



TUGAS AKHIR - RD 141558

**PERANCANGAN SERIAL ANIMASI
'SANGGRAMAWIJAYA'**

DAWAM MUHAMMAD I. M.
NRP. 3410100089

Dosen Pembimbing
Rahmatsyam Lakoro, S. Sn., M.T.
NIP. 19760907 200112 1001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2016**



FINAL PROJECT - RD 141558

**'SANGGRAMAWIJAYA'
THE ANIMATION SERIES DESIGN**

DAWAM MUHAMMAD I. M.
Student ID. 3410100089

Counselor Lecturer
Rahmatsyam Lakoro, S. Sn., M.T.
NIP. 19760907 200112 1001

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM
DEPARTEMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA 2016**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN SERIAL ANIMASI 'SANGGRAMAWIJAYA'

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Oleh ;

Dawam Muhammad I. M

NRP: 3410100089

Surabaya, 28 Juli 2016

Periode Wisuda : 114 (September 2016)

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

Dosen Pembimbing

Rahmatsyam, S.Sn., M.T.
NIP. 19760907 200112 1001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Dawam Muhammad I. M.
NRP : 3410100089

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“Perancangan Serial Animasi 'Sanggramawijaya’”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 28 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,

A 6000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp is green and yellow, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL', 'TGL', '15ADF567825557', '6000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'.

(Dawam Muhammad I. M)

PERANCANGAN SERIAL ANIMASI SANGGRAMAWIJAYA

Nama Mahasiswa : Dawam Muhammad Izzuddin Mardhonansyah

NRP : 3410100089

Jurusan : Desain Produk Industri FTSP-ITS

Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T

ABSTRAK

Penelitian ini merespon atas kebutuhan film animasi di Indonesia terutama yang mengangkat konten lokal sejarah dan kebudayaan yang dinilai kurang dalam kuantitas sehingga menimbulkan kurangnya kualitas karena kurang adanya kompetisi dalam industri animasi.

Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, penulis melakukan metode penelitian secara kualitatif dengan melakukan wawancara kepada Guru Besar sejarah dan pelaku animasi yang sudah menekuni bidangnya sejak lama. Selain itu dilakukan observasi terhadap beberapa film animasi untuk dipelajari secara teknis pembuatannya.

Wujud akhir dari perancangan ini adalah sebuah *visual storytelling* yang menampilkan *preview* dari serial animasi yang bercerita tentang berdirinya kerajaan Majapahit dengan gaya cerita yang lebih informal, sehingga penikmatnya bukan hanya dari mereka yang ingin mengetahui sejarah, namun juga dari segi hiburan.

Kata kunci: Serial animasi, konten lokal, Majapahit, Raden Wijaya

SANGGRAMAWIJAYA THE ANIMATION SERIES DESIGN

Student Name : Dawam Muhammad Izzuddin Mardhonansyah

Student ID : 3410100089

Department : Industrial Product Design FTSP-ITS

Councillor Lecturer : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T

ABSTRACT

This research responds to the needs of animated films in Indonesia, especially with local content and cultural history which are considered less in quantity, causing a lack of quality because of the lack of competition in the animation industry.

For the purposes of this study, the author conducted qualitative research methods such as an interview to Professor of history and animator from animation industry who has been in this field for a long time. In addition, the observation to several animated films to be studied in technical preparation and production.

Final output of this design is a visual storytelling that shows a preview of the animated series that tells the story of the founding of the kingdom of Majapahit which style of the story is presented are more informal, so that the audiences are not only from those who wish to know the history, but also in terms of entertainment.

Keyword: animated series, local content, Majapahit, Raden Wijaya

Kata Pengantar

Segala puji saya haturkan kepada Yang Maha Kuasa atas diberikannya kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan lancar.

Karya Tulis yang berjudul “*PERANCANGAN SERIAL ANIMASI ‘SANGGRAMAWIJAYA’*” ini, disusun sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir, yang terdiri dari hasil riset dan pemecahan masalah dengan solusi kreatif berbasis program studi Desain Komunikasi Visual di jurusan Desain Produk Industri Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP) ITS.

