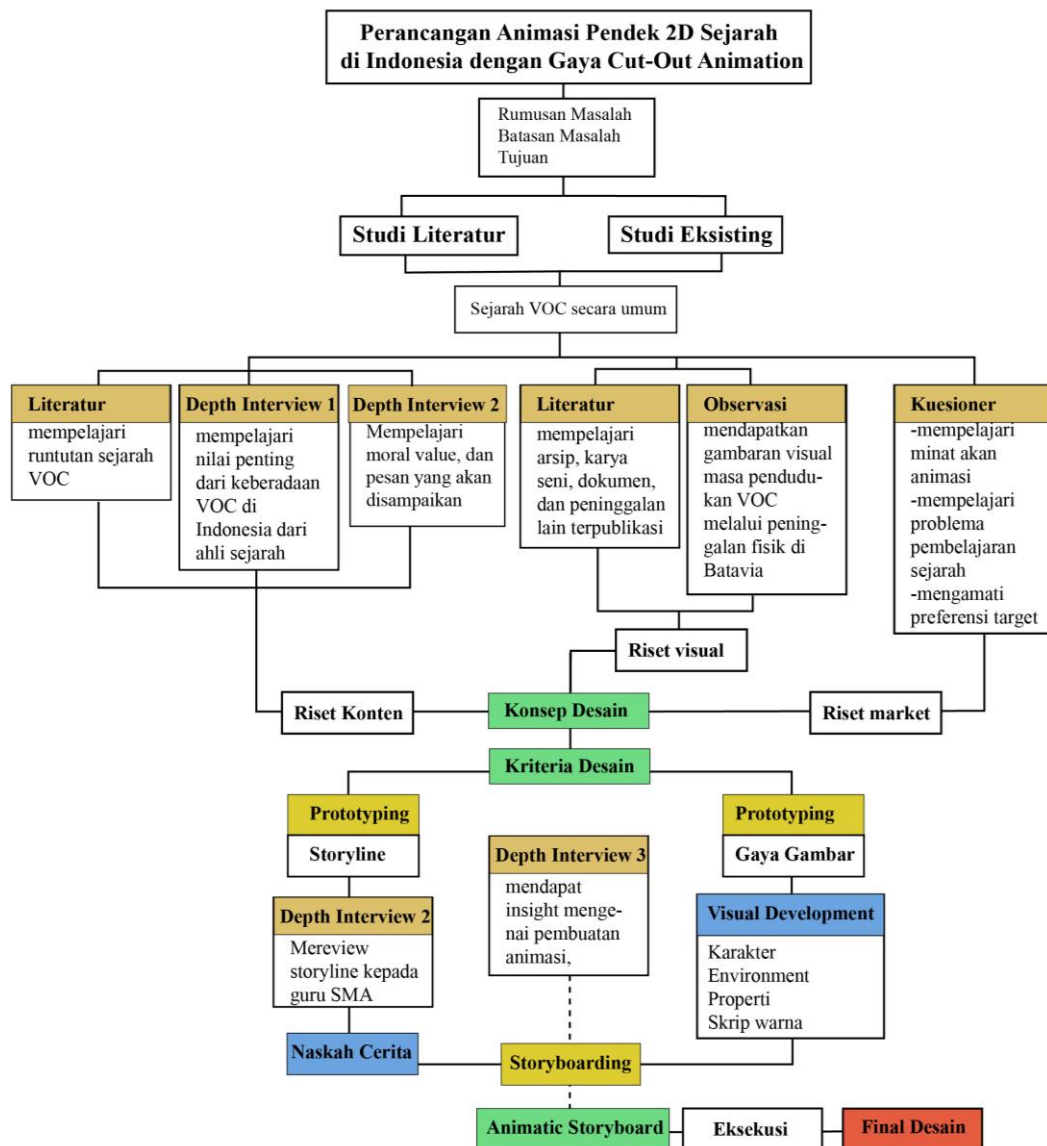
(Sumber : Youtube.com)

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Diagram Perancangan

Dalam perancangan ini, dilakukan beberapa metode guna membantu pengambilan keputusan dalam pembuatan animasi. Berikut merupakan alur penelitian yang dilakukan dalam perancangan ini.



Gambar 3. 1 Diagram perancangan

(Gozal, 2018)

3.2. Protokol Penelitian

3.2.1. *Depth Interview*

Depth Interview digunakan untuk mengetahui kronologi dari sejarah VOC di Indonesia berdasarkan pengetahuan sejarawan Indonesia. Tujuannya untuk mengetahui fakta sejarah VOC dari sisi bangsa Indonesia dan memahami nilai-nilai penting dibalik sejarahnya. Berikut protokol dari metode *depth interview*.

Narasumber : Bapak Dr. R. Reza Hudiyanto, S.S, M.Hum.
Jabatan : Dosen ilmu sejarah Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Negeri Malang
Bidang Keahlian : Sejarah Sosial, Bahasa Belanda Sumber
Alat Interview : Buku Catatan, Perekam ponsel

Daftar pertanyaan Depth Interview 1
• Bagaimana kronologi kedatangan Bangsa Eropa pertama kali ke Nusantara? • Apa latar belakang Bangsa Eropa datang ke Asia khususnya Indonesia? • Bagaimana kronologi sejarah VOC di Indonesia? • Kejadian penting apa yang terjadi pada masa pendudukan VOC? • Bagaimana tanggapan bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa Eropa, khususnya VOC? • Apa dampak pendudukan VOC kepada kehidupan bangsa Indonesia? • Adakah dampak positif dari kedatangan VOC ke Indonesia? • Seberapa dalam akulturasi budaya Belanda terhadap budaya Indonesia? • Pentingkah generasi muda mempelajari sejarah kolonialisme Indonesia?

Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan *Depth Interview* 1

(Gozal, 2018)

3.2.2. *Depth Interview* 2

Depth Interview 2 dilakukan pada saat melakukan observasi ke situs peninggalan VOC yang berada di kawasan Kota Tua, Jakarta. Tujuannya adalah menemukan cerita menarik dari ahli, atau pengurus wilayah Kota Tua Jakarta.

Narasumber : Bapak Jahnsenn

Profesi : Pemandu wisata dan salah satu juru kunci Kota Tua, Jakarta

Alat Interview : Buku Catatan, ponsel

3.2.3. *Depth Interview 3*

Depth interview 3 dilakukan untuk mendapat pengetahuan dari ahli animasi mengenai pembuatan animasi yang baik untuk target konsumen. *Depth interview 3* ini dilakkan melalui secara jarak jauh melalui telepon. Berikut merupakan protokol riset *depth interview 3*

Narasumber : Muhammad Reza Azmi

Jabatan : *Technical Director* Kratoon Channel Indonesia

Bidang Keahlian : Animasi, *motion graphic*

Alat Interview : Buku catatan, ponsel, *laptop*

Daftar pertanyaan <i>Depth Interview 3</i>
• Bagaimana perkembangan animasi pada masa sekarang? • <i>Platform</i> apa yang sekarang ini efektif untuk mengakses animasi? • Menurut Anda, apa yang menjadi kekuatan animasi dibanding dengan media lain seperti <i>game</i>, buku, dan sebagainya? • Menurut Anda, apakah media animasi dapat menjadi alternatif media pendidikan? • Penggunaan animasi dalam topik edukasi sejarah sudah sering digunakan, bagaimana tanggapan anda tentang animasi yang beredar di pasar? • Gaya animasi seperti apa yang cocok sebagai untuk menyampaikan nilai edukasi? • Untuk target pasar remaja hingga dewasa (umur 16-24), animasi seperti apa yang disukai mereka? • Aspek apa saja yang membuat sebuah animasi menjadi baik?

Tabel 3. 2 Daftar pertanyaan *Depth Interview 3*

(Gozal, 2018)

3.2.4. *Depth Interview 4*

Depth Interview 4 dilakukan setelah dibuatnya *storyline* awal dari animasi sejarah VOC. Tujuannya untuk mengasistensikan apakah *storyline* yang dibuat telah sesuai dengan pengetahuan sejarah yang ada dan perlu diketahui oleh target audiens. Berikut protokol riset *depth interview 4*.

Narasumber : Bapak Deny Agus Saputro S.Pd
Jabatan : Guru sejarah kelas XI SMA Negeri 5 Malang
Bidang Keahlian : Sejarah untuk SMA kelas XI
Alat Interview : Buku catatan, perekam ponsel

Daftar pertanyaan <i>Depth Interview 4</i>
• Bagaimana minat murid terhadap pelajaran sejarah di kelas? • Menurut kurikulum k13, konten yang seperti apa yang perlu diberikan dalam pembelajaran? • Darimana guru mendapatkan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada siswa? • Menurut Anda, apakah konten yang diasistensikan sudah memenuhi kriteria pendidikan sejarah? • Apakah ada masukan tambahan mengenai konten yang harus disampaikan dalam animasi ini?

Tabel 3. 3 Daftar pertanyaan *Depth Interview 4*

(Gozal, 2018)

3.2.5. **Kuesioner**

Kuesioner berguna untuk mendapatkan data kualitatif dari opini dan minat target konsumen. Data ini berguna untuk mengetahui minat target akan media animasi, mengetahui permasalahan target dalam pembelajaran sejarah dan mengamati preferensi target dalam animasi dan pembelajaran sejarah. Berikut merupakan protokol dari kuesioner.

Demografi target

Usia : 16 – 24 tahun
Jenis Kelamin : Laki – Laki dan Perempuan
Sample : 100 orang

Pertanyaan
Nama Responden
Umur responden
Jenis Kelamin
Tempat tinggal
Tanggapan mengenai problema pembelajaran sejarah
Berapa tingkat pengetahuan Anda mengenai sejarah Indonesia?
Dimana Anda biasa mempelajari topik sejarah?
Kesulitan Anda saat mempelajari sejarah itu apa sih?
Menurut Anda, bagaimana efektifitas media pembelajaran melalui buku?
Menurut Anda, bagaimana efektifitas media pembelajaran melalui lisan?
Menurut Anda, apakah mempelajari sejarah itu penting?
Menurut Anda, belajar sejarah yang paling menyenangkan seperti apa?
Tingkat pengetahuan akan sejarah VOC di Indonesia
Apa anda mengetahui tentang sejarah VOC di Indonesia?
Saya tertarik mengetahui lebih dalam tentang sejarah VOC di Indonesia
Tanggapan terhadap media Animasi
Apa anda suka menonton film/video Animasi ?
Penggunaan animasi dalam topik sejarah mempermudah saya dalam memahami cerita
Animasi dapat memberikan edukasi

Tabel 3. 4 Protokol kuesioner

(Gozal, 2018)

3.2.6. Observasi

Observasi merupakan metode observasi objek yang memiliki korelasi dengan konteks sosial, budaya, maupun sejarah. Pada penelitian ini, metode Observasi berguna untuk mengetahui gambaran suasana kehidupan Indonesia pada masa pendudukan VOC.

Metode ini dapat dilakukan dengan mengobservasi berbagai peninggalan sejarah VOC seperti benda seni, miniatur, arsip, dokumentasi, bangunan, dan lainnya baik melalui media internet maupun observasi ke tempat bersejarah yang relevan dengan kebutuhan. Berikut protokol dari Observasi.

Tempat : Kawasan Kota Tua Jakarta (kawasan Batavia)

Target : Mendapat foto gedung peninggalan sejarah Belanda di Batavia
(berbagai sisi min. 20)

Mendapat foto peninggalan / karya seni di museum yang
berkaitan dengan VOC (min. 10)

Adapun lokasi observasi yang dikunjungi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Museum Sejarah Jakarta (Museum Fatahillah)

Alamat: Jalan Taman Fatahillah No.1, Kota Tua, Pinangsia, Tamansari,
Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110, Indonesia

2. Museum Wayang

Alamat: Jalan Pintu Besar Utara No.27, Pinangsia, Tamansari,
RT.3/RW.6, Kota Tua, Pinangsia, Tamansari, Kota Jakarta Barat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110, Indonesia

3. Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta

Alamat: Jl. Pos Kota, RT.9/RW.7, Kota Tua, Pinangsia, Tamansari,
Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110, Indonesia

4. Museum Bank Indonesia Jakarta

Alamat: Jalan Lada 3, RT.3/RW.6, Kota Tua, Pinangsia, Tamansari,
Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110, Indonesia

5. Museum Bahari Jakarta

Alamat: Jalan Ps. Ikan No.1 RT.11, RT.11, Penjaringan, Kota Jkt Utara,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14440, Indonesia

6. Arsip Nasional Indonesia

Alamat: Jl. Ampera Raya No.7, RT.3/RW.4, Cilandak Tim., Ps.
Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12560,
Indonesia

3.2.7. Prototyping

Pada proses ini, dilakukan eksperimen mengenai rancangan awal dari animasi. Rancangan tersebut berupa kerangka cerita awal dan gaya gambar yang akan diterjemahkan menjadi naskah komprehensif dan *visual development* animasi. Berikut adalah proses *prototyping* yang dilakukan dalam perancangan ini.

a. Naskah Cerita

Pembuatan *storyline* ini merupakan aspek penting dalam pembuatan animasi ini. Naskah cerita berisi tentang narasi apa yang akan disampaikan dalam animasi. Dalam proses pembuatannya, hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat *storyline*, berisi tentang poin kerangka dari cerita yang dibuat. *Storyline* kemudian di asistensikan kepada ahli untuk mengonfirmasikan apakah konten yang diberikan sudah sesuai. Dari *storyline* tersebut, dibuatlah naskah yang lebih komprehensif berisi tentang seluruh cerita animasi.

b. Eksplorasi Visual

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan sketsa, alternatif gaya gambar, desain *layout* dan skrip warna yang akan digunakan dalam animasi. Gaya gambar tersebut disesuaikan dengan target konsumen, dan kompatibilitas dengan teknis pembuatan. Gaya gambar tersebut akan menjadi acuan utama dalam pembuatan *visual development*.

c. Storyboard

Proses *storyboarding* dilakukan setelah mendapatkan naskah komprehensif dan *visual development*. *Storyboard* berguna untuk memvisualisasikan adegan yang terdapat pada animasi. *Storyboard* yang telah dibuat lalu diinteraksikan menggunakan animasi untuk melihat runtutan adegan secara sekuensial. *Animated storyboard* tersebut diasistensikan kepada ahli animasi untuk mengetahui apakah adegan yang dibuat sudah sesuai.

3.3. Rencana Jadwal Penelitian

Metode Penelitian	Jadwal Penelitian (per minggu)											
	1-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pengajuan proposal												
Studi literatur												
Observasi												
Depth Interview												
FGD												
Analisis Data												
Naskah												
VisualDevelopment												
Storyboarding												
Konsep Desain												
Presentasi K1												

Tabel 3. 5 Rencana Jadwal Penelitian

(Gozal, 2018)

BAB IV ANALISA DATA RISET

4.1. *Depth Interview*

4.1.1. *Depth Interview* dengan Bapak Dr. R. Reza Hudiyanto, S.S, M.Hum.



Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara

(Gozal, 2018)

Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan Bapak Dr. R. Reza Hudiyanto, S.S, M.Hum., Dosen Universitas Negeri Malang. *Depth Interview* ini dilakukan pada 15 Oktober 2018, di Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.

- Pada awalnya perdagangan di Eropa di kuasai oleh Portugis, dengan Lisabon sebagai pelabuhan utamanya. Pelabuhan dagang Belanda di Antwerp bersaing keras dengan pedagang di Eropa. Belanda yang bersaing dengan portugis dalam melakukan perdagangan merasa terjepit dikarenakan konflik lain dengan Spanyol, yang merupakan rekan Portugis. Serta Portugis dan jerman melakukan koalisi untuk menjatuhkan perdagangan Belanda.
- Untuk dapat meraih keuntungan, Belanda memutuskan untuk berdagang langsung menuju ke sumbernya, yaitu Asia. Dengan melakukan beberapa kali pelayaran menuju timur, Akhirnya Cornelis de Houtman menjadi orang belanda pertama yang tiba di Nusantara.
- Walaupun berhasil melakukan perdagangan, modal dan waktu yang dibutuhkan untuk sampai ke Nusantara tidak sebanding dengan keuntungan yang didapat. Pada 1602, dibentuklah Kongsida dagang VOC yang di kelola oleh Heeren Zeventeen.

- Tanggapan masyarakat akan kedatangan bangsa Eropa pada masa itu beragam. Mulai dari Kooperatif hingga curiga, mereka tidak terpikir bahwa di masa mendatang bangsa Eropa khususnya Belanda akan menguasai wilayah mereka.
- Beberapa kejadian penting yang terjadi pada masa VOC antara lain, Penyerbuan Banda, Pertempuran Gowa, Pertempuran Malaka, Penyerbuan kastil Batavia, dan lainnya.
- Di Banda, penyebab terjadinya pembantaian amboyna adalah orang Banda tidak bisa diajak bekerja sama.
- Pertempuran Kastil Batavia terjadi pada 1629 oleh Mataram mengalami kegagalan karena tidak adanya teknologi pengemasan makanan oleh Mataram, sehingga VOC dapat menyabotase lumbung padi prajurit Mataram dan menyebabkan kurangnya makanan.
- Kesultanan Banten enggan membantu Mataram, karena sejarah yang tidak baik dengan kerajaan tersebut.
- Dampak negatif dari Pendudukan VOC adalah, Kuasa pribumi menjadi hilang, jalur perdagangan dikuasai, serta ekonomi dan politik yang dibatasi. Dampak positifnya antara lain, dikenalkannya tanaman baru seperti produk kopi dan tebu, munculnya perdagangan bebas, dikenalkannya tanaman *cash crops*, perkembangan ekonomi di Asia, dan modernisasi.
- Secara keseluruhan dampak positif dari kolonialisme ada pada modernisasi, pembangunan infrastruktur, perkembangan industri, pendidikan dan ekonomi. Terlepas dari penindasan, dampak negatif terbesar dari kolonialisme bagi bangsa Indonesia adalah mental inferioritas akan bangsa kulit putih.

4.1.2. Depth Interview dengan Bapak Jahnssen



Gambar 4. 2 Dokumentasi Wawancara

(Gozal, 2018)

Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan bapak Jahnssen, Juru kunci dan pemandu kawasan kota tua. *Interview* ini dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2018 di Museum Wayang, Jakarta. Beliau secara spesifik menjelaskan tentang sejarah museum wayang dan kota tua.

- Museum wayang ini menggunakan bangunan yang dahulunya merupakan gereja De Oude Hollandshe.
- Di dalam bangunan gedung museum, terdapat monument yang yang berisi nama seluruh gubernur jendral VOC. Serta batu nisan dari tokoh yang berpengaruh di Batavia pada masanya.
- Di taman tersebut merupakan tempat Gubernur jendral Jan Pieterszoon Coen dan gubernur jendral lainnya disemayamkan. J.P. Coen meninggal karena penyakit Kolera.
- Pada museum ini terdapat berbagai macam koleksi wayang dari berbagai kisah, serta berbagai daerah. Terdapat juga bentuk pertunjukan boneka yang berasal dari negara lain. Koleksi ini merupakan bentuk kerjasama Indonesia dengan negara lain.
- Pak Jahnssen menceritakan tentang filosofi yang ada pada Gunung Wayang. Dimana masyarakat jawa mempercayai akan konsep reinkarnasi. Surga dan Neraka ada pada dunia ini. Ketika seseorang menanam kebaikan maka dikehidupan selanjutnya kita akan menuai kebaikan, ketika kita menuai keburukan maka nasib sial akan datang dikehidupan selanjutnya.

4.1.3. Depth Interview dengan M. Reza Azmi

Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan bapak M. Reza Azmi, *Technical director* dari Kratoon Channel Indonesia. *Interview* ini dilakukan pada tanggal 11 November 2018 melalui telepon. Beliau memberikan penjelasan mengenai bagaimana membuat sebuah animasi yang baik.