Kelancaran dan keberhasilan penulisan laporan ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk saya sehingga dapat tetap berkarya atas nama-Nya.
2. Kepada kedua Orang tua dan keluarga yang selalu memiliki ekspektasi positif akan segala usaha yang saya lakukan.
3. Kepada bapak Rahmatsyam Lakoro selaku pembimbing tugas akhir, dan kepada seluruh jajaran dosen Despro.
4. Teman-teman seperjuangan, Fiky dan Alfian, yang selalu mendukung dan turut berjuang dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Rekan Hompimpa Studio yang juga banyak memberikan dukungan dan kontribusinya terhadap perancangan ini.
6. Teman-teman Despro ITS khususnya teman-teman seangkatan 2010 dan teman-teman studio Tugas Akhir yang turut membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu.

7. Teman-teman di luar Despro ITS yang turut membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis menyadari karya tulis ini tidak luput dari berbagai kekurangan, untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan karya tulis ini. Diharapkan, laporan ini dapat menjadi bagian kecil dari sekian banyak langkah dalam mewujudkan generasi muda produktif yang kompetitif, menjadi sumber daya manusia unggul yang berkualitas dalam menuju Indonesia cemerlang.

Surabaya, 27 April 2016

Penulis

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Ruang Lingkup	7
5.1.1. Ruang Lingkup	7
5.1.2. Output	7
1.6 Tujuan	7
1.7 Manfaat	8
1.8 Sistematika Penulisan	8
Halaman ini sengaja dikosongkan	10
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Animasi 3D (Computer Graphic animation)	11
2.2 Proses Pembuatan Film Animasi	12
2.2.1 Tahap Pra-Produksi (Pre-Production)	12
1. Ide/Gagasan	12
2. Storyline dan Storyboard	13
3. Desain Karakter	13
4. Desain Environment	14

5.	<i>Voice Recording</i>	14
2.2.2	Tahap Produksi (Production)	15
1.	Modeling, Texturing dan Rigging.....	15
2.	Camera Blocking dan Layout	16
3.	Animation dan Motion Capture	16
4.	Lighting dan Rendering	17
5.	Visual Effect dan Compositing.....	17
2.2.3	Tahap Post Produksi.....	17
1.	Sound Effect dan Music Scoring.....	17
2.	Title dan Credits	18
3.	Final Output.....	18
2.3	Kisah Majapahit.....	18
2.3.1	Desa Majapahit Terbentuk	18
2.3.2	Berdirinya Kerajaan Majapahit	19
2.4	Proses Pembuatan Storyboard	20
2.4.1	Definisi Storyboard	20
2.4.2	Jenis Storyboard	20
2.4.3	Animatic Storyboard	21
2.5	Studi <i>Storyboard</i> /Sinematografi	21
2.5.1	<i>Floobynooby.com</i> oleh Ron Doucet	21
2.5.2	Cinematography: Theory and Practice oleh Blain Brown	25
2.5.3	“Directing the Story” oleh Francis Glebas	25
2.6	Studi Sinematografi	27
2.7	Penelitian Sebelumnya	37
2.7.1	“Negarakertagama dan Tafsir Sejarahnya” oleh Slamet Muljana.....	37
	Gambaran Umum	37
	Persamaan Kajian.....	38
	Perbedaan Kajian.....	38
2.7.2	“Film Animasi yang Mencerdaskan Bangsa” oleh Olivia Ersafitri	39
	Gambaran Umum	39
	Persamaan Kajian.....	39

Perbedaan Kajian	40
2.8 Studi Eksisting	40
2.8.1 “Tutur Tinular”	40
Halaman ini sengaja dikosongkan	42
BAB III	41
METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Metode Penelitian	41
3.1.1 Populasi	41
3.1.2 Profil Narasumber.....	42
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	43
3.2.1 Wawancara	43
3.2.2 Studi Sejarah	45
3.2.3 Observasi	49
“Avatar: The Last Airbender”	49
“Big Hero 6”	51
“Saladin the Animated Series”	54
3.3 Penentuan Konsep Desain.....	56
3.4 Kriteria Desain	56
3.3.1 Poin-Poin Penentu Konsep/Alur Cerita/Timeline	56
3.3.2 Storyboard	56
3.3.3 Animatik.....	57
3.3.4 Sinematografi	57
3.3.5 Pencahayaan	57
3.4 Diagram Alur Berpikir	58
BAB IV	59
KONSEP DESAIN	59
4.1 Konsep Desain	59
4.1.1 Konsep cerita.....	59
4.1.2 Plot cerita/Scene-o-gram	62
4.1.2 Setting/Environment.....	66
4.1.3 Karakter	66

4.1.4 Tema Visual/Gaya Visual	76
4.2 Kriteria Desain.....	77
4.2.1 Alternatif Cerita	77
4.2.2 Alternatif Storyboard	80
4.2.3 Trailer/Cuplikan Serial.....	83
Halaman ini sengaja dikosongkan	84
BAB V	85
IMPLEMENTASI DESAIN.....	85
5.1 Konsep Trailer	92
5.1.1 Action I.....	92
5.1.2 Action II	96
5.1.3 Action III.....	102
5.2 Breakdown scene.....	104
5.2.1 <i>Scene</i> Senang.....	104
5.2.2 <i>Scene</i> Sedih	105
5.2.3 <i>Scene</i> Menegangkan.....	106
5.2.4 <i>Scene</i> Misterius	107
BAB VI.....	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran	109
Halaman ini sengaja dikosongkan	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
BIODATA PENULIS.....	112
LAMPIRAN	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Tutar Tinular (dari kiri) versi sandiwara radio, serial tahun 1997 dan sinetron versi 2011	2
Gambar 1.2 Majapahit dalam game <i>Civilization V: Brave New World</i>	3
Gambar 2.1 contoh animasi 3D	11
Gambar 2.2 3D <i>animation production pipeline</i> by Donar Production.....	12
Gambar 2.3 contoh isi dari situs <i>floobybooby.com</i> yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan <i>storyboard</i>	23
Gambar 2.4 Contoh gambar dalam buku “ <i>Directing the Story</i> ” yang digunakan sebagai acuan dalam proses <i>visual storytelling</i> pada <i>storyboard</i>	26
Gambar 2.5 <i>Wide shot</i>	27
Gambar 2.6 <i>Medium shot</i>	28
Gambar 2.7 <i>Close up/Head and Shoulder</i>	28
Gambar 2.8 <i>Low angle</i>	29
Gambar 2.9 <i>Tilt</i>	30
Gambar 2.10 <i>Saturation</i>	32
Gambar 2.11 <i>Value</i>	32
Gambar 2.12 Contoh penerapan <i>Saturation</i> dan <i>desaturation</i>	32
Gambar 2.13 <i>Monochrome</i>	33
Gambar 2.14 Contoh <i>Monochromatic</i>	34
Gambar 2.15 <i>Triadic</i>	35
Gambar 2.16 Contoh <i>Triadic</i>	35
Gambar 2.17 <i>Complementary</i>	36
Gambar 2.18 Contoh <i>Complementary</i>	36
Gambar 3.1 Avatar: The Last Airbender	50
Gambar 3.2 Adegan Baymax dan Hiro dalam Big Hero 6	51
Gambar 3.3 <i>Tonal lighting</i> Film Big Hero 6.....	52
Gambar 3.4 <i>Tonal</i> Film <i>blockbuster</i>	54
Gambar 3.5 Contoh sinematografi film Saladin the Animated Series.....	55
Gambar 3.6 Bagan cara berpikir	58