- Dalam distribusinya, animasi berkembang pada *platform* YouTube, yang dapat menjadi *platform* promosi portofolio dan monetisasi. Kratoon sendiri mendapatkan penghasilan utama dari pekerjaan klien namun tidak mengindahkan peran sosial media dan YouTube sebagai *platform* portofolio mereka. Animasi pembelajaran memungkinkan untuk didistribusikan ke sekolah dan kursus yang membutuhkan materi pengajaran.

- Penggunaan animasi pada topik sejarah dapat mendukung aspek edukasi dan *impact social*. Animasi haruslah memiliki penyampaian yang lucu dan sederhana.
- Sebuah animasi yang baik memiliki 2 hal penting, *visual* yang menarik dan cerita yang baik. Cerita yang baik dan dapat menarik target audiens harus memiliki fokus pada informasi yang disampaikan. Penyampaian bisa dimodifikasi dari cerita yang sudah ada, namun tidak menghilangkan esensi dari cerita tersebut. Dalam menyampaikan pesan, kita dapat menggarisbawahi adegan atau *scene* yang kita inginkan secara tidak verbal.
- Animasi diharapkan memiliki kesinambungan antar episodenya. Durasi tidak perlu terlalu panjang, sekitar 3 – 5 menit.

4.1.4. Depth Interview dengan Bapak Deny Agus Saputro S.Pd



Gambar 4. 3 Dokumentasi Wawancara

(Gozal, 2018)

Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan bapak Deny Agus Saputro S.Pd, guru sejarah SMA Negeri 5 Malang. *Interview* ini dilakukan pada tanggal 15 November 2018 di SMA Negeri 5 Malang. Hasil *depth interview* berupa asistensi awal apakah rencana konten yang diberikan telah sesuai dengan kurikulum yang ada, serta harapan yang diberikan guru dalam konten animasi.

- Terdapat 2 jenis mata pelajaran sejarah di SMA, mata pelajaran sejarah wajib dan peminatan. Mata pelajaran sejarah wajib merupakan pelajaran yang harus diambil oleh semua siswa, memiliki standar yang ditentukan pemerintah dan akan diujikan dalam ujian akhir sekolah. Mata pelajaran peminatan

merupakan pelajaran yang dapat dipilih oleh siswa sendiri, dan memiliki standar mengajar yang lebih bebas.

- Sebagai guru, sumber mengakses materi tambahan mengajar berasal dari internet. Pemilihan instrumen mengajar merupakan inisiatif dari guru itu sendiri.
- Menurut narasumber, penggunaan video animasi dalam mengajar materi sejarah karena animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, selain itu animasi juga dapat memberikan gambaran yang lebih baik mengenai peristiwa sejarah.
- Menurut narasumber, penulis diharapkan membuat pembabagan animasi berdasarkan buku sejarah SMA, agar materi yang disampaikan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa.
- Tahun tahun dalam sejarah harus mendapat penekanan agar mudah diingat. Serta terdapat penuturan yang kronologis. Tahun sejarah harus benar.
- Diharap memberikan penekanan terhadap konsep VOC yang merupakan kongsi dagang bukan pemerintah kolonial Belanda.
- Jatuhnya Malaka dalam tangan Portugis membuat pedagang Asia seperti India dan Arab memilih untuk berdagang ke Aceh yang menguntungkan Aceh dalam perdagangan.
- Diharap memberikan penekanan antara faktor internal dan eksternal yang menyebabkan jatuhnya VOC.
- Narasumber menambahkan agar memberikan alasan mengapa monopoli VOC lebih berhasil dibanding Portugis, Spanyol dan Inggris.

4.2. Observasi

Berikut merupakan hasil observasi yang dilakukan di Kawasan Kota Tua, Jakarta, yang pada sejarahnya merupakan pusat kota Batavia. Observasi ini dilakukan pada tanggal 18 – 20 Oktober 2018. Adapun tempat – tempat yang dikunjungi dalam observasi ini antara lain:

- a. Museum Sejarah Jakarta (Museum Fatahillah)
- b. Museum Wayang
- c. Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta
- d. Museum Bank Indonesia Jakarta
- e. Museum Bahari Jakarta

f. Arsip Nasional Indonesia

a. Timeline cerita



Gambar 4. 4 Panel *Timeline* Sejarah Jakarta pada Museum Fatahillah

(Gozal, 2018)

Pada museum sejarah Jakarta, ditampilkan *timeline* mengenai sejarah berdirinya Kota Jakarta. Hal tersebut tidak lekang dengan keberadaan VOC. Kota Jakarta yang dahulu Kota Batavia merupakan pusat pemerintahan VOC di Asia. Pada museum ini ditampilkan meliputi kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara, berdirinya kota Batavia dan pendudukan VOC, konflik penduduk Batavia, penyerangan pasukan Mataram ke kota Batavia dan lainnya.

Pada museum Bank Indonesia, ditampilkan sejarah VOC dalam sisi ekonomi, dalam hal ini merupakan tujuan dari VOC yaitu melakukan perdagangan. VOC membawa perubahan ekonomi yang besar kepada Asia khususnya kepada Indonesia. Ditampilkan juga komoditi utama VOC yaitu rempah-rempah dan peran VOC dalam persebaran tanaman baru di Indonesia.

Untuk mengurutkan cerita agar lebih runtut, dilakukan observasi ke perpustakaan Arsip Nasional Indonesia. Di tempat ini, terdapat koleksi literatur dan arsip mengenai sejarah VOC di Indonesia. Ditemukan pengetahuan bahwa secara umum perlawanan dan konflik dari VOC di Indonesia terjadi di 3 tempat berbeda, yaitu di Nusantara bagian timur tepat di wilayah Maluku dan Kerajaan Makasar, di Pulau Jawa yang berada di wilayah kerajaan Mataram dan Banten, dan di Pulau Sumatera yang berada di wilayah Kerajaan Aceh.

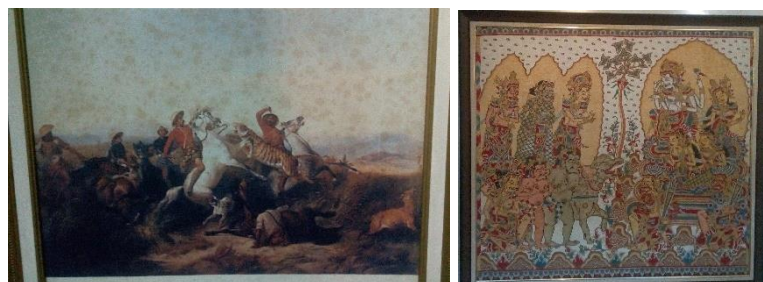
b. Studi visual



Gambar 4. 5 Lukisan S. Sudjojono

(Gozal, 2018)

Pada museum sejarah Jakarta, ditampilkan lukisan dari S. Sudjojono yang berjudul *Penyerbuan Kota Batavia*. Lukisan tersebut melukiskan kejadian peperangan antara VOC dan pasukan kerajaan Mataram. Lukisan tersebut terbagi menjadi 3 bagian, yaitu gambaran kewibawaan sultan agung, perang Batavia, dan kontak antara Jan Pieterzsoon Coen dan mata-mata Mataram. Lukisan ini dapat menjadi acuan *storyboard*, desain karakter dan acuan warna dalam animasi.



Gambar 4. 6 Koleksi Museum Seni Rupa dan Keramik

(Gozal, 2018)

Pada museum seni rupa dan keramik ditampilkan berbagai macam karya seni rupa baik dari seniman Indonesia, maupun seniman luar. Di tempat ini didapatkan pengetahuan bahwa pada era abad 16-17 lukisan yang digemari merupakan lukisan yang bergaya romantisme dan naturalisme. Gaya lukisan tersebut dapat menjadi acuan mengenai gaya ilustrasi, karakter, dan *environment* dari animasi yang dibuat.



Gambar 4. 7 Koleksi Museum Wayang

(Gozal,2018)

Museum wayang menyimpan koleksi dari beragam jenis wayang yang ada di Indonesia. Selain itu museum ini juga mengoleksi berbagai jenis boneka yang berasal dari berbagai negara. Dari museum wayang dapat diambil pengetahuan bahwa Indonesia memiliki seni pertunjukan otentik bergaya 2 dimensi yaitu wayang. Gaya penyampaian pergerakan wayang tersebut dapat diadaptasikan kedalam animasi ini mendukung konsep gaya yang dibuat yaitu *digital cut-out animation* .



Gambar 4. 8 Replika Kapal Dagang VOC, Amsterdam

(Gozal, 2018)



Gambar 4. 9 Diorama Kedatangan Cornelis de Houtman

(Gozal, 2018)

Pada museum bahari terdapat berbagai macam koleksi replika dan diorama mengenai sejarah kemaritiman di Indonesia. Terdapat berbagai macam replika kapal

layar yang digunakan bangsa Eropa. Terdapat ruangan diorama yang memperlihatkan berbagai sejarah dari bangsa yang datang ke Indonesia mulai dari bangsa India, China, Arab, Portugis, Inggris, dan Belanda. Serta memperlihatkan berbagai kostum dari pedagang pelaut dari bangsa lain. Berbagai macam koleksi dari museum bahari dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat desain kostum karakter dan desain kapal layar dari VOC.



Gambar 4. 10 Gaya arsitektur Hindia-Belanda pada kawasan Kota Tua Jakarta

(Gozal, 2018)

Gaya arsitektur dari Kota Tua masih mempertahankan gaya arsitektur dari zaman kolonialisme. Museum-museum yang berada di Kota Tua merupakan bangunan penting Belanda yang telah dialihfungsikan. Gaya arsitektur Hindia-Belanda yang kuat ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam desain *environment* dari animasi.

4.3. Analisa Target Konsumen

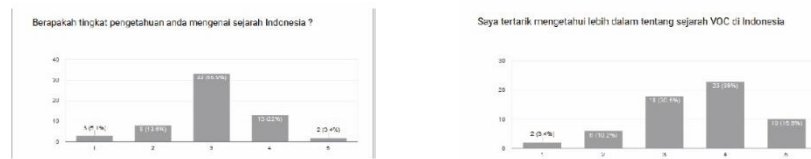
4.3.1. Analisa Demografis Konsumen

Berdasarkan data dari kuesioner, dapat diambil segmentasi dari animasi *motion graphic* 2D ini adalah Secara demografis, konsumen dari animasi ini merupakan Remaja dan dewasa awal (16-22 tahun) yang tinggal di kota besar, berpendidikan minimal SMA, dan berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.

- Siswa SMA dan Mahasiswa
- Umur 16 – 22 Tahun
- Jenis kelamin laki – laki dan perempuan

4.3.2. Analisa psikografis Konsumen

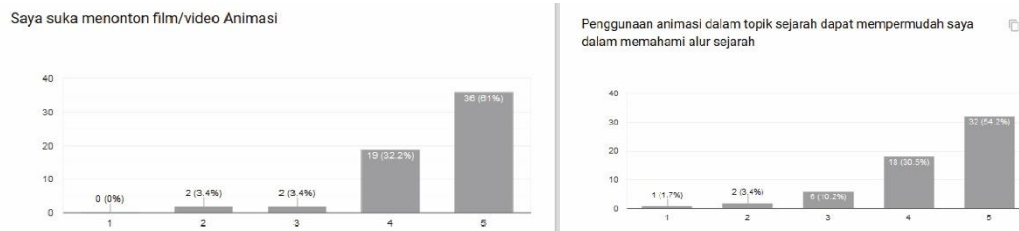
Calon konsumen dari animasi ini adalah remaja hingga dewasa awal yang selalu mengakses internet setiap harinya (>6 jam) melalui ponsel, atau komputer. Kepribadian dari penggunaanya adalah membutuhkan informasi cepat, tidak terlalu banyak, dan selalu penasaran akan informasi baru.



Gambar 4. 11 Analisa data kuesioner 1

(Gozal, 2018)

Tingkat pengetahuan calon konsumen dengan topik sejarah berada pada posisi cukup, sedangkan permintaan dan minat konsumen dalam mempelajari topik sejarah VOC sangat tinggi. Sehingga hal ini mendukung pembuatan animasi ini karena dibutuhkan sebuah media yang lebih *advance* yang dapat menjelaskan tentang topik sejarah VOC.



Gambar 4. 12 Analisa data kuesioner 2

(Gozal, 2018)

Data dari kuesioner menunjukkan bahwa minat calon konsumen akan produk animasi sangat tinggi. Permintaan animasi sebagai media edukasi dirasa sangat tepat. Serta penggunaan animasi sangat membantu dalam penceritaan sejarah.

4.4. Prototyping

Prototyping merupakan tahap awal dalam melakukan desain. *Prototyping* dilakukan untuk membuat rancangan awal dari animasi yang akan dibuat. Rancangan ini berupa *draft* dari naskah, *visual development*, dan *storyboard* yang kemudian akan didiskusikan dengan ahli. Adapun beberapa langkah yang dilakukan dalam perancangan ini.

4.4.1. Storyline

Dalam pembuatan naskah animasi ini, dilakukan pengumpulan informasi dari berbagai data dari studi literatur, observasi, dan *depth interview*. Langkah pertama dalam membuat naskah animasi sejarah VOC ini adalah menentukan

storyline. *Storyline* berfungsi sebagai acuan poin apa saja yang akan masuk dalam naskah animasi. Berikut merupakan *storyline* yang telah dibuat.

Alur <i>storyline</i>
1. Menceritakan awal terbentuknya Negara Belanda, negara kecil yang baru merdeka dan sedang mencari penghidupan. Mereka mengalami konflik perdagangan dengan Spanyol. 2. Karena konflik tersebut, mereka ingin menuju ke Asia untuk berdagang. Pada awalnya mereka gagal karena mereka melakukannya secara individu. Namun didukung oleh pemerintah akhirnya mereka bersatu membentuk VOC. 3. Kedatangan awal mereka di Banten diterima dengan baik karena intikad baik mereka dalam berdagang. 4. Konfliknya dengan Spanyol yang telah berada di Nusantara lebih dulu membuat VOC harus menggunakan segala cara untuk unggul dalam perdagangan. Pemerintah Belanda memberikan hak oktroi pada VOC. 5. Pendudukan VOC berawal di wilayah timur yang terkenal akan pala, dimana penduduk Pulau Banda tidak mau bekerja sama dengan VOC dan berakhir dengan pembantaian orang kaya di Banda. 6. VOC mulai menggunakan jalan keras dibawah pimpinan Jan Pieterszoon Coen, munculah konsep <i>divide et impera</i>. 7. Para penguasa di Nusantara terlalu sibuk dengan konflik internalnya, membuat celah masuknya pengaruh VOC dalam politik kerajaan di Nusantara. 8. Di Jawa, VOC dalam pimpinan J.P. Coen membumi hanguskan kota Jayakarta dan mendirikan Batavia, menjadikannya pusat operasi VOC di Asia yang sebelumnya di Pulau Banda. 9. Pada awalnya, mataram yang berkuasa di Jawa tidak suka pada VOC, dan pada tahun 162, Mataram yang dipimpin Sultan Agung menyerang Kastil Batavia. Namun gagal akibat kekalahan teknologi dan Kerajaan Banten yang tidak mau membantu. 10. Setelah Sultan Agung wafat, VOC mulai membangun relasi dengan Mataram. 11. Mataram yang sibuk dengan konflik internal seperti pemberontakan dan sebagainya, sering meminta bantuan VOC berupa militer, dengan imbalan monopoli di kota dagang dan bebas dari pajak. 12. Semakin lama VOC dapat menguasai satu persatu kota dagang di Jawa, dan mempengaruhi atas runtuhnya Mataram serta perpecahan kesultanan di Jawa. 13. Di barat, Sumatra dikuasai oleh Kesultanan Aceh yang juga ambisius. Awalnya Aceh merupakan pusat perdagangan, namun muncul emporium malaka yang yang menjadi kota dagang yang lebih strategis. 14. Malaka yang dikuasai oleh portugis tidak dikuasai portugis tidak disukai oleh penduduk setempat. Untuk mendapat menguasai malaka, VOC bekerjasama dengan Johor mengusir portugis dari malaka.

15. Perdagangan di sumatra masih berpihak pada kesultanan aceh. Aceh selalu mempersulit perdagangan VOC di kota dagang mereka, dengan pajak tinggi dan perlakuan buruk warga setempat. Hal ini membuat VOC berusaha memonopoli wilayah dagang sumatra.
16. Berbagai pertikaian antara VOC dan Aceh, sampai pada akhirnya VOC bekerja sama dengan suku lain di sumatra untuk mengalahkan Aceh
17. Dengan segala upaya monopolinya di wilayah asia, VOC dapat menguasai wilayah perdagangan, dan membuka jalur dagang dari jepang, taiwan, china, India, persia, Afrika selatan dll.
18. Ketika permintaan akan rempah mulai menurun. VOC membawa tanaman luar seperti kopi, Tebu, dan nila untuk ditanam di Indonesia. VOC bekerjasama dengan bupati setempat untuk menanam tanaman komersil
19. Uang yang dihasilkan oleh perdagangan VOC digunakan untuk membangun negara Belanda, pada abad 17 Belanda mengalami masa keemasannya.
20. Keberadaan VOC di Asia juga menyebabkan timbulnya perdagangan bebas dan tumbuhnya perekonomian , munculnya tanaman komersil, VOC juga memelopori sistem saham pertama di dunia
21. Perang antara Inggris dan Perancis juga memperkeruh keadaan karena kapal mereka di hindia selalu mencegat kapal VOC.
22. Sampai menjelang akhir abad 17, permintaan akan rempah yang menurun serta persaingan yang ketat antar kongsi dagang membuat keuntungan VOC mulai menurun, dan menyebabkan banyak pemberontakan dan korupsi terjadi didalam VOC.
23. Puncak dari runtuhnya VOC diakibatkan oleh jatuhnya negara belanda oleh napoleon yang membuat seluruh wilayah VOC di belanda menjadi kolonial belanda.
24. Jatuhnya nusantara dalam tangan penjajah menumbuhkan bibit persatuan dan keinginan untuk merdeka dari seluruh tanah air dan menciptakan Indonesia sekarang ini.
25. Dari sejarah kita bersama VOC, kita dapat belajar bahwa dengan bersatu, kerja keras, dapat membawa kejayaan bagi mereka, Namun kita tidak boleh serakah dan mengedepankan segala cara. Jika kita bersatu, berpikiran terbuka, dan bekerja keras kita dapat membawa kejayaan pada indonesia.

Tabel 4. 1 Alternatif *storyline*

(Gozal, 2018)

Dengan dibuatnya *storyline* tersebut, langkah selanjutnya adalah mengasistensikannya kepada ahli melalui *depth interview*. *Depth interview* dilakukan dengan Bapak Deny Agus Saputro S.Pd. Pada *depth interview* 4 tersebut didapatkan masukan sebagai berikut.

- Memperjelas tahun dari setiap kejadian sejarah VOC.

- Menjelaskan konsep VOC sebagai sebuah perusahaan dagang, bukan kolonialisme Belanda secara keseluruhan.
- Mendetailkan kronologi yang ada pada setiap *storyline*.
- Menjelaskan mengapa kolonialisme VOC lebih berhasil dibanding negara lain.
- Menjelaskan faktor penyebab runtuhnya VOC dalam internal maupun eksternal.

Setelah mengolah masukan tersebut, langkah selanjutnya adalah membuat naskah yang lebih komprehensif. Berdasarkan masukan dari *depth interview* dengan Reza Azmi, *technical director* Kratoon Channel, naskah yang dibuat tersebut dapat dikategorikan menjadi 3 bagian utama, yang tiap bagian dapat dipisah menjadi episode yang berbeda. Berdasarkan proses analisa dari berbagai masukan tersebut, didapatkan pembabagan episode sebagai berikut.

- Babak 1 : Awal Mula terbentuknya VOC
- Babak 2 : Konflik dan Perlawanan VOC di Indonesia
- Babak 3 : Kejayaan dan keruntuhan VOC di Indonesia

4.4.2. Eksplorasi Visual

Dalam pembuatan *visual development* untuk animasi ini, dilakukan eksplorasi gaya gambar. Eksplorasi yang dilakukan berupa pembuatan sketsa alternatif gaya gambar sebanyak mungkin berdasarkan *moodboard* yang ditetapkan desainer, serta proses *visual development* dari animasi tersebut.



Gambar 4. 13 Sketsa Desain

(Gozal, 2018)

Proses pertama yang dilakukan dalam perancangan animasi ini adalah pembuatan sketsa desain dari animasi. Sketsa ini terdiri dari sketsa gaya gambar, stilasi dari karakter dan objek, *layout* dan skrip warna dari animasi. Berikut merupakan sketsa-sketsa yang dibuat dalam perancangan ini.

Dari sketsa tersebut dibuatlah alternatif gaya gambar yang akan dibuat menjadi animasi. Berdasarkan hasil *depth interview* dengan ahli animasi, aspek visual merupakan hal penting bagi sebuah animasi. Maka visualisasi dari animasi harus menonjol namun dapat memperhitungkan teknis pengerjaannya. Alternatif tersebut kemudian dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tema dan kompabilitas teknis pengerjaannya.

Berikut merupakan alternatif yang telah dibuat.



Gambar 4. 14 Alternatif Gaya gambar

(Gozal, 2018)

Dapat dilihat pada Gambar. 22, Gaya gambar 1 (kiri) memiliki konsep *Scribble*, dengan menggunakan penggambaran garis yang tidak beraturan, dan pewarnaan yang keluar dari bidang karakter. Konsep ini ingin memvisualkan kedinamisan agar karakter lebih hidup. Gaya gambar 2 (tengah) menggunakan stilasi karakter yang proporsi tubuhnya diperkecil, untuk mengangkat kesan *fun* dan menarik. Gaya gambar 3 (kanan) menggunakan gaya kartun dengan stilasi karakter yang tidak ekstrim, dengan penekanan pada detail karakter dan kostum. Berikut merupakan hasil gaya gambar yang telah dipilih dan diperbaiki.



Gambar 4. 15 Gaya Gambar Final

(Gozal, 2018)

Dalam pembuatan *layout* animasi, dibuat beberapa *thumbnail* yang menjadi acuan komposisi dari *scene* tersebut. *Thumbnail* tersebut akan menjadi acuan dari skrip warna dalam proses *visual development*. Berikut merupakan sketsa *thumbnail* yang telah dibuat.

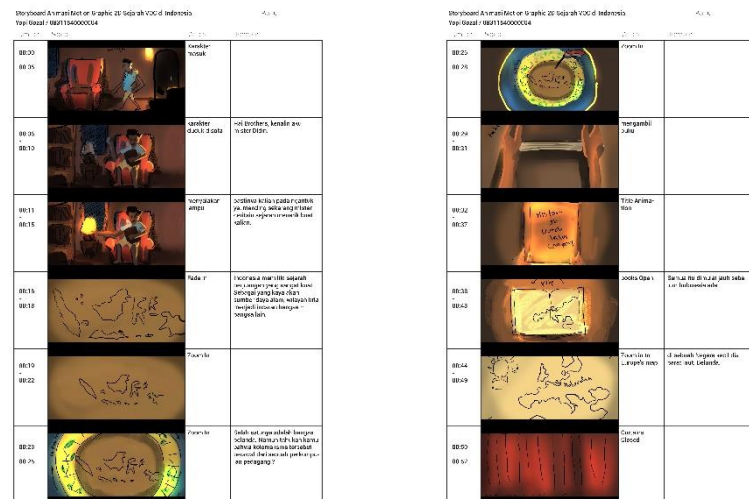


Gambar 4. 16 Sketsa *thumbnail* animasi

(Gozal, 2018)

4.4.3. Storyboard

Setelah mendapatkan naskah dan *visual development*, langkah berikutnya adalah merancang *storyboard* animasi. Proses *storyboarding* ini berguna untuk menerjemahkan naskah kedalam adegan animasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan adegan dalam *storyboard* adalah durasi adegan, eksekusi adegan, dan korelasi dengan narasi. Berikut merupakan contoh *storyboard* yang dibuat.

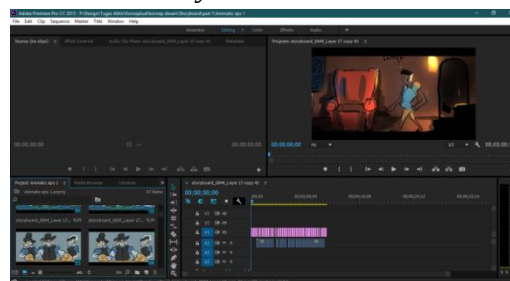


Gambar 4. 17 Contoh storyboard

(Gozal, 2018)

- *Animatic Storyboard*

Setelah proses *storyboarding*, proses selanjutnya adalah melakukan penganimasian *storyboard* pada *software* animasi. Tujuannya adalah untuk mengecek ketepatan durasi dari adegan. Berikut adalah proses penerjemahan *storyboard* menjadi *animatic storyboard*.



Gambar 4. 18 Proses animatic storyboarding

(Gozal, 2018)

Berdasarkan hasil asistensi dengan ahli animasi, *animatic storyboard* yang dibuat sudah cukup baik, namun terdapat beberapa adegan yang terlalu

lama sehingga perlu ditambahkan adegan tambahan. Serta perlu diberikan *voice-over* sehingga memperjelas adegan dan membantu penyesuaian durasi.

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1. Gambaran Umum

5.1.1. Deskripsi Perancangan

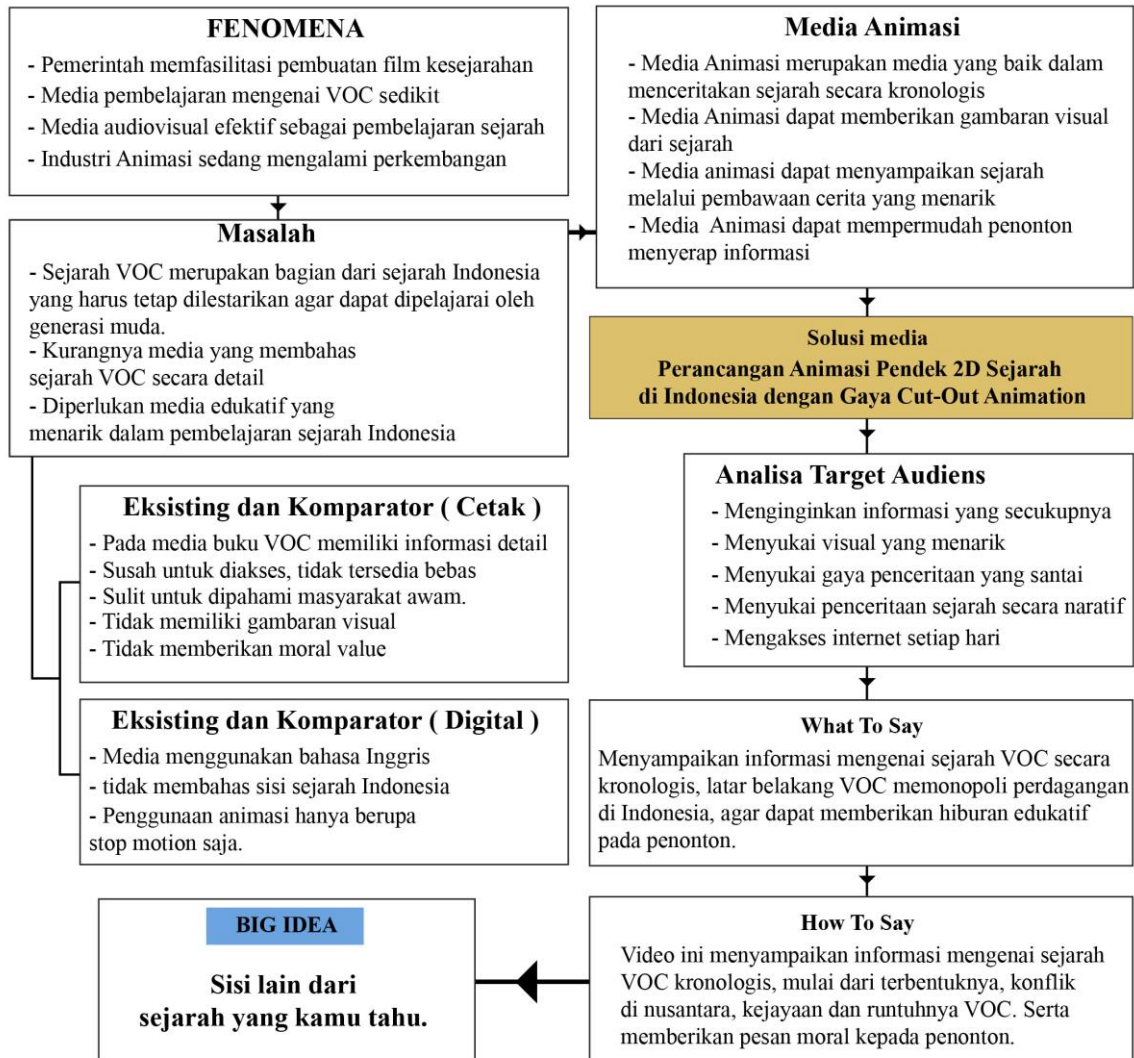
Perancangan animasi *motion graphic* 2D ini dipilih sebagai media untuk menyampaikan topik sejarah VOC di Indonesia. Media animasi 2D dipilih karena media ini sangat dekat dengan target konsumen umur 16-25 tahun. Animasi 2D dapat memberikan penjelasan mengenai sejarah melalui aspek *visual* dan *storytelling* sehingga penonton dapat memahami cerita dengan baik. *Visualisasi* yang menarik juga dapat meningkatkan minat penonton untuk mempelajari sejarah. Serta, gaya penceritaan yang digunakan animasi dapat menyampaikan konsep sejarah yang sulit dimengerti, melihat bahwa topik sejarah VOC di Indonesia cukup sulit untuk dicerna masyarakat umum.

Konsep desain dari perancangan animasi *motion graphic* 2D sejarah VOC di Indonesia ini didapatkan melalui analisa data dari studi literatur, *depth interview*, dan observasi.

5.1.2. Output Perancangan

Output dari perancangan ini adalah animasi yang bertemakan sejarah dengan menggunakan gaya visual 2 dimensi. Animasi ini menceritakan tentang sejarah VOC di Indonesia dari awal terbentuknya hingga runtuhnya kongsi dagang tersebut. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media pembelajaran sejarah dan sekaligus pelestarian sejarah Indonesia. Adapun sejarah VOC. Yang disampaikan dapat dikategorikan menjadi 3 bagian yaitu sejarah terbentuknya VOC, konflik yang terjadi selama berada di Nusantara, serta kejayaan dan jatuhnya VOC.

5.2. Big Idea



Gambar 5. 1 Skema *Big Idea*

(Gozal, 2018)

Konsep yang ditawarkan dalam perancangan video animasi 2D ini adalah “*Sisi lain dari sejarah yang kamu tahu*”. Sesuai dengan konsep tersebut, cerita yang disampaikan dalam animasi ini berpusat pada sisi lain yang kurang dibahas dalam pengetahuan sejarah Indonesia, dalam hal ini VOC di pihak Belanda. Konsep ini bertujuan memberikan pengertian bahwa sejarah memiliki dua sisi yang berbeda, dan penonton diharap dapat mengambil pesan moral dibaliknya dan dapat meningkatkan nasionalisme.

Video Animasi 2D ini mengambil konsep “*Sisi lain dari sejarah yang kamu tahu*”. Berdasarkan konsep tersebut, diperlukan sebuah cara penyampaian yang sesuai agar target konsumen dapat menangkap maksud dari pesan kita. Berdasarkan penuturan narasumber, penyampaian animasi yang tepat bagi target konsumen adalah penyampaian yang menghibur, tidak menggurui, dan selalu menggaris bawahi poin yang ingin kita sampaikan.

5.3. Konsep Desain

5.3.1. Produk

Produk dari perancangan ini merupakan animasi 2D yang menceritakan sejarah VOC di Indonesia. Media ini digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah VOC disekolah khususnya SMA, serta pembelajaran untuk masyarakat umum sebagai bentuk pelestarian sejarah. Media animasi 2D ini dapat ditayangkan melalui *platform Youtube* karena *platform* tersebut sangat sering diakses masyarakat masa kini. Selain itu, animasi ini dapat dimasukkan kedalam program Direktorat Jendral Kesenjataan dalam pelestarian kesenjataan melalui film pendek.

5.3.2. Segmentasi

Kriteria target konsumen dari perancangan ini merupakan remaja hingga dewasa awal, berusia 16-22 tahun, seorang siswa SMA atau mahasiswa, sedang mempelajari sejarah dan memiliki minat dalam pembelajaran sejarah, dan memiliki ketertarikan dalam film dan animasi.

5.3.3. Positioning

Media ini memposisikan diri sebagai media pendukung pembelajaran sejarah, baik dalam pembelajaran wajib, peminatan disekolah, maupun pembelajaran mandiri masyarakat umum yang memiliki keinginan lebih untuk mempelajari sejarah VOC di Indonesia.

5.3.4. Needs

Target konsumen perancangan ini yang merupakan remaja dan dewasa awal (16 - 22 tahun) membutuhkan sebuah media untuk menjelaskan sejarah VOC di Indonesia melalui penceritaan dan visualisasi yang menarik agar lebih memahami topik sejarah yang ada.

5.3.5. Unit Selling Point

Perancangan animasi *motion graphic* 2D ini menyampaikan sejarah VOC di Indonesia dengan menggunakan sudut pandang dari sisi Belanda. Penceritaan tersebut dapat mempermudah audiens memahami konsep politik dalam sejarah VOC yang ada. Penggunaan gaya visual dapat meningkatkan minat mempelajari sejarah.

5.4. Strategi Media

5.4.1. Durasi

Animasi ini memiliki durasi 10 menit. Animasi ini dapat ditampilkan dikelas sebagai media pembelajaran, serta dapat dipublikasikan pada *platform YouTube*.

5.4.2. Episode

Kedepannya animasi ini dapat dikembangkan menjadi serial pengetahuan sejarah Indonesia seperti sejarah kerajaan di Indonesia, sejarah kemerdekaan, pengetahuan sejarah dunia, dan sebagainya. Serta dapat mengungkap fakta – fakta sejarah yang belum diketahui.

5.4.3. Implementasi Media

Implementasi media ini kedepannya dapat dikembangkan menjadi *intellectual property*, sebagai media khusus pembelajaran sejarah. Media lain yang menjadi turunan dari perancangan ini adalah melalui sosial media *image* yaitu *Instagram* yang berisi *feed* tentang pengetahuan sejarah. Pengembangan lainnya yaitu menjadi komik edukasi atau cerita bergambar, *merchandise* dan sebagainya.

5.4.4. Distribusi Media

Media pendistribusian animasi ini yaitu melalui *platform Youtube* dan media sosial yang merupakan wadah yang sangat sering digunakan target konsumen saat

ini. Selain itu animasi ini dapat dimasukkan kedalam program pelestarian kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Indonesia.



Gambar 5. 2 Logo kanal Youtube

(Gozal, 2018)

Pada kanal *youtube*, strategi monetasi yang dilakukan kedepannya adalah dengan memanfaatkan *Adsense*, yang bergantung pada jumlah penonton dari video yang diunggah, kerjasama dengan sponsor eksternal yang memiliki bidang yang selaras dengan edukasi. Serta terdapat platform *patreon* yang berguna memonetisasi *creator* dengan mengumpulkan *followers* yang berlangganan konten yang dibuat.

5.5. Sinematografi

5.5.1. Aspek Kamera

Setting resolusi kamera untuk perancangan animasi pendek 2D ini adalah *1920x1280 pixel HDTV*, dengan jumlah *frame per second* (fps) yaitu 24fps.

5.5.2. Framing

Pergerakan kamera dalam animasi ini menggunakan pergerakan *panning* (bergeser dari titik satu ke titik lain), pergerakan *zoom* (memperluas atau menyempitkan cakupan kamera), dan *still* (diam). Sudut pengambilan gambar dari animasi menggunakan *long shot* (jarak jauh), dan *close up shot* (jarak dekat). Penggunaan *framing* ini dapat menambah kesan sinematik dalam animasi.

5.5.3. Editing

Penggunaan transisi pada animasi ini menggunakan transisi *cut to*, *fading* dan *panning slide* antar adegan.

5.6. Suara

5.6.1. Narasi

Narasi dari animasi ini menggunakan Bahasa Indonesia dengan gaya bahasa santai, agar menyampaikan urutan sejarah VOC cukup sulit dengan menarik dan mudah.

5.6.2. BGM

Background Music dari animasi ini menggunakan music klasik instrumental, untuk menambah kesan klasik dan meningkatkan *ambience* sejarah pada animasi. Dalam video ini juga menggunakan *sound effect* agar memebrikan kesan hidup pada animasi. *Background music* yang digunakan dalam animasi ini antara lain ---

5.7. Kriteria Desain

Dalam melakukan eksekusi animasi pendek 2D ini, perlu ditentukan kriteria desain yang akan dibuat sebagai acuan dalam pengerjaan animasi. Dilakukan studi literatur dan studi eksisting dalam menentukan kriteria desain animasi yang baik, Serta terdapat beberapa saran narasumber dan ahli. Berikut merupakan kriteria yang harus ada dalam animasi pendek 2D sejarah VOC di Indonesia:

- Animasi harus menceritakan sejarah VOC secara kronologis, dan menyorot runtutan tahun dari sejarah yang ada.
- Memberikan pengetahuan lebih detail mengenai pengetahuan sejarah VOC, yang berdasarkan pada standar pengetahuan sejarah yang dibutuhkan target audiens.
- Menjelaskan mengapa kolonialisme VOC di Indonesia lebih berhasil dibanding kolonialisme negara lain.
- Memberikan pesan moral pada penonton berdasarkan sejarah VOC.

5.7.1. Strategi Konten

Konten dari animasi ini memberikan sejarah VOC secara kronologis, mulai dari terbentuknya VOC, konflik dan perlawanan di Nusantara, serta kejayaan dan keruntuhan VOC. Gaya penceritaan dari ini menggunakan gaya partisipatori, yaitu keterlibatan pembawa cerita dalam video. Gaya penceritaan ini diterpkan melalui penggunaan karakter utama sebagai narator di setiap episode animasi ini.

a) Konsep Narator

Konsep yang digunakan adalah penggunaan karakter narrator sebagai pemersatu dari video animasi yang dibuat. Pengaplikasian ini akan dilakukan pada channel youtube yang akan dibuat kedepannya.

Mr. Didin sebagai karakter narator dari animasi ini akan muncul di setiap video animasi yang akan dirilis dalam kanal *youtube* ini. Identitas yang menjadi ciri khas animasi ini adalah adanya karakter pencerita yang akan selalu muncul di setiap video dan platform kedepannya.

b) Konsep Digital Cut-out Animation

Konsep dari gaya animasi ini adalah menggunakan gaya *digital cut-out animation*. Gaya ini dibuat dengan mengaplikasi gaya *cut-out* dengan menganimasikan objek potongan diatas sebuah bidang. Dalam hal ini, objek tersebut adalah asset grafis yang akan disusun dalam *software* animasi. Kesan cut-out akan diciptakan melalui penataan cahaya , kamera, serta penggunaan tekstur dan visual efek pada proses penganimasian

5.7.2. Visual Development

a) Gaya Gambar

Gaya gambar merupakan aspek penting dalam sebuah animasi. Gaya gambar merupakan ciri khas dan faktor pembeda animasi ini dengan animasi lainnya yang ada. Konsep gaya gambar yang ditentukan adalah kartun, yang terinspirasi dari *paper-art* dan ilustrasi lukisan. Konsep ini terinspirasi dari karya lukisan pada masa keemasan belanda (1600-1700), serta gaya gambar dari *video game* yang bertema fantasi.

- **Moodboard**

Berikut merupakan kumpulan gambar dari beberapa *video game* bertema fantasi yang menjadi referensi dan acuan dalam mendensain gaya gambar pada animasi pendek 2D ini.



Gambar 5. 3 Moodboard gaya gambar

(Gozal, 2018)

- **Sketsa Gaya Gambar**

Setelah mendapatkan gambaran referensi *moodbard*, penulis membuat alternatif bentuk gaya gambar yang akan digunakan dalam perancangan animasi pendek 2D seperti gambar dibawah ini:



Gambar 5. 4 Sketsa gaya gambar

(Gozal, 2018)

- **Desain Final**

Dari sketsa tersebut, diambil satu standar desain yang akan diimplementasikan pada desain karakter. Berikut merupakan gaya desain yang digunakan dalam perancangan animasi pendek 2D ini.



Gambar 5. 5 Gaya gambar final

(Gozal, 2018)

b) Desain Karakter

Desain dari karakter animasi pendek 2D ini mengadaptasi *paper art*. Sehingga dalam desainnya, karakter hanya memerlukan gerakan yang terbatas dalam animasi. Dengan pendekatan animasi tersebut, desain dari karakter memungkinkan untuk menggunakan pewarnaan *shading* yang kompleks.

Dalam animasi ini terdapat beberapa karakter yang akan muncul. Setiap episode animasi memiliki karakter yang menjadi pusat cerita dan terdapat satu karakter yang menjadi pembawa cerita atau narator setiap episode. Berikut merupakan daftar karakter yang akan muncul dalam animasi ini.

No	Tokoh Sejarah
1	Narator/Mr Didien
2	Cornelis de Houtman
3	Johan van Oldebarnevelt
4	Jan Pieterszoon Coen
5	Sultan Agung

Tabel 5. 1 Daftar tokoh sejarah VOC

(Gozal, 2018)

Dari daftar karakter yang ada dibuat desain karakter sesuai dengan referensi yang didapatkan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Berikut merupakan proses pembuatan karakter yang akan muncul dalam perancangan ini.

- Narator / Mr Didien



Gambar 5. 6 Proses pembuatan karakter Narator

(Gozal, 2018)

- Cornelis de Houtman



Gambar 5. 7 Proses pembuatan karakter Houtman

(Gozal, 2018)

- Johan van Oldebarnevelt



Gambar 5. 8 Proses pembuatan karakter Johan

(Gozal, 2018)

- Jacob van Neck



Gambar 5. 9 Proses pembuatan karakter Jacob

(Gozal, 2018)

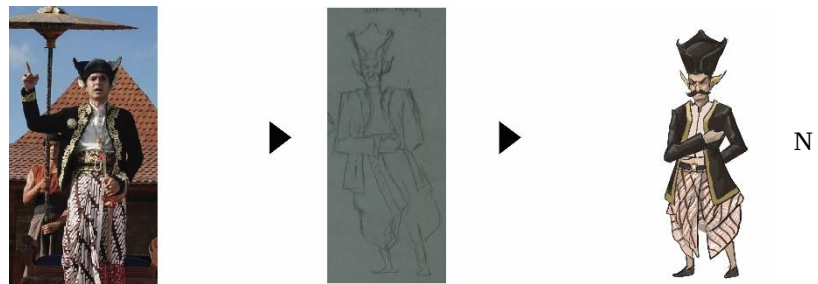
- Jan Pieterszoon Coen



Gambar 5. 10 Proses pembuatan karakter J.P. Coen

(Gozal, 2018)

- Sultan Agung



Gambar 5. 11 Proses pembuatan karakter Sultan Agung

(Gozal, 2018)

- Sultan Iskandar



Gambar 5. 12 Proses pembuatan karakter Sulta Iskandar Muda

(Gozal, 2018)

- Joan Maetsuyker



Gambar 5. 13 Proses pembuatan karakter Maetsuycker

(Gozal, 2018)

- Napoleon Bonaparte



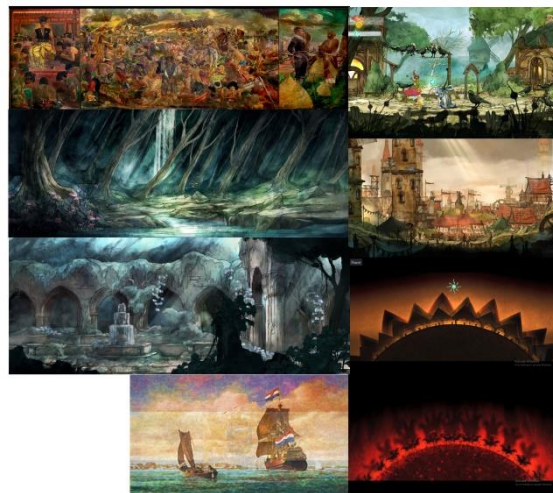
Gambar 5. 14 Proses pembuatan karakter Napoleon

(Gozal, 2018)

c) *Desain Environment*

Desain *environment* dari animasi ini memiliki gaya yang mengadaptasi lukisan dan ilustrasi pada abad 16-17 masehi. Gaya ini diambil karena pada masa tersebut, lukisan dan ilustrasi merupakan cara mendokumentasikan suatu tempat atau kejadian. Serta dengan mengangkat gaya tersebut, dapat meningkatkan kesan klasik dari animasi tersebut.

Proses pembuatan desain *environment* ini diawali dengan pembuatan *moodboard*. Berikut merupakan *moodboard* yang dibuat sebagai acuan gaya pembuatan desain *environment* animasi ini.



Gambar 5. 15 Moodboard desain environment

(Gozal, 2018)

Selanjutnya dibuat sketsa sesuai dengan *environment* yang dibutuhkan dalam sebuah *scene*. Berikut merupakan contoh sketsa yang dibutuhkan beberapa *scene*.



Gambar 5. 16 Contoh sketsa desain environment

(Gozal, 2018)

Setelah membuat sketsa, dilakukan digitalisasi *environment* yang telah dibuat. Berikut merupakan beberapa hasil digitalisasi desain *environment* yang dibuat.



Gambar 5. 17 Contoh hasil akhir desain environment

(Gozal, 2018)

d) *Desain Properti*

Desain properti ini berupa benda benda yang akan muncul dalam animasi yang berhubungan dengan artefak sejarah VOC. Properti tersebut didapatkan melalui hasil observasi peninggalan sejarah VOC yang ada di Indonesia. Berikut merupakan contoh hasil dari desain properti yang telah dibuat.

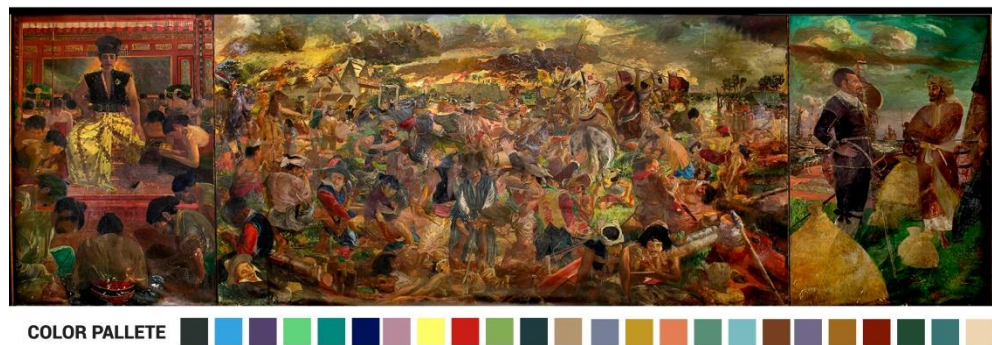


Gambar 5. 18 Contoh hasil desain properti

(Gozal, 2018)

e) *Skrip Warna*

Dalam produksi animasi, skrip warna merupakan cara untuk menentukan *mood* dari sebuah *scene* melalui *tone* warna. Skrip tersebut berupa rangkaian gambar *still* yang dapat digunakan untuk menata rangkaian *mood* sepanjang animasi.



Gambar 5. 19 Pallet warna animasi

(Gozal, 2018)

Tone warna tersebut didapatkan melalui observasi peninggalan sejarah yang memiliki korelasi dengan sejarah VOC. Lukisan tersebut merupakan karya S. Sudjojono yang menceritakan peperangan VOC dengan pasukan mataram di Batavia. Berikut merupakan hasil *tone* warna yang didapatkan serta skrip warna yang dihasilkan.



Gambar 5. 20 Skrip warna animasi

(Gozal, 2018)

5.7.3. Narasi dan Alur Cerita

a) *Pembagian babak*

- **Opening**

Pada babak ini video memberikan pertanyaan kepada penonton apakah mereka mengetahui sejarah VOC dan apakah sepenuhnya mereka adalah antagonis dalam sejarah.

- **Babak 1: Latar belakang kedatangan VOC**

Pada babak ini menjelaskan bagaimana latar belakang kedatangan VOC di Indonesia dan konflik mereka di kepulauan Banda, yang menjadi cikal bakal politik VOC kedepannya

- **Babak 2: Konflik di Pulau Jawa**

Pada babak ini menjelaskan konfliknya di pulau Jawa, yang menjadi pusat operasional VOC dalam sejarahnya. Serta konflik-konflik kecil lainnya.

- **Babak 3: Fakta-fakta pengaruh kolonialisme VOC**

Pada bagian ini, dijelaskan mengenai fakta-fakta mengenai pengaruh dari keberadaan VOC di Indonesia, baik positif maupun negatif.

- **Penutup: Pesan moral dari sejarah VOC**

Pada bagian akhir video, diberikan konklusi dari berdirinya dan runtuhnya VOC. Serta terdapat pesan moral yang dapat dari sejarah VOC di Indonesia.

Narasi
1. Hai! Namaku mister didin, kali ini kita akan belajar mengenai salah satu sejarah Indonesia 2. Banyak dari sejarah kita pelajari mengajarkan tentang kekejaman kompeni belanda, Namun, Pernahkah kamu memikirkan sisi lain dari sejarah tersebut? 3. Pada tahun 1602, didirikan veredigne Oost-indische Company 4. VOC, atau yang biasa disebut Kompeni Hindia Belanda datang dengan satu alasan, berdagang 5. Pada mulanya, Dibawah bayang – bayang Spanyol, Belanda yang baru saja merdeka merupakan yang miskin. 6. Karena konflik tersebut, Belanda selalu mendapatkan perlakuan buruk oleh Spanyol. Mendapatkan blokade dalam perdagangannya di lisabon 7. Mereka memutuskan untuk langsung pergi ke asia untuk mendapatkan dagangan, dan itu bukan hal yang mudah. 8. Diperlukan waktu 6 bulan mengarungi samudra, menghadapi badai , mempertaruhkan nyawa bukanlah hal yang mudah. 9. Berbagai macam pelayaran telah dilakukan, dari 65 pelayaran tersebut, lebih dari 6 kapal kagal kembali ke belanda. 10. Setelah berbagai kegagalan, Cornelis de Houtman menjadi orang pertama yang tiba di banten. 11. Melihat perjalanan yang berbahaya yang mereka lalui, mereka harus mendirikan basis di Indonesia agar dapat bersaing dengan negara eropa lain. 12. Dari situlah Johan van oldebarnevelt, perdana menteri belanda membentuk perusahaan dagang hindia belanda. yang disebut VOC

13. Kalian tahu, dahulu belum ada kata Indonesia, pulau pulau di Indonesia dikuasai berbagai kerajaan.
14. Dengan kata lain mereka harus bertahan tidak hanya dengan desakan para pedagang eropa, namun juga dengan Pribumi. Tanpa ada basis wilayah sendiri, Belanda akan tergeser oleh pesaingnya.
15. Tahun 1621, mereka datang ke pulau banda setelah mendengar keberadaan Pala. Rempah yang hanya tumbuh di pulau tersebut
16. Pada masa tersebut, VOC dipimpin oleh Jan Pieterszoon Coen, Gubernur Jendral VOC yang dikenal sebagai tangan besi. Ia mengambil cara apapun agar VOC dapat bertahan, meskipun dengan kekerasan
17. Pada abad tersebut, sebelum adanya hak asasi manusia , persaingan dagang identik dengan perang dan darah.
18. Persaingan sangat keras di Banda, setelah membantu mengusir portugis dari pulau, Pribumi pulau banda menyulut Belanda dengan konflik yang menimbulkan korban jiwa di armada VOC
19. Akibatnya VOC membalas dengan mengeksekusi 47 bangsawan pribumi, dan mendeportasi penduduk banda, menjadikan Banda sebagai ladang pala.
20. Hal tersebut sangat kejam, namun VOC melakukan hal tersebut untuk bertahan dari persaingan, dan menghasilkan keuntungan sebanyak mungkin
21. Pada 1619, Coen memindahkan pusat VOC di pulau jawa, karena dianggap pulau banda kurang strategis.
22. Coen menduduki kota jayakarta di pesisir utara jawa, wilayah yang diberikan oleh banten kepada VOC
23. Coen membumihanguskan kota tersebut, diatas abunya membangun kota Batavia.
24. Batavia menjadi pusat operasional VOC di seluruh Asia.
25. Kedatangan VOC membuat kerajaan Mataram, karena mengganggu wilayah kekuasaan mereka. Mataram melakukan penyerangan ke Batavia pada 1628.

26. Penyerangan yang Mataram lakukan sebanyak 2 kali hampir saja berhasil, Namun gagal karena VOC menyabotase suplai makanan mataram
27. Andai saja Kerajaan Banten, yang merupakan kerajaan tetangga mataram mau membantu, Bisa saja VOC terusir dari Jawa. Namun, Kerajaan Banten merupakan rekan dari VOC
28. Dengan wafatnya Sultan Agung Mataram, VOC dapat masuk ke rumah tangga Mataram.
29. VOC membantu menyuplai senjata dan militer kerajaan Mataram yang sibuk dengan pemberontakan di wilayahnya.
30. Sebagai Imbalan, VOC mendapatkan potongan pajak, dan lahan untuk menanam dari bupati setempat, dengan mengorbankan rakyat jelata sebagai pekerja
31. Pada akhirnya, yang membuat keadaan pribumi sengsara adalah sikap pejabat yang mengorbankan rakyat kecil sebagai pekerja.
32. VOC sendiri tidak peduli bagaimana para bupati memerintah penduduk di wilayah VOC, asalkan VOC tetap mendapatkan hasil bumi dan keuntungan.
33. Kerajaan mataram jatuh ke tangan VOC, dan kepemilikannya dibagi menjadi Yogyakarta, surakarta, dan Solo
34. Perdagangan VOC di sumatra juga sangat sulit, dengan upeti pajak yang tinggi, dan perlakuan buruk dari penduduk sekitar.
35. VOC bahkan bekerjasama dengan masyarakat johor untuk mengusir Portugis dan mengambil alih Malaka. Sumatra benar benar dapat ditaklukan pada tahun 1673
36. Tahukah kamu, bahwa dari kurun waktu 350 pendudukan belanda, VOC beroperasi selama 200 tahun di Indonesia dengan kedok berdagang, sedangkan kolonialisme belanda benar benar terjadi setelah tahun 1800.
37. Perdagangan VOC di Indonesia dapat berhasil karena Politik Divide-Et Impera

38. Mereka masuk ke politik wilayah kerajaan pribumi, mengambil hati petinggi setempat dan membuat kesepakatan yang menguntungkan mereka.
39. Semua usaha kolonialisme yang dilakukan demi mendapat keuntungan bagi negaranya, hal tersebut dilakukan berbagai negara pada zaman tersebut.
40. Dengan keuntungan VOC, belanda dapat memperluas wilayah dengan melakukan reklamasi pesisir.
41. Mereka membangun kincir angin untuk mengalirkan air bersih dan membuka lahan pertanian.
42. Mereka bangkit dari negara yang dijajah, hingga memperluas kerajaannya di berbagai samudra.
43. Namun, dalam mendapatkan kejayaan, kemanusiaan harus dikorbankan.
44. Terlepas dari kesengsaraan yang dirasakan rakyat jelata oleh kolonialisasi, VOC juga membawa sedikit pengaruh positif
45. Contohnya perkembangan ekonomi, pertukaran ilmu, tumbuhnya cikal bakal industri di Indonesia seperti perkebunan dan pabrik, pembangunan infrastruktur dsb.
46. Runtuhnya VOC disebabkan oleh beberapa hal, yaitu menurunnya permintaan rempah, Adanya korupsi oleh petinggi VOC di Batavia, terjadinya pemberontakan pekerja, serta blokade oleh armada perancis pada tahun 1784
47. VOC dibubarkan pada tahun 1799, dengan jatuhnya belanda ditangan Perancis. dan wilayah kekuasaan VOC di Indonesia menjadi Wilayah koloni hindia belanda dengan datangnya daendels
48. Memang bagi Indonesia, kolonialisasi memberikan luka yang dalam, tapi dampak sesungguhnya dari kolonialisasi yang dapat berpengaruh hingga kini adalah rasa Inferioritas dengan bangsa lain.
49. Jadi, walaupun pada akhirnya membelok dari tujuan awalnya, VOC adalah bentuk perjuangan dari bangsa Belanda pada zaman tersebut.

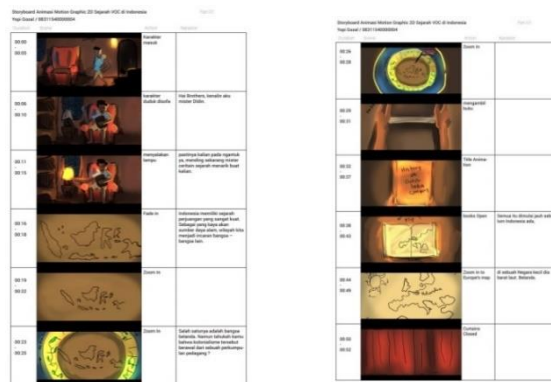
50. Adanya kolonialismelah yang membuat Indonesia sadar untuk bersatu dengan suku bangsa, mengindahkan perbedaan, dan bersama berjuang mendapatkan kemerdekaannya.

Tabel 5. 2 Skrip Narasi Akhir

(Gozal, 2018)

5.7.4. Storyboard

Tahap *storyboarding* dilakukan dengan mengimplementasikan *visual development* pada naskah yang telah dibuat. *Storyboard* yang dihasilkan berupa *storyboard* cetak dan *animatic storyboard*. *Storyboard* yang dibuat dalam perancangan ini selengkapnya dapat dilihat pada lampiran laporan.



Gambar 5. 21 Cuplikan Storyboard

(Gozal, 2018)



Gambar 5. 22 Cuplikan Animatic Storyboard

(Gozal, 2018)

5.7.5. Desain Judul

Berikut merupakan desain Judul / *thumbnail* dari animasi ini. Judul dibuat dengan pertimbangan mudah dibaca, simple, mencolok dan memberikan titik fokus.



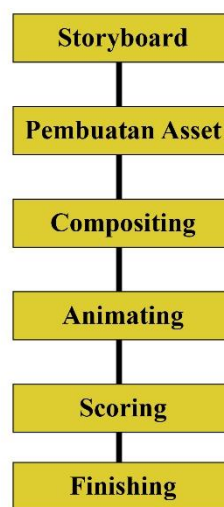
Gambar 5. 23 Alternatif *Thumbanil Animasi*

(Gozal, 2018)

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

6.1. Proses Produksi

Implementasi dari konsep desain perancangan animasi pendek 2D sejarah VOC di Indonesia ini dilakukan dengan melalui serangkaian proses produksi. Berikut merupakan diagram proses produksi animasi ini.



Gambar 6. 1 Diagram Proses Produksi

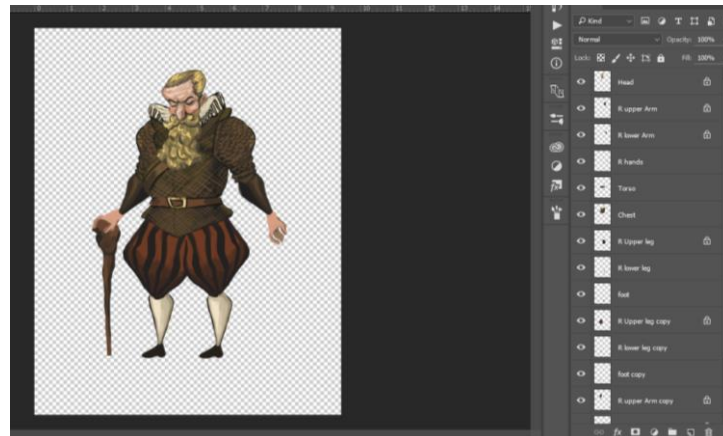
(Gozal, 2018)

6.1.1. *Storyboard*

Storyboard merupakan gambar kerja awal dari pembuatan animasi. Dari proses ini dapat ditentukan sketsa *scene* yang akan ditampilkan, estimasi durasi animasi, serta rencana eksekusi animasi tersebut. *Storyboard* final yang telah dibuat dapat dilihat pada bagian lampiran.

6.1.2. **Pembuatan Aset**

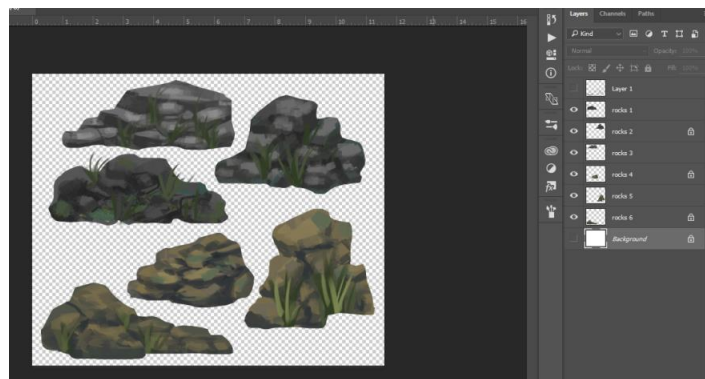
Langkah selanjutnya adalah proses pembuatan aset visual dari animasi. Aset yang dibuat terdiri dari aset karakter, dan aset *environment* yang dibuat secara terpisah. Pembuatan aset ini menggunakan teknik bitmap, menggunakan program *Adobe Photoshop*.



Gambar 6. 2 Proses Pembuatan Aset Karakter

(Gozal, 2018)

Dalam pembuatan aset karakter tersebut, hal terpenting yang harus diperhatikan adalah membuat setiap bagian tubuh dari karakter. Gunanya untuk mempermudah proses *rigging* animasi dan menciptakan animasi yang baik.



Gambar 6. 3 Proses Pembuatan Aset Properti

(Gozal, 2018)

6.1.3. Compositing

Compositing adalah proses merangkai berbagai aset kedalam program animasi untuk menciptakan sebuah *scene* animasi. *Software* yang digunakan dalam proses animasi ini menggunakan *Adobe After Effect*. Proses ini terdiri dari menata aset animasi kedalam 3d layer, penataan pencahayaan, pengaturan kamera dan

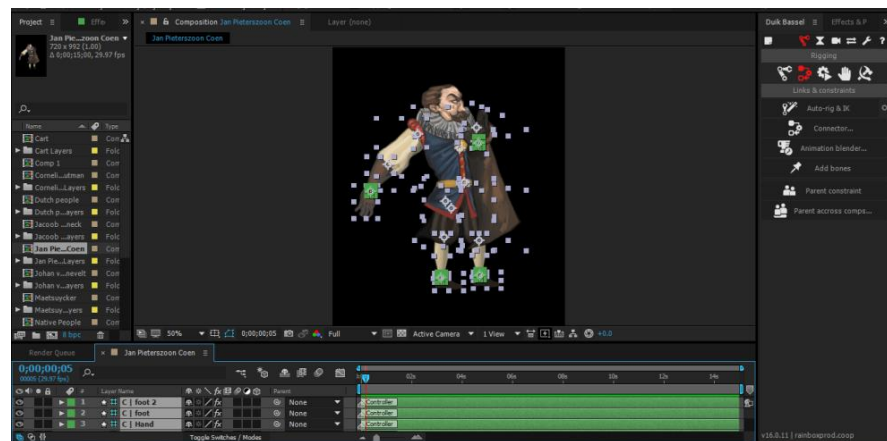
pemberian efek animasi bila dibutuhkan. Berikut merupakan tampilan kerja proses *compositing* animasi ini.



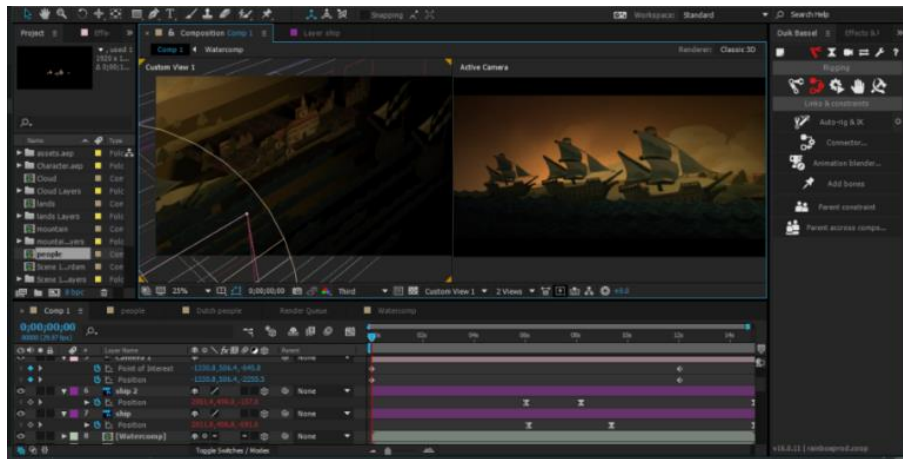
Gambar 6. 4 Proses *Compositing* Adegan Animasi
(Gozal, 2018)

6.1.4. *Animating*

Proses penganimasian dilakukan pada *software Adobe After Effect*. Teknik penggerakan aset karakter dilakukan dengan proses *rigging*. Teknik pengambilan gambar juga menggunakan proses penganimasian pada kamera, yang ketika digunakan untuk mengamil gambar pada 3D layer akan menghasilkan efek *parallax* atau ilusi gerak dimensi.



Gambar 6. 5 Proses Rigging Karakter
(Gozal, 2018)



Gambar 6. 6 Proses Animasi Adegan

(Gozal, 2018)

6.1.5. *Scoring*

Proses *scoring* ini adalah proses penataan suara dalam animasi. Efek suara yang dibutuhkan terdiri dari suara narasi, BGM dan efek suara tambahan lainnya.

Konfigurasi dari desain suara yang digunakan dalam animasi ini adalah sebagai berikut;

- Untuk narasi, konfigurasi volume adalah 80% volume master (5dB)
- Untuk BGM, konfigurasi volume adalah 25% volume master (-0.3 dB)
- Untuk efek suara, konfigurasi volume adalah 35% volume master (-0.1 dB)
- BGM yang digunakan dalam animasi ini antara lain, *Northern Isles* pada bagian pertama, *The Bard Tale* pada bagian kedua, dan *Pleasant Thought* pada bagian ketiga.

6.1.6. *Finishing*

Proses *finishing* dilakukan dalam *software Adobe Premiere*. Dalam proses ini dilakukan penggabung seluruh *scene* animasi, tambahan *title* informasi serta penambahan efek warna tambahan dalam animasi.

6.2. Karakter

Desain Karakter yang telah dibuat dalam konsep kemudian diterjemahkan menjadi aset yang siap untuk animasikan. Proses ini dilakukan dengan memisahkan berbagai bagian tubuh dari karakter menjadi layer terpisah. Dengan cara tersebut, Aset karakter dapat dilakukan proses *rigging*. Berikut merupakan aset karakter yang dibuat.

6.2.1. Karakter Utama

Karakter utama dari animasi ini merupakan karakter yang berdasar pada tokoh yang berperan dalam alur sejarah VOC di Indonesia. Berikut merupakan karakter final yang siap di animasikan.

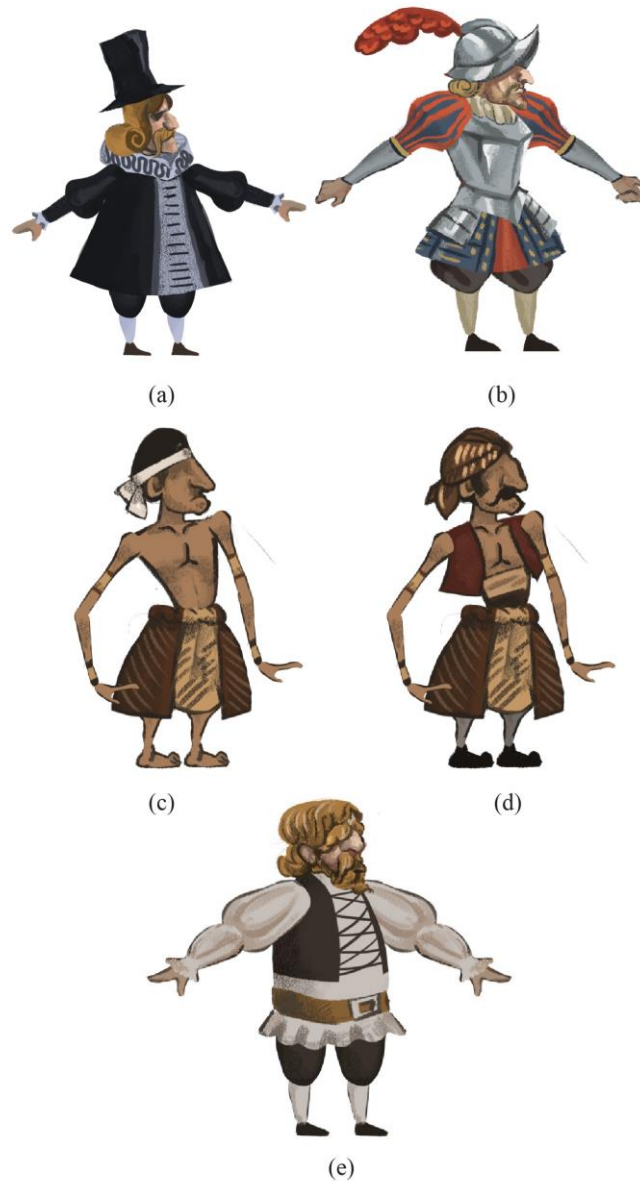


Gambar 6. 7 Karakter utama animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia sebagai berikut ; (a) J.P. Coen; (b) Cornelis de Houtman; (c) Johan van Oldebarnevelt; (d) Sultan Agung; (e) Mr. Didin.

(Gozal, 2018)

6.2.2. Karakter Tambahan

Karakter tambahan dari animasi ini merupakan karakter yang dibuat untuk mengisi adegan yang dibuat. Berikut merupakan karakter tambahan yang siap dianimasikan.

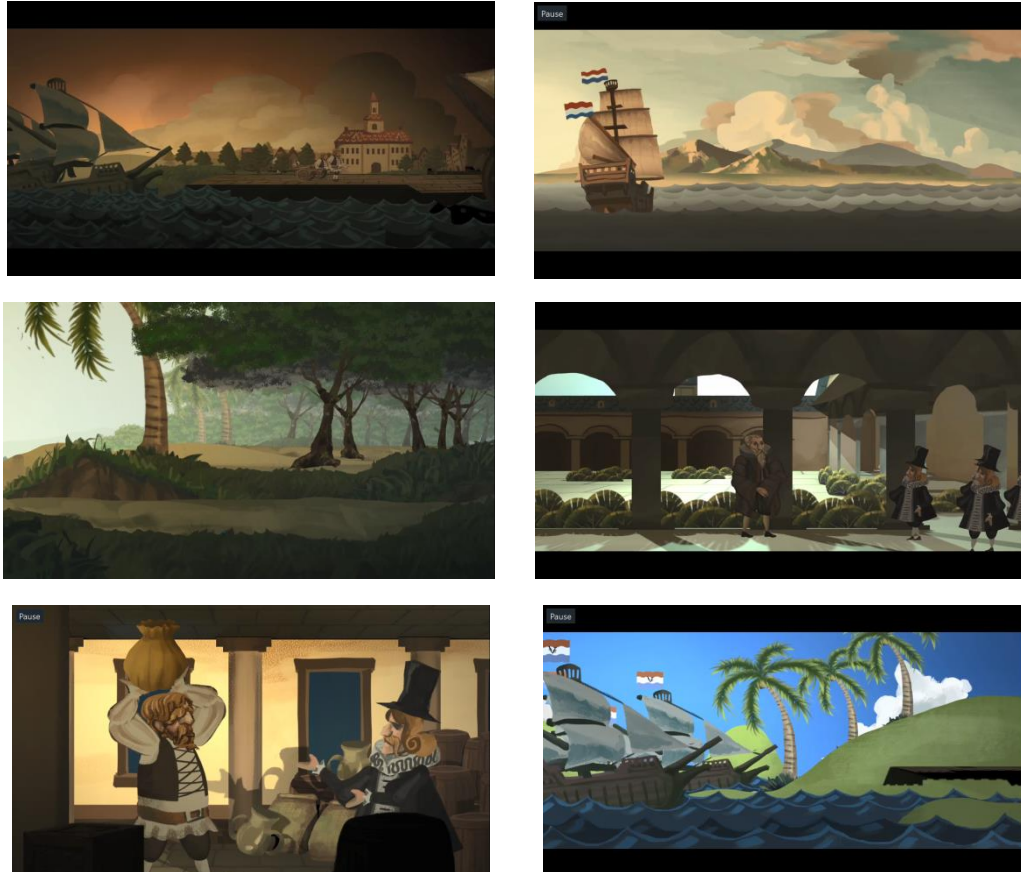


Gambar 6. 8 Karakter tambahan animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia ; (a) Pedagang VOC; (b) Prajurit VOC; (c) Pribumi; (d) Prajurit Pribumi; (e) Penduduk Belanda.

(Gozal, 2018)

6.3. Environment

Environment atau latar yang digunakan dalam animasi merupakan rangkaian berbagai aset animasi yang disusun dalam 3d layer. *Environment* dirancang berdasarkan konsep desain yang dibuat.



Gambar 6. 9 Contoh *Environment* dalam Animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia

(Gozal, 2018)

6.4. Aset Properti

Aset properti merupakan bagian penting dalam membangun *environment* dari adegan animasi.



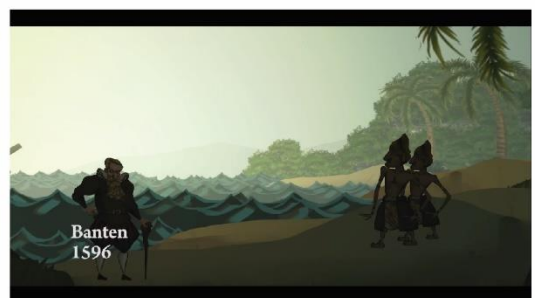
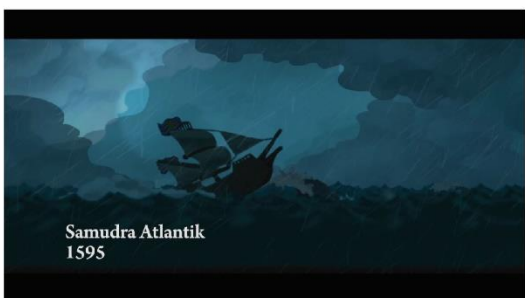
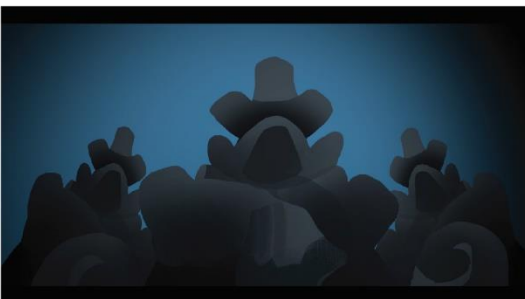
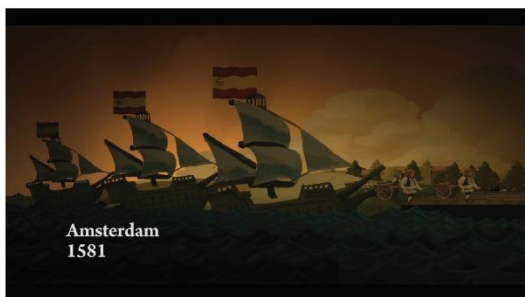


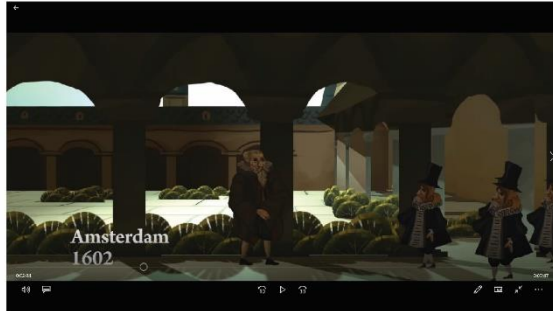
Gambar 6. 10 Aset properti animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia

(Gozal, 2018)

6.5. Scene Preview

Alur cerita yang diberikan dalam animasi ini dapat dibagi menjadi 3 babak, yaitu *Awal Mula Terbentuknya VOC, Konflik dan Perlawanan di Indonesia, dan Kejayaan dan Keruntuhan VOC*. Berikut merupakan cuplikan adegan yang dari animasi ini



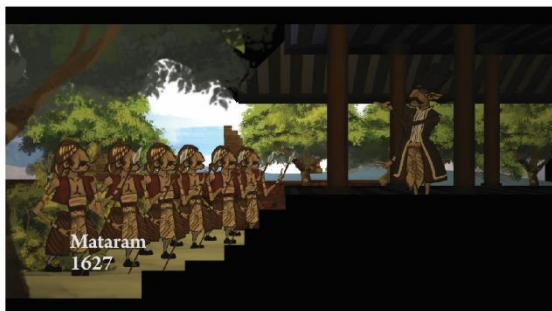




Jayakarta
1619



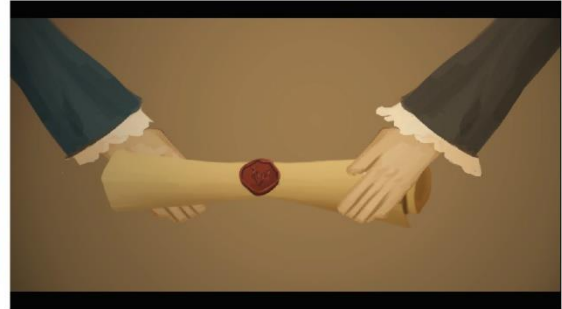
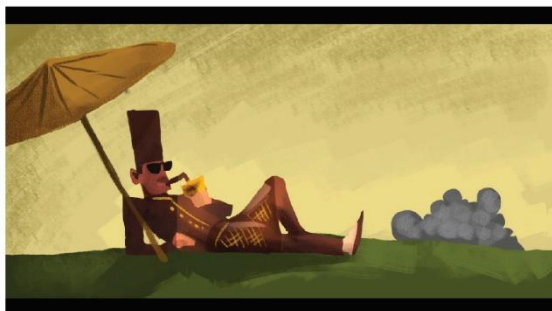
Batavia
1619

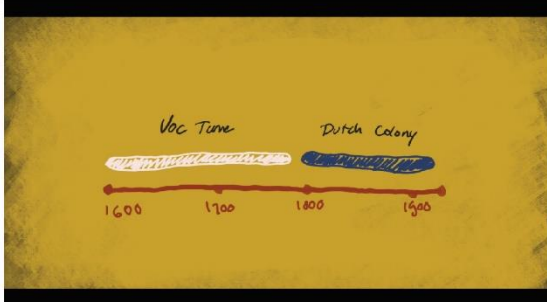


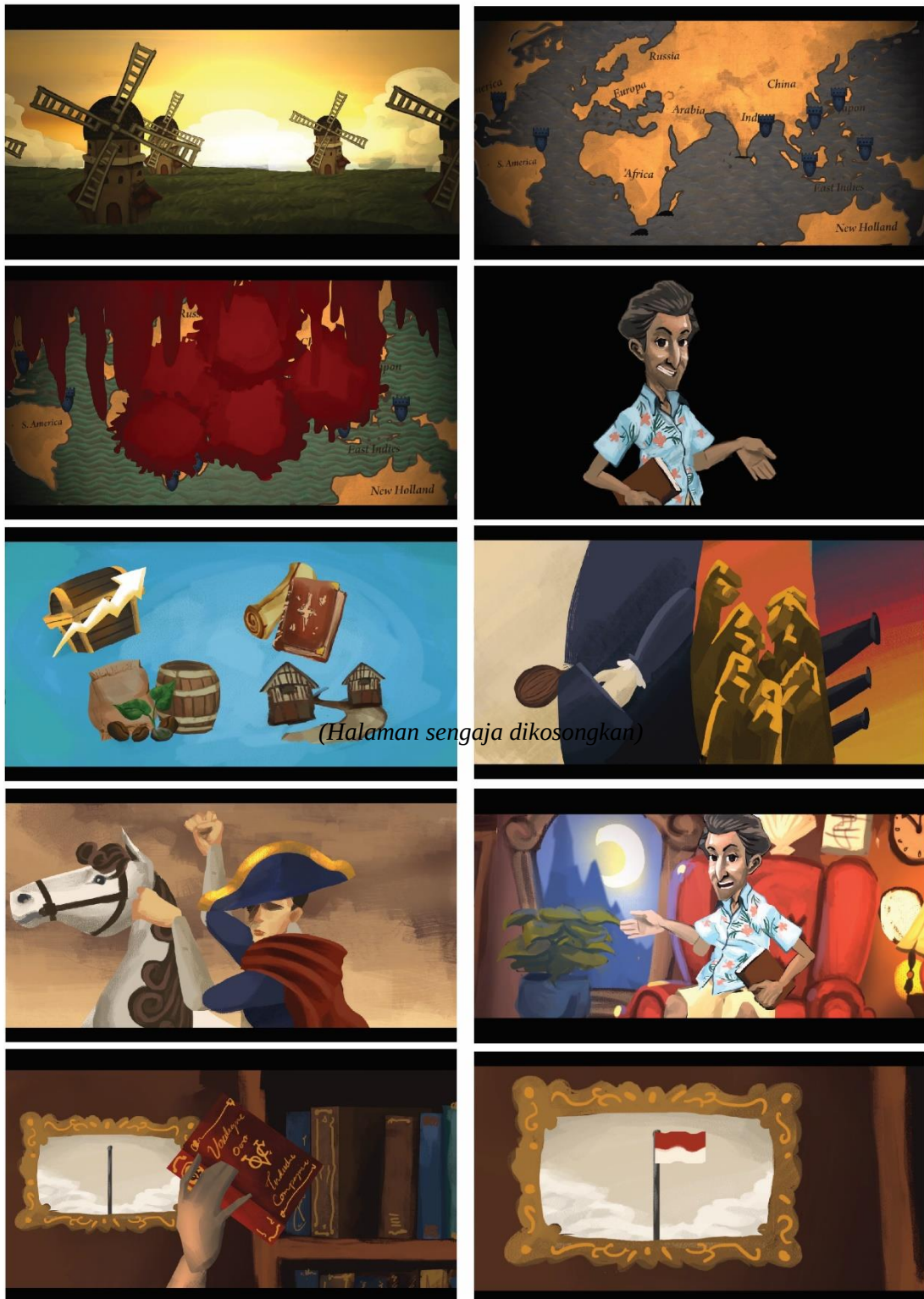
Mataram
1627



Batavia
1628







Gambar 6. 11 Cuplikan adegan animasi pendek 2D Sejarah VOC di Indonesia

(Gozal, 2018)

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB VII PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari perancangan animasi pendek 2D sejarah VOC di Indonesia dengan gaya *digital cut-out animation* ini adalah sebagai berikut :

- Ketepatan informasi sejarah merupakan poin penting. Setiap sudut dari sejarah harus tersampaikan sesuai dengan sejarah yang ada. Namun dalam momen sejarah yang sulit untuk dipahami, diperbolehkan untuk melakukan reka adegan secara dramatis berdasarkan fakta sejarah yang ada.
- Dalam pembuatan animasi sejarah untuk usia remaja hingga dewasa awal (16-22), diperlukan penyampaian narasi yang singkat, ringan, dan mudah dipahami. Penggunaan teks *subtitle* sangat diperlukan untuk mempermudah membaca informasi, khususnya untuk remaja yang cenderung memiliki fokus ingatan jangka pendek.
- Penggunaan *title* yang menunjukkan tahun pada momen sejarah sangat diperlukan. Serta adanya grafik yang menunjukkan perbandingan dapat memperjelas informasi.
- Ciri khas dari penyampaian sebuah animasi berada pada gaya penceritaannya, dalam hal ini, ciri khas animasi VOC ini berada pada keberadaan karakter narrator.
- Alur cerita dari animasi alangkah baiknya memiliki beberapa titik puncak yang dapat diingat dan memberikan kesan emosional pada penonton. Pada animasi pendek 2D sejarah VOC di Indonesia ini terdapat beberapa titik puncak cerita, antara lain kejadian deportasi warga Banda, pembakaran kota Jayakarta, runtuhnya kerajaan Mataram, dan jatuhnya VOC pada tahun 1799.
- Penggunaan gaya *digital cut-out animation* bergantung pada konsistensi kualitas asset, kompleksitas adegan, dan kualitas penganimasian. Kualitas sinematografi dari gaya *digital cut-out animation* bergantung pada proses penataan asset, penataan kamera, penataan lighting, dan penganimasian karakter.
- Desain suara seperti *BGM*, Narasi dan efek suara mempunyai peran penting dalam penyampaian animasi. Terutama pada kualitas narasi, karena berpengaruh langsung pada penyampaian informasi. Konfigurasi dari volume suara yang digunakan pada animasi ini antara lain; suara narasi menggunakan 80% volume, efek suara menggunakan 35% volume, dan *BGM* menggunakan 25% volume.

- Media animasi ini telah berhasil menyampaikan pengetahuan lebih mengenai sejarah VOC.

7.2.Saran

Saran yang didapat dari perancangan animasi pendek 2D sejarah VOC di Indonesia dengan gaya *digital cut-out animation* ini sebagai berikut:

- Perlu dilakukan riset dan asistensi lebih mendalam pada sejarah VOC pada koloni lainnya, seperti Afrika Selatan, India, Taiwan dan Suriname merancang konten sejarah VOC, sehingga ketepatan sejarah yang ada dapat dipertanggung jawabkan
- Penyampaian konten dalam naskah animasi merupakan hal yang penting, sehingga naskah harus dapat dimengerti dengan cepat dan mudah.
- Konten sejarah alangkah baiknya mengacu pada kurikulum pembelajaran SMA sehingga dapat sekaligus menjadi acuan pembelajaran.
- Konten animasi dapat dikembangkan dengan menguak konten fakta – fakta sejarah lain yang belum pernah di bicarakan, contohnya fakta sejarah mengenai agresi militer, fakta sejarah orde lama dan baru, dan fakta mengenai bangunan bangunan bersejarah di Indonesia dan sebagainya.
- Pengisi suara narasi animasi alangkah baiknya menggunakan intonasi yang lebih santai, pelafalannya lebih jelas.
- Harapnya diberikan referensi acuan seperti tautan, video, buku, publikasi tambahan pada akhir video atau pada laman kanal *Youtube* sebagai rujukan apabila penonton ingin mempelajari topik lebih dalam.
- Animasi dapat dikembangkan tidak hanya pada topik sejarah, namun pada topik edukasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

- Balk, G.L., F.van Dijk, et al., 2007. - The archives of the Dutch East India Company VOC and the local institutions in Batavia Jakarta. (Leiden: Brill, 2007)
- Boxer, C. (1983). *Jan kompeni : Sejarah VOC dalam Perang dan Damai 1602 - 1799*. Leiden: Brill.
- Coron, Tammy. Understanding Disney's 12 principles of animation, (<https://www.creativebloq.com/advice/understand-the-12-principles-of-animation>, Diakses pada 21 september 2018)
- Direktorat Jendral Kebudayaan. (2018) *.Buku Petunjuk Teknis Fasilitasi Komunitas Kesejarahan Indonesia 2018*. Jakarta: Depdikbud
- Shabrina, Annisa. (2017). "Perancangan Film Dokumenter Musik Jazz di Surabaya". Skripsi Sarjana pada FADP ITS Surabaya : Surabaya
- Winarni, Sri. 2015, "Pengaruh Penggunaan Media Film Sejarah dan Minat Membaca Buku – buku Sejarah terhadap Prestasi Belajar siswa SMK Negeri 4 Jember". Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS. Vol 9 No 3, **2015**, Hal 1312
- Ziltener, Patrick dkk. 2017, "Measuring the Impacts of Colonialism : A New Data Set for the Countries of Asia & Africa ". Journal of World-System Research. Vol 23 No. 1, 2017

Tautan

- Author,"*Industri Animasi RI Mulai Dilirik Pasar Ekspor*"(<http://www.kemenperin.go.id/artikel/3755/Industri-Animasi-RI-Mulai-Dilirik-Pasar-Ekspor>, Diakses pada 12 September 2018,2018)
- Fidertendiardi,"*Fasilitasi Komunitas Kesejarahan Tahun 2018* " (<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/fasilitasi-komunitas-kesejarahan-tahun-2018/>, Diakses pada 10 September 2018, 2018)
- Lintangbanun, "*Belajar Sejarah harus dengan cara yang lebih Kreatif*" (<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/belajar-sejarah-harus-dengan-cara-yang-lebih-kreatif/> , Diakses pada 11 september 2018, 2018)

Video

- Bagiński, Tomek. (2016) *Animated History of Poland*, Polandia : Platige Image.
- Balais, Jérémie. (2018), *The Myth of Hercules : 12 labors in 8 bit*, Amerikat Serikat : Ted-Ed .
- De Beer, Stephanie. (2013), *De Gouden Eeuw / Een Wereldonderneming*, Belanda : VPRO.
- Jarausch, Konrad H. (2017) *The rise and fall of the Berlin wall*, Amerika Serikat : Ted Ed

Molina, Michael. (2016), *Ted-Ed : Vampires: Folklore, fantasy and fact*, Amerika Serikat : Ted Ed.

Schrank, Lucas. (2016) *Nowhere Line : Voices from Manus Island* , Australia : Visitor Studio.

Twomy, Nora. (2017), *The Breadwinner*, Irlandia : Cartoon Saloon.

LAMPIRAN

Durasi	Thumbnail	Deskripsi
0:56 – 2:35		Documenter dimulai dengan adanya perdebatan mengenai pendirian patung Jan Pieterszoon Coen di kota kelahirannya. Banyak yang berpendapat bahwa Coen memberikan pengaruh positif kepada kejayaan Belanda, yang patut diberikan kehormatan. Namun, disisi lain, banyak yang berpendapat tindakannya yang menyalahi peri kemanusiaan tidak pantas untuk diagungkan.
2:36 – 4:20		Dijelaskan bahawa J.P. Coen merupakan sosok yang tegas, berwibawa, kaku, organisator yang baik, yang membawa VOC pada pertumbuhan di awal masanya. VOC awalnya bertujuan untuk berdagang saja; seiringnya waktu; memonopoli perdagangan yang ada dengan cara apapun. “ Dispereert niet !” atau artinya Jangan putus asa, adalah semboyan favoritnya kepada para anak buahnya ketika mengalami kesulitan; menciptakan sosok yang berwibawa kepada semua orang.
4:21 – 7:43		Pendirian VOC menciptakan bursa saham pertama dalam sejarah. Setiap orang dari berbagai kalangan dan profesi dapat membeli saham dari VOC, dan berharap mendapatkan untung beberapa bulan mendatang ketika VOC kembali ke Amsterdam membawa dagangan dari timur. uang dari saham ini digunakan sebagai modal awal VOC untuk beroperasi. VOC di kelola oleh Heren XVII, sebuah departemen yang mengatur pertukaran, jual beli saham VOC.

7: 44 – 8.30		VOC mendapat dukungan dari pemerintah Belanda berupa hak octroy, yaitu sebagai organisasi yang tidak hanya berdagang, namun mendirikan benteng, menyatakan perang, dan membuat persetujuan dengan kerajaan lain.
8.31 – 10:05		Di pulau Texel, merupakan Pelabuhan pertama kapal – kapal VOC, menjadi tempat ratusan kapal berlabuh. Rute dari pelayaran kapal VOC berawal dari Texel, menuju samudra atlantik di barat, melewati sisi barat afrika, menuju Capetown, berlayar ke timur menuju tepat sebelum daratan Australia, lalu berlayar ke utara menuju selat antara pulau Jawa dan Sumatra. Lalu berlabuh di Batavia untuk pergi ke pulau Banda. Total perjalanan 30.000 km mengarungi laut.
10:06 – 15:00		Hans dan Menno Witteveen menuju Jakarta, Indonesia untuk mencari peninggalan VOC yang tersisa di Indonesia. Di Indonesia, suasana yang ada sudah berbeda dengan masa ketika VOC berkuasa. Hans berkeliling ke Kota Tua, sebuah kompleks yang masih mempertahankan peninggalan Belanda hingga sekarang.
15:01 – 16:55		Menno menjelaskan bahwa Coen berhasil mendirikan Batavia sebagai markas VOC di timur, Langkah selanjutnya bagi Coen adalah menjadikan Batavia sebagai pusat dagang di Asia, dengan memonopoli perdagangan rempah – rempah. Rahasia dari kesuksesan J.P. Coen adalah keteguhan, kerja keras, tanpa pantang mundur.

16:56 — 18:55		Menurut sisi pribumi, J.P. Coen adalah seorang jendral yang berkuasa dan berwibawa. Bagi warga pribumi, beliau dianggap sebagai antagonis, namun disisi Belanda dia dianggap sebagai pahlawan.
18:56 — 28:30		Hans melanjutkan perjalanan menuju Pulau Rempah, Banda Neira. Perjalanan mereka diawali ke benteng Nassau, menelusuri sejarah pembantaian 44 orang bangsawan daerah Banda. Membantai penduduk Banda dan menguasai perkebunan Pala untuk diperdagangkan. Sejarah tersebut meingglakan luka berat bagi penduduk Banda terhadap J.P. Coen yang telah membantai leluhur mereka.
28:31 — 33:15		Di pulau Banda, Coen mendepopulasi wilayahnya dan menyerahkan pekerjaan pada “Perkeniers”, pegawai terpercaya VOC untuk mengelola. VOC mendeportasi seluruh penduduk dengan selamat ganti penyerahan seluruh panen Pala pada VOC. Pada saat ini masih tinggal Perkenier generasi ke – 13 yang masih mengelola perkebunan Pala di Banda.
33:16 — 36:00		Dokumenter menunjukan pembangunan yang dilakukan Belanda menggunakan hasil dari pertumpahan darah di Timur. Pada awal pelayaran, VOC hanya memberi sedikit keuntungan, dengan banyaknya biaya yang dikeluarkan untuk membangun Benteng, Kapal, dan lainnya. Pemilik saham harus menunggu 10 tahun untuk mendapat hasil mereka. Pada tahun 1633, perdagangan di Asia mulai stabil, dan spasokan rempah terus mengalir, sehingga tidak perlu menunggu lama untuk mendapat keuntungan.

36:01 — 38:40		Beberapa tahun setelah keberhasilan VOC, mulai muncul penurunan penjualan. Keserakahan muncul disegala zaman. Hans menyebutkan bahwa VOC merupakan sebuah lompatan besar kapitalisme, seseorang dapat menginvestasi ke sebuah perusahaan dalam waktu lama. Menno menambahkan bahwa OC merupakan basis dari organisasi wolrd trade modern. VOC memberikan pengaruh besar di mana seseorang biasa dapat melakukan apapun dengan beban dari pihak lebih besar yang mendorongnya, hingga melampaui batas moral.
36:41 — 39:50		VOC meninggalkan masa lalu kelam bagi Indonesia. Kolonialisme yang memberikan bayangan dalam sejarahnya; disisi lain; masyarakat Indonesia merangkul ingatan dengan optimis masa tersebut.

Durasi	Thumbnail	Deskripsi	Visualisasi
00:01 — 01:00		Pembuka video bagaimana kapitalisme dan marxisme memberikan masa sekarang kebutuhan sehari – hari yang kita gunakan.	Rekaman
01: 01 — 02:00		Perdagangan di Hindia berjalan lancar hingga portugis mencoba mendominasi dan gagal pada abad 15 dan 16. Selain portugis dan inggris terdapat bangsa eropa lain yang menjadi yang berandil besar di wilayah Timur. Bagaimana bisa belanda menjadi pelopor kapitalisme ?	Rekaman

02.01 – 03:34		Berawal dari pemberontakan provinsi utrecht yang menjadi pendirian negara belanda pada tahun 1579 dan pendirian pertokoan di Amsterdam oleh bangsawan katolik kepada penganut protentan di tahun 1585. Lalu pada 1595 didirikan sindikat investasi petama bernama company for far land. Perusahaan ini mengeluarkan sebuah misi untuk mengeksplorasi kekayaan dari Asia Tenggara. Mereka tergiur dengan adanya rempah rempah yang kabanya terbaik, mengungguli india dan Malabar. Tujuan belanda adalah memasuki pasar dagang yang sudah ada di Asia Timur, yang telah diselim oleh portugis terlebih dahulu. Perdagangan di laut cina selatan sangat berpotensi karena kekayaan cina.	Slide motion
03:35 – 4:15		Pada awalnya belanda bertujuan hanya untuk berdagang secara jujur saja, Namun semakin ketatnya persaingan antara kongsi dagan, menyebabkan harga rempah menurun di Eropa. Disitulah dasar aawal didrikannya VOC.	Animasi
04:16 – 05:10		Pemerintah Hague Belanda meyakinkan perwakilan setiap provinsi di belanda untuk memonopoli perdagangan hindia timur melalui satu wadah bernama VOC. VOC dikelola oleh 17 orang komite bernama heeren XVII. VOC mendapat izin untuk merekrut peawainya seniri,	Animasi

		dan menyatakan perang guna mempersingkat waktu komando. Sehingga VOC bisa dikatakan sebagai pemerintahan negara bagian Belanda untuk hindia timur.	
05:11 — 05:30		VOC dan anak perusahaannya WIC (west india company) menaklukan berbagai wilayah di Chile, Brazil Afrika timur, teluk persia, India, Sri lanka, indonesia, China dan filipina anara 1602 hingga 1663.	Animasi
05:31 — 06:00		Organisasi VOC sangat unik karena memiliki asas bisnis jangka panjang, mereka tidak hanya merencanakan pembiayaan pada pelayaran awal saja namun pembiayaan jangka.	Animasi
06:00 — 07:00		VOC secara umum bisa disebut sebuah negara, namun mereka tidak perlu melakukan kewajiban sebuah negara. Yang mereka butuhkan adlah menghasilkan uang. Pada 1648, Belanda berada pada kondisi keuangan diseluruh eropa. Belanda dapat menginvestasi kekayaannya pada militer, maritime.	Rekaman
07:01 — 08:15		VOC menggunakan keuangannya untuk melakukan proyek reklamasi lahan, menjadi lahan pertanian, tanggul, kincir angin dan lahan tulip. Pada 1600 keatas, merupakan hal lumrah bagi rakyat untuk memiliki saham pada perusahaan dagang.	Slide motion

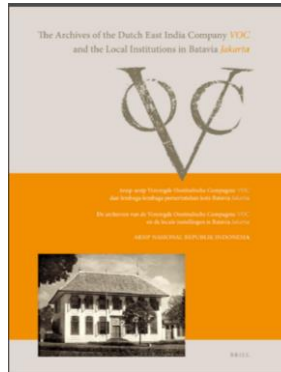
08:16 – 09:14		Sistem keuangan Belanda merupakan sistem terbaik pada masanya. Tidak hanya sistemnya, dukungan dari pemerintah pusat berupa uang dan militer. Keuntungan dari pengelolaan VOC juga terletak pada sentralisasinya sehingga meniadakan persaingan antara pedagang Belanda di dalamnya. Pada 1605, VOC menyadari bahwa untuk memaksimalkan keuntungan, mereka perlu memonopoli perdagangan rempah dunia.	Slide motion
09:15 – 10:22		Di Indonesia, VOC mendirikan pangkalan dagang untuk berdagang dengan pribumi petani rempah. Terutama, Penghasil Pala satu – satunya di dunia, Pulau Banda. Namun berdagang dengan jujur tidak akan mendatangkan keuntungan besar. Belanda melakukan perjanjian dengan rakyat Banda, namun terjadi perselisihan yang akhirnya mengakibatkan korban jiwa pada kedua pihak. Pada 1612, Jan Pieterszoon Coen menjadi sosok yang ditakuti karena berpengaruh pada monopoli dagang dan kolonialisme di Indonesia.	Slide motion
10 :23 – 12:30		Kebijakan Coen memonopoli baik perdagangan maupun produksi dari rempah. Dia berpendapat bahwa tiada perdagangan tanpa perang dan sebaliknya. Peperangan selalu terjadi dengan kompetitornya, seperti Inggris,	Rekaman

		bahkan setelah adanya perjanjian damai. Coen juga mendeportasi seluruh penduduk Banda, dan mengisi pulau tersebut dengan budak untuk bertani. Selama 20 tahun, Belanda berhasil melakukan monopoli terhadap rempah seperti, pala, cengkeh, kayu manis dan bunga pala; serta satu satunya pedagang yang dapat memasuki Jepang. Batavia menjadi pusat penting perdagangan bagi seluruh wilayah Asia Tenggara.	
12:31 – 13:30		Pada abad 17, Belanda mencapai masa keemasan hasil dari kekayaan yang didapat dari perdagangan. Pembangunan arsitektur dan seni mayoritas terjadi pada masa itu. Namun, permintaan akan pala berganti menjadi permintaan akan Gula. Hal ini menguntungkan Inggris sebagai komoditas utama mereka, serta dengan mencontoh cara kerja Belanda membuat Inggris diunggulkan. Pada 1799, VOC mengalami kebangkrutan.	Slide motion
13:31 – 14:40		Walaupun sering dikatakan sebagai pelopor kapitalisme modern dunia, namun VOC tidak akan berhasil tanpa dukungan pemerintah. Pelajaran yang diambil adalah mempertimbangkan nilai suatu hal, dan apa yang hilang dari hal tersebut. Serta dengan hilangnya VOC, hal ini membuka lembaran baru bagi kolonisasi di Indonesia.	Rekaman

Durasi	Thumbnail	Deskripsi	Visualisasi
00:01 — 00:40		Belanda, salah satu negara terkaya dan pusat penting ekonomi di Eropa. Hal tersebut kait erat dengan Salah satu perusahaan terbesar dan tersukses pada sejarah, VOC	Motion Graphic
00:41 — 02:10		Pada abad 16, Belanda berada posisi yang tidak baik. Pada masa itu, Belanda mengalami konflik kemerdekaan dengan Spanyol. Spanyol merupakan kolonialis pertama di dunia, dengan menguasai berbagai perdagangan diseluruh samudra. Belanda membutuhkan 80 tahun berjuang mendapatkan kemerdekaan. Namun kemerdekaannya menyebabkan kesulitan terhadap perdagangan Eropa yang dikuasai Spanyol. Sehingga Belanda harus pergi ke Timur secara langsung untuk mendapatkan dagangan.	Motion Graphic
02:11 — 03:35		Pelayaran awal Belanda tidak mulus, pada 6 tahun awal sekitar 65 kapal dikirim, 1/10 kapal tidak berhasil kembali. Pada 1602, didirikan persatuan dagang bernama VOC untuk mengoordinasi pedagang dan meminimalisir persaingan didalam Belanda.	Motion Graphic
03:36 — 05:00		VOC diberikan berbagai hak tak hanya memonopoli perdagangan, juga untuk menduduki wilayah melalui kekerasan. Untuk membiayai ekspedisi, VOC mendirikan kantor di Amsterdam, sehingga setiap orang dapat membeli saham untuk	Motion Graphic

		mendapat keuntungan di masa depan. Modal awal VOC mencapai 110 juta dollar d masa sekarang.	
05:01 — 06:00		Korban VOC yang pertama adlah Indonesia. Pada tahun 1611, VOC membantai pribumi dan membangun pos pertamanya di Batavia (sekarang Jakarta). Basis nya di pulau Jawa menjadi pusat dagang dari seluruh wilayah Belanda di Asia. Dengan memonopoli perdagangan, VOC dapat mencapai keuntungan 1500 %.	Motion Graphic
06:01 — 06:40		Pada 1648, Belanda mendapatkan kemerdekaan. Langkah selanjutnya untuk membangun negara mereka adalah melakukan Reklamasi tanah. Pada masa kejayaan VOC, belanda mengalami perkembangan pesat dengan pembangunan tanggul, dan lahan pertanian. Terdapat sekitar 1772 kapal yang berlayar untuk VOC.	Motion Graphic
06:41 — 07:15		VOC memiliki berbagai wilayah kekuasaan. Wilayah belanda yang jarang disebutkan searah adalah Capetown, Dataran New Holland dan New Zeeland (sekarang Australia dan New Zeeland).	Motion Graphic
07:16 — 08:00		Masa kejayaan Belanda mendapat kesulitan dimulai dengan kekalahan telak Belanda dengan Inggris pada 1784. Serta pada 1795, Perancis dibawah Napoleon menginvasi Belanda. Dengan berbagai serangan Inggris di wilayah Asia, pada tahun 1799; VOC	Motion Graphic

		mengalami kebangkrutan. Tanpa perdagangan rempah, Belanda kehilangan posisinya dalam perdagangan global.	
--	--	--	--



(Sumber : Anri.go.id)

Judul Buku	: The Archives of The Dutch East India Company VOC and The Local Institution in Batavia Jakarta.
Pengarang	: Nationaal Archief, the Hague, G. Louis Balk, Frans van Dijk, Dr. Diederick Koenders
Penerbit	: Brill
Penerjemah	: Rosemary Kobson-McKillop. BA (hons) Sydney, Syahrita Chairaty Kasim, Th. Van den End
Tahun terbit	: 2007
Tempat terbitan	: Leiden
Tebal Halaman	: 573 Halaman

Buku ini berisi tentang Salinan berbagai arsip dan dokumen penting dari VOC yang tersimpan di berbagai tempat baik di Jakarta, Amsterdam, dan tempat lainnya. Data yang diarsipkan merupakan hasil kerjasama oleh Arsip National Republik Indonesia dan Nationaal Archief Belanda yang dimulai pada

tahun 2001. Buku ini ditulis dalam 3 bahasa, Inggris, Indonesia, dan Belanda. Berikut merupakan ringkasan dari bab organisasi VOC yang ditulis oleh F.S. Gaastra.

Rangkuman Buku
VOC (veerredigne oost-indische Compagnie) atau Perserikatan Dagang Hindia Belanda didirikan pada tahun 1602, setelah melalui perundingan antara Perusahaan Dagang Holland dan Zeeland. Tujuan dari Perusahaan ini adalah melakukan perdagangan menuju wilayah Asia timur. Saingan utama dari VOC adalah EIC (East India Company) milik Inggris. Kompeni Belanda tumbuh pesat berkat modal melimpah yang membuatnya dapat lebih maju dibanding pesaingnya. Serta dukungan dari Republik berupa militer dan keuangan yang mendukung VOC memonopoli perdagangan di Asia. Monopoli dagang dengan kekerasan ini juga membuat VOC dapat mengeruk hasil mulai dari distribusi hingga produksi. Selain mengangkut Dagangan Asia ke Eropa, VOC juga mendapatkan keuntungan dari perdagangan antar negara Asia. VOC memiliki banyak kantor yang tersebar dipenjuru Asia, mulai dari timur tengah hingga Jepang. Belanda adalah satu – satunya saudagar dari Eropa yang memiliki izin untuk masuk ke Jepang. Perkembangan perdagangan di Asia menyebabkan komoditi seperti Kain dari India, dan Kopi dari Arab meningkat permintaannya. VOC yang focus pada perdagangan rempah mengalami penurunan keuntungan karena permintaan yang menurun. Karena penjualan dari Asia tidak dapat menutupi pembiayaan armada – armada, VOC mengalami kerugian dalam bisnisnya. VOC didirikan pada 1602 di Amsterdam sebagai upaya mempersatukan berbagai perusahaan dagang, dan meminimalisir persaingan dan kerugian antar pedagang Belanda. VOC dikelola oleh dewan perwakilan yang disebut Heren Zeventien, yang menjabat dan membuat agenda untuk Kamer-kamer atau cabang-cabang VOC. Terdapat 6 dalam kerangka VOC : Amsterdam, Zeeland, Rotterdam, Hoorn, Delft, dan Enkhuizen. Pemerintah Belanda mendukung operasi VOC di Asia dengan memberikan

hak berupa militer, hak membangun benteng, hak menyatakan perang dan mengadakan hubungan, dan hak untuk mencetak uang sendiri.

Penggalan modal dari VOC berasal dari saham saham yang dibeli oleh masyarakat belanda dari berbagai golongan masyarakat. Pemilik saham mengharapkan keuntungan ketika perdagangan berhasil kembali dari Asia dengan membawa hasil. Saham juga dapat diperjual belikan kepada individu lain. Terdapat 60 orang direktur pada kepengurusan VOC yang tersebar disetiap kamer, 20 orang di kamer Amsterdam, 12 orang di Zeeland, dan 7 orang disetiap kamer kecil. Setiap direktur diharuskan memiliki 3000 – 6000 gulden saham pada VOC.

Tugas dari Heren Zeventien adalah mengawasi dan membuat kebijakan terhadap operasi VOC. Terdapat beberapa komisi yang aktif antara lain Komisi neraca tahunan, Komisi pengawasan pelelangan Kamer masing-masing, Komisi Pembukuan Kamer masing-masing, Komisi surat menyurat dan dokumen, dan Komisi rahasia.

Pada kamer-kamer, pengurusan melakukan kebijakan yang dibuat dari Heren Zeventien dan dijalankan oleh komisi komisi yang ada disetiapa Kamer. Di Asia, kantor cabang memiliki kedudukan dan posisi yang berbeda beda, Terdapat 3 jenis golongan sesuai dengan kedudukan politisnya antara lain; Kegiatan dagang kompeni karena telah direbutnya daerah tersebut secara militer seperti Banda dan Formosa, Kegiatan dagang yang dilakukan berdasarkan perjanjian eksklusif seperti, perjanjian antara sultan ternate dan dengan masyarakat ambonia (pulau ambon dan sekitarnya), dan Kegiatan dagang yang dilakukan setelah tercapai kesepakatan dengan bangsa Asia. Semua kantor VOC yang berada di Asia dan Tanjung Harapan tunduk pada Pemerintahan Batavia.

VOC mengalami kemunduran setelah mengalami krisis dan konflik. Pertama Belanda mengalami kekalahan 1780 melawan Inggris. Akhirnya kompeni mengalami krisis keuangan. Banyaknya pinjaman – pinjaman ke pihak ketiga membuat kredibilitas VOC dipertanyakan. Dengan didudukinya belanda oleh perancis membuat kepengurusan Batavia beralih ke tangan inggris yang dipimpin oleh Jendral H.W. Daendels.



00 : 00 - 00 : 12

Title Screen

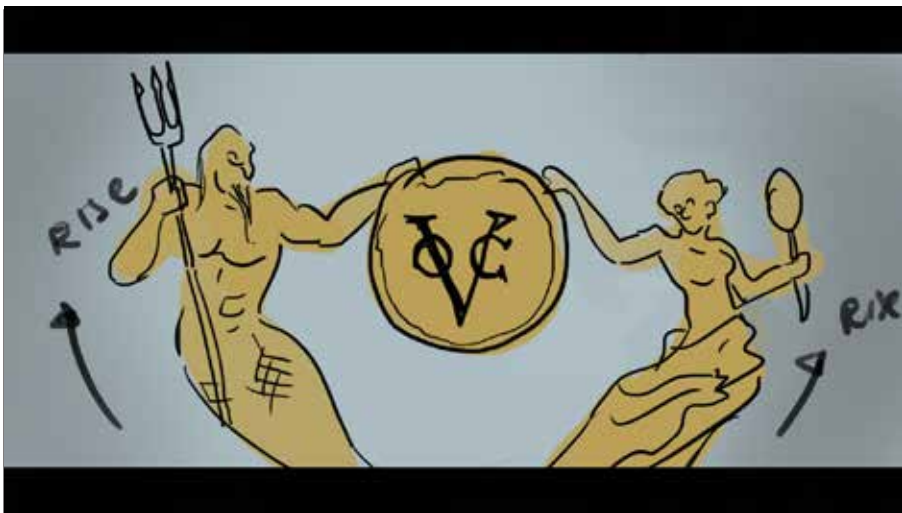
Camera Panning right -left



00 : 12 - 00 : 22

Hai! Namaku mister didin, kali ini kita akan belajar mengenai selah satu sejarah Indonesia. Banyak dari sejarah kita pelajari mengajarkan tentang kekejaman kompeni belanda, Namun, Pernahkah kamu memikirkan sisi lain dari sejarah tersebut?

Camera Panning right -left



00 : 22 - 00 : 31

Pada tahun 1602, didirikan veredigne Oost-indische Company

Camera zoom, merman comes up, coin fall



00 : 31 - 00 : 40

VOC, atau yang biasa disebut Kompeni Hindia Belanda datang dengan satu alasan, berdagang

displacement map, chest up



00 : 40 - 00 : 49

Pada mulanya, Dibawah bayang – bayang Spanyol, Belanda yang baru saja merdeka merupakan yang miskin.

Camera Panning left-right

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Indonesia dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

Yopi Gozal
08311540000004



00 : 49 - 01 : 01

Karena konflik tersebut, Belanda selalu mendapatkan perlakuan buruk oleh Spanyol. Mendapatkan blokade dalam perdagangannya di lisabon

Camera Panning left - right



01 : 01 - 01 : 10

Mereka memutuskan untuk langsung pergi ke asia untuk mendapatkan dagangan, dan itu bukan hal yang mudah.

z- rotate -90, fade out



01 : 10 - 01 : 18

Diperlukan waktu 6 bulan mengarungi samudra, menghadapi badai , mempertaruhkan nyawa bukanlah hal yang mudah.

light lit up, replay 4x fast forward



01 : 18 - 01 : 29

Berbagai macam pelayaran telah dilakukan, dari 65 pelayaran tersebut, lebih dari 6 kapal kagal kembali ke belanda.

camera wiggle, lightning and rain effect.



01 : 29 - 01 : 38

Setelah berbagai kegagalan, Cornelis de Houtman menjadi orang pertama yang tiba di banten.

camera wiggle

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Indonesia dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

Yopi Gozal
0831154000004



01 : 38 - 01 : 49

Melihat perjalanan yang berbahaya yang mereka lalui, mereka harus mendirikan basis di Indonesia agar dapat bersaing dengan negara eropa lain.

scroll transition, wave warp



01 : 49 - 02 : 00

Dari situlah Johan van oldebarnevelt, perdana menteri belanda membentuk perusahaan dagang hindia belanda. yang disebut VOC

Camera Panning left-right



02 : 00 - 02 : 12

Kalian tahu, dahulu belum ada kata Indonesia, pulau pulau di Indonesia dikuasai berbagai kerajaan.

slides, island x-rotate, displacemnt map



02 : 12 - 02 : 27

Dengan kata lain mereka harus bertahan tidak hanya dengan desakan para pedagang eropa, namun juga dengan Pribumi. Tanpa ada basis wilayah sendiri, Belanda akan tergeser oleh pesaingnya.

stopmotion, displacement map



02 : 27 - 02 : 40

Tahun 1621, mereka datang ke pulau banda setelah mendengar keberadaan Pala. Rempah yang hanya tumbuh di pulau tersebut

Scroll transition

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Indonesia dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

Yopi Gozal
08311540000004



02 : 40 - 02 : 55

Pada masa tersebut, VOC dipimpin oleh Jan Pieterszoon Coen, Gubernur Jendral VOC yang dikenal sebagai tangan besi. Ia mengambil cara apapun agar VOC dapat bertahan, meskipun dengan kekerasan

Camera Panning right -left



02 : 55 - 03 : 04

Pada abad tersebut, sebelum adanya hak asasi manusia , persaingan dagang identik dengan perang dan darah.

Camera Panning right -left



03 : 04 - 03 : 17

Persaingan sangat keras di Banda, setelah membantu mengusir portugis dari pulau, Pribumi pulau banda menyulut Belanda dengan konflik yang menimbulkan korban jiwa di armada VOC

Camera Panning right -left



03 : 17 - 03 : 29

Akibatnya VOC membalas dengan mengeksekusi 47 bangsawan pribumi, dan mendeportasi penduduk banda, menjadikan Banda sebagai ladang pala.

Camera Panning right -left



03 : 29 - 03 : 39

Hal tersebut sangat kejam, namun VOC melakukan hal tersebut untuk bertahan dari persaingan, dan menghasilkan keuntungan sebanyak mungkin

Camera Panning right -left

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Idonesia dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

Yopi Gozal
08311540000004



03 : 39 - 03 : 50

Pada 1619, Coen memindahkan pusat VOC di pulau jawa, karena dianggap pulau banda kurang strategis.

Camera Panning right -left



03 : 50 - 04 : 00

Coen menduduki kota jayakarta di pesisir utara jawa, wilayah yang diberikan oleh banten kepada VOC

Camera Panning right -left



04 : 00 - 04 : 08

Coen membumihanguskan kota tersebut, diatas abunya membangun kota Batavia.

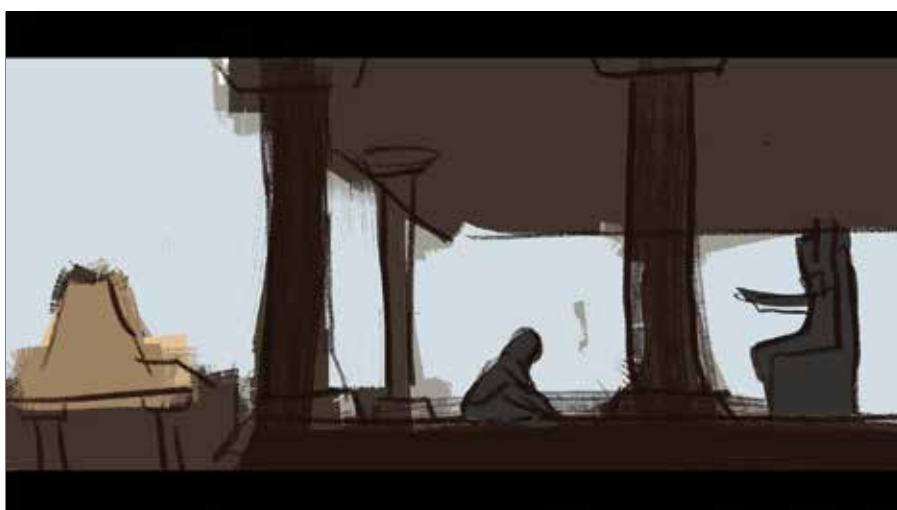
Camera Panning right -left



04: 08 - 04 : 14

Batavia menjadi pusat operasional VOC di seluruh Asia.

Camera Panning right -left



04 : 14 - 04 : 27

Kedatangan VOC membuat kerajaan Mataram, karena mengganggu wilayah kekuasaan mereka. Mataram melakukan penyerangan ke Batavia pada 1628.

Camera Panning right -left

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Idonesia
dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

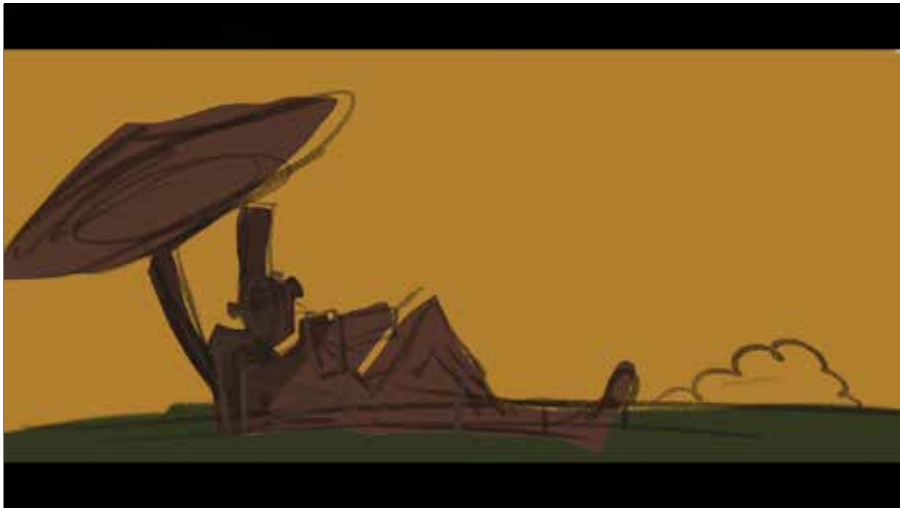
Yopi Gozal
08311540000004



04 : 27 - 04 : 39

Penyerangan yang Mataram lakukan sebanyak 2 kali hampir saja berhasil, Namun gagal karena VOC menyabotase suplai makanan mataram

Camera wiggle



04 : 39 - 04 : 54

Andai saja Kerajaan Banten, yang merupakan kerajaan tetangga mataram mau membantu, Bisa saja VOC terusir dari Jawa. Namun, Kerajaan Banten merupakan rekan dari VOC

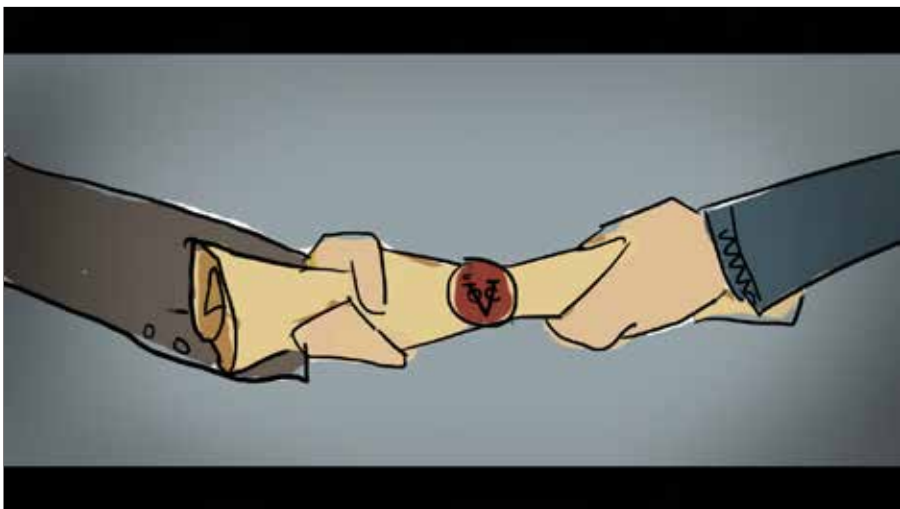
Zoom out



04 : 54 - 06 : 03

Dengan wafatnya Sultan Agung Mataram, VOC dapat masuk ke rumah tangga Mataram.

displacement map



06 : 03 - 06 : 12

VOC membantu menyuplai senjata dan militer kerajaan Mataram yang sibuk dengan pemberontakan di wilayahnya.

Slides in



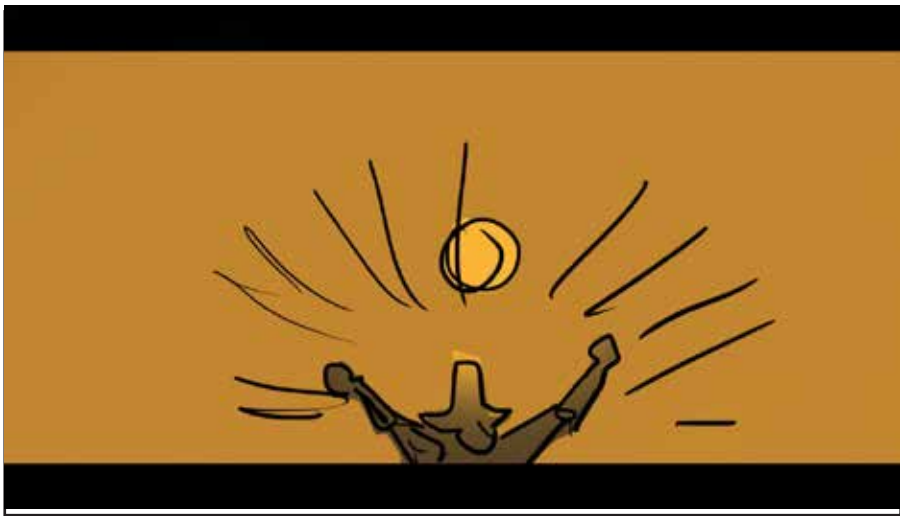
06 : 12 - 06 : 24

Sebagai Imbalan, VOC mendapatkan potongan pajak, dan lahan untuk menanam dari bupati setempat, dengan mengorbankan rakyat jelata sebagai pekerja

Slides in, camera zoom

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Idonesia
dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

Yopi Gozal
08311540000004



06 : 24 - 06 : 35

Pada akhirnya, yang membuat keadaan pribumi sengsara adalah sikap pejabat yang mengorbankan rakyat kecil sebagai pekerja.

slides in



06 : 35 - 06 : 48

VOC sendiri tidak peduli bagaimana para bupati memerintah penduduk di wilayah VOC, asalkan VOC tetap mendapatkan hasil bumi dan keuntungan.

Camera Panning right -left



06 : 48 - 06 : 59

Kerajaan mataram jatuh ke tangan VOC, dan kepemilikannya dibagi menjadi Yogyakarta, surakarta, dan Solo

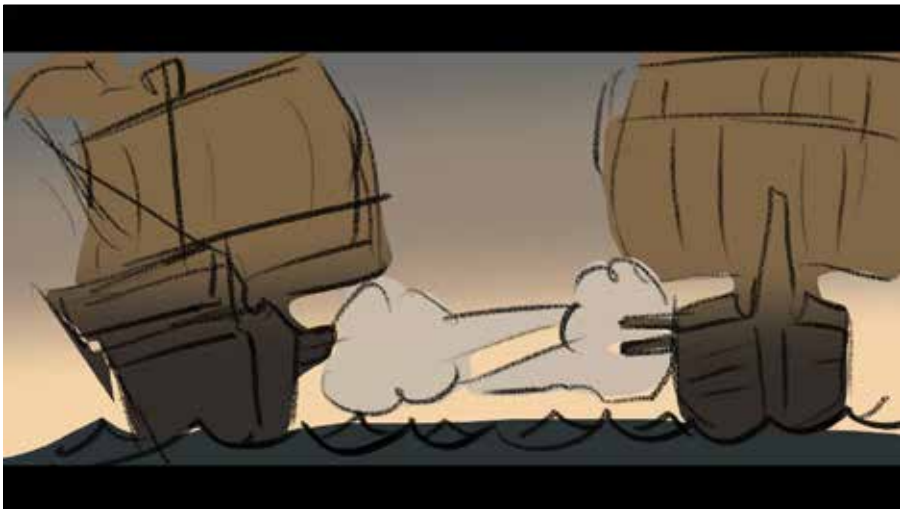
Displacemnt map



06 : 59 - 07 : 19

Perdagangan VOC di sumatra juga sangat sulit, dengan upeti pajak yang tinggi, dan perlakuan buruk dari penduduk sekitar.

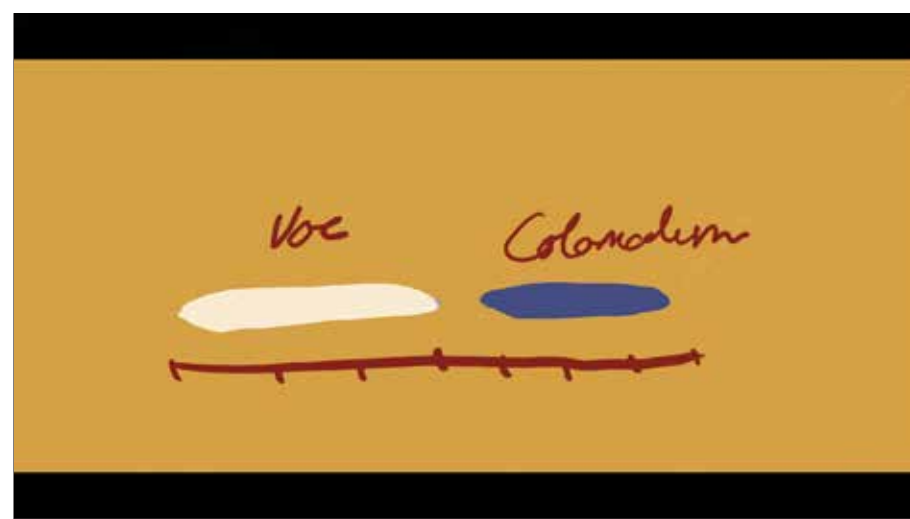
Scroll transition



07 : 19 - 07 : 28

VOC bahkan bekerjasama dengan masyarakat johor untuk mengusir Portugis dan mengambil alih Malaka. Sumatra benar benar dapat ditaklukan pada tahun 1713

Camera zoom in



07 : 28 - 07 : 48

Tahukah kamu, bahwa dari kurun waktu 350 pendudukan belanda, VOC beroperasi selama 200 tahun di Indonesia dengan kedok berdagang, sedangkan kolonialisme belanda benar benar terjadi setelah tahun 1800.

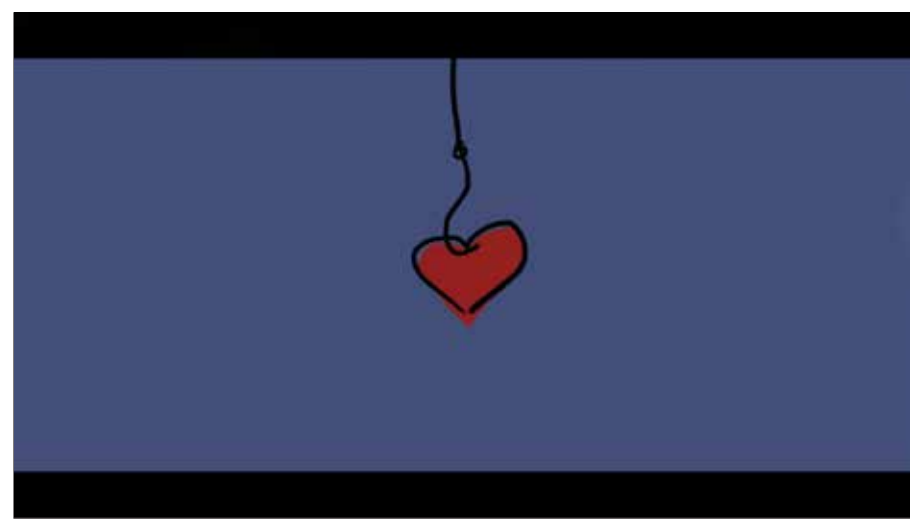
Slides in



07 : 48 - 07 : 56

Perdagangan VOC di Indonesia dapat berhasil karena Politik Divide-Et Impera

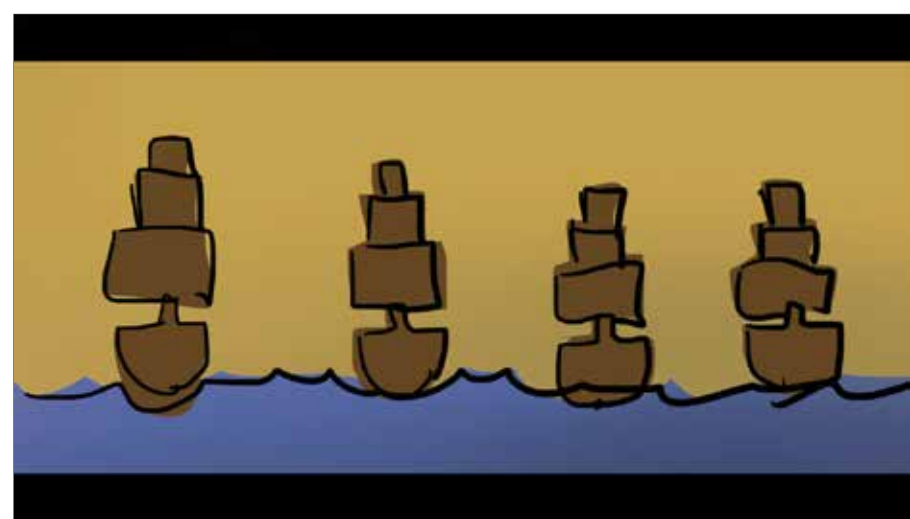
fslides in, fade out



07 : 56 - 08 : 16

Mereka masuk ke politik wilayah kerajaan pribumi, mengambil hati petinggi setempat dan membuat kesepakatan yang menguntungkan mereka

panning bottom-up



08 : 16 - 08 : 28

Semua usaha kolonialisme yang dilakukan demi mendapat keuntungan bagi negaranya, hal tersebut dilakukan berbagai negara pada zaman tersebut.

Camera Panning left - right, pan out bottom - up



08 : 28 - 08 : 36

Dengan keuntungan VOC, belanda dapat memperluas wilayah dengan melakukan reklamasi pesisir.

Scroll transition

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Idonesia
dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

Yopi Gozal
0831154000004



08 : 36 - 08 : 44

Mereka membangun kincir angin untuk mengalirkan air bersih dan membuka lahan pertanian.

fade in, panning right - left



08 : 44 - 08 : 52

Mereka bangkit dari negara yang dijajah, hingga memperluas kerajaannya di berbagai samudra.

scroll transition



08 : 52 - 09 : 05

Namun, dalam mendapatkan kejayaan, kemanusiaan harus dikorbankan.

stopmotion



09 : 05 - 09 : 16

Terlepas dari kesengsaraan yang dirasakan rakyat jelata oleh kolonialisasi, VOC juga membawa sedikit pengaruh positif

zoom to face



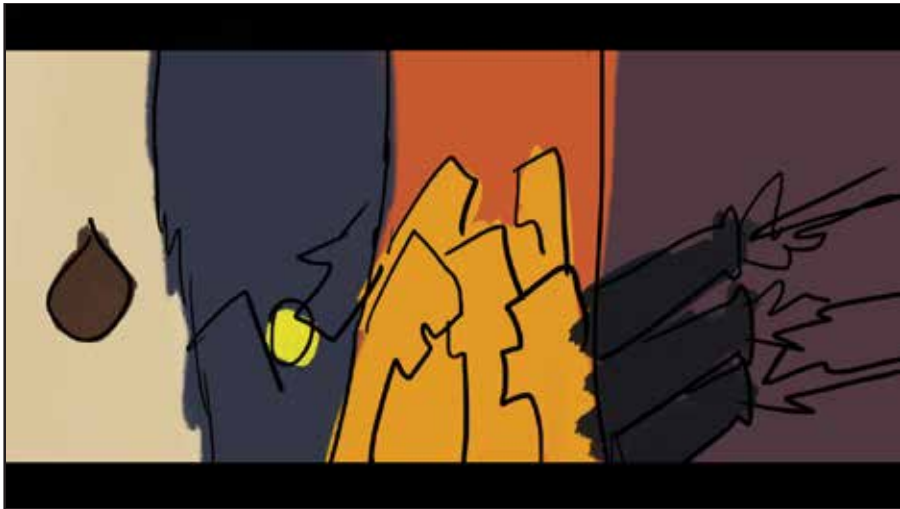
09 : 16 - 09: 40

Contohnya perkembangan ekonomi, pertukaran ilmu, tumbuhnya cikal bakal industri di Indonesia seperti perkebunan dan pabrik, pembangunan infrastruktur dsb.

wiggle osition,displacemnet map

Peraancangan Animasi Pendek Sejarah VOC di Idonesia
dengan Gaya Digital Cut-Out Aimation

Yopi Gozal
08311540000004



09 : 40 - 09 : 59

Runtuhnya VOC disebabkan oleh beberapa hal, yaitu menurunnya permintaan rempah, Adanya korupsi oleh petinggi VOC di Batavia, terjadinya pemberontakan pekerja, serta blokade oleh armada perancis pada tahun 1784

masking,slides in



09 : 59 - 10 : 14

VOC dibubarkan pada tahun 1799, dengan jatuhnya belanda ditangan Perancis. dan wilayah kekuasaan VOC di Indonesia menjadi Wilayah koloni hindia belanda dengan datangnya daendels

slides up, fade out



10 : 14 - 10 : 39

Memang bagi Indonesia, kolonialisasi memberikan luka yang dalam, tapi dampak sesungguhnya dari kolonialisasi yang dapat berpengaruh hingga kini adalah rasa Inferioritas dengan bangsa lain.

zoom to face



10 : 39 - 10 : 50

Jadi, walaupun pada akhirnya membelok dari tujuan awalnya, VOC adalah bentuk perjuangan dari bangsa Belanda pada zaman tersebut.

put book



10 : 50 - 11 : 03

Adanya kolonialismelah yang membuat Indonesia sadar untuk bersatu dengan suku bangsa, mengindahkan perbedaan, dan bersama berjuang mendapatkan kemerdekaannya.

flag up

BIODATA PENULIS



Yopi Gozal, atau yang dikenal Yopi, lahir di kota Malang, pada tanggal 1 ferbruari 1997. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Hasyim Ashari Kedung Knadang, SD S Tunas Harapan, SMP Negeri 2 Malang, SMA Negeri 5 Malang, dan pada tahun 2015 menempuh kuliah di Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan ITS . Penulis menjadi mahasiswa program sarjana (S-1) Departemen Desain Komunikasi Visual jalur SNMPTN pada tahun 2015.

Di Departemen Desain Komunikasi Visual, penulis mengambil topik peminatan untuk Tugas Akhir yaitu Animasi 2D dengan merancang sebuah Desain Animasi Sejarah. Selama masa studi di ITS, selain berkuliah, penulis juga aktif dalam kegiatan diluar perkuliahan antara lain, pernah menjadi staff Departemen Komunitas HIMA IDE 2016/2017, menjadi Tim Desain Grafis di Hompimpa Animation Studio yang berlokasi di Surabaya, serta melakukan kegiatan magang pada Tabletoys Boardgame Studio, sebagai desainer grafis. Selama menjadi desainer di Tabletoys studio, penulis bersama tim menghasilkan produk *Waroong Wars Revised 2018*, yang terpilih menjadi salah satu produk terpilih BEKRAF untuk mewakili Indonesia dalam pameran Internationale Spieltage SPIEL 2018, di Essen , Jerman.

Email : yopigozal@gmail.com

No. HP : 082234349729