Gambar 4.1 <i>Scene-o-gram</i> Ackerman	62
Gambar 4.2 Raden Wijaya.....	68
Gambar 4.3 Aji	69
Gambar 4.4 Tribhuwaneswari	70
Gambar 4.5 Ronggolawe	71
Gambar 4.6 Kertanegara.....	72
Gambar 4.7 Raganatha	73
Gambar 4.8 Jayakatwang.....	74
Gambar 4.9 Arya Wiraraja	75
Gambar 4.10 Alternatif awal <i>storyboard</i> episode 01	80
Gambar 5.1 Sampel dari <i>storyboard</i>	81
Gambar 5.2 Proses <i>rendering</i> pada salah satu <i>scene</i>	90
Gambar 5.3 <i>Storyboard</i> pada episode 06.....	93
Gambar 5.4 <i>Storyboard</i> pada episode 01.....	94
Gambar 5.5 <i>Storyboard</i> pada episode 03.....	94
Gambar 5.6 <i>Storyboard</i> pada episode 04.....	95
Gambar 5.7 <i>Storyboard</i> pada episode 06.....	96
Gambar 5.8 <i>Scene</i> episode 08.....	97
Gambar 5.9 <i>Scene</i> episode 08.....	98
Gambar 5.10 <i>Scene</i> episode 08.....	99
Gambar 5.11 <i>Scene</i> episode 08.....	100
Gambar 5.12 <i>Scene</i> episode 08.....	101
Gambar 5.13 <i>Storyboard</i> pada episode 09.....	102
Gambar 5.14 <i>Storyboard</i> pada episode 11.....	102
Gambar 5.15 <i>Storyboard</i> pada episode 18.....	103
Gambar 5.16 <i>Scene</i> Senang	104
Gambar 5.17 <i>Scene</i> Sedih.....	105
Gambar 5.18 <i>Scene</i> Menegangkan	106
Gambar 5.19 <i>Scene</i> Misterius.....	107

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki nilai sejarah dan budaya yang sangat tinggi. Ini dapat dilihat dari banyaknya kerajaan pernah berdiri bahkan berkuasa di Indonesia yang silih berganti dan sisa-sisa peninggalan mereka tetap ada hingga sekarang sejak ratusan tahun yang lalu. Disebutkan kerajaan pertama yang berdiri adalah kerajaan Kutai di Kalimantan Timur namun ada juga yang mengklaim bahwa ada beberapa kerajaan yang sudah berdiri sebelumnya namun kerajaan sebelum Kutai sebagai kerajaan pertama ini masih belum diyakini kebenarannya¹. Dan setelah Kutai berdiri di abad ke-4, mulai bermunculan kerajaan-kerajaan yang bisa tercatat yang tersebar di seluruh Indonesia. Namun diantara kerajaan-kerajaan yang pernah berdiri di Indonesia, hanya satu kerajaan yang tercatat yang dianggap memiliki wilayah kerajaan terluas dan berdiri paling lama diantara kerajaan lain yakni hampir mencapai 3 abad lamanya, yakni Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan terbesar yang pernah berhasil menguasai hampir semua wilayah Asia Tenggara saat ini². Berdirinya Kerajaan Majapahit ini tidak semata muncul begitu saja, namun dalam sejarahnya diiringi kisah penyerangan oleh kerajaan Kediri yang dipimpin oleh Jayakatwang ke kerajaan Singosari yang saat itu telah berhasil menguasai daerah Jawa dan sekitarnya, serta kisah heroik Raden Wijaya - seorang menantu dari Kertanegara, Raja Singosari - yang berhasil membalaskan dendam Kerajaan Singosari kepada Kerajaan Kediri dan membebaskan tanah air dari jajahan asing dari Tiongkok.

Salah satu kisah yang mengangkat sejarah adalah T tutur Tinular, pada tahun 1989, pernah disiarkan sandiwara radio di 512 stasiun radio di seluruh Indonesia, sebuah kisah berjudul T tutur Tinular karya S. Tidjab. Kisah ini

¹Kumpulan buku pelajaran sejarah kelas 5 SD.

²<http://asianhistory.about.com/od/glossaryko/g/Majapahit-Empire.htm>

menceritakan seorang tokoh fiktif yang bernama Arya Kamandanu yang hidup di jaman Singosari hingga Majapahit. Karya ini mendapatkan respon yang sangat tinggi. Oleh karena itu muncul versi serial televisinya pada tahun 1997 dan berhasil menarik banyak pemirsa pada saat itu. Bahkan *rating* pada situs *imdb.com*, film serial ini mendapat skor 7.9/10.

Melihat respon yang menakjubkan tersebut, pada tahun 2011 muncul Tutar Tinular versi sinetron yang tayang hampir setiap hari dengan durasi 2 jam per tayang. Namun banyak sekali kritikan yang datang terutama dari pecinta kisah Tutar Tinular sebelumnya karena terkesan mengesampingkan dari kisah aslinya dan sering kali menghilangkan adegan yang sarat sejarah. Padahal kisah sejarah yang sesungguhnya juga dianggap penting dalam menyampaikan sejarah lokal yang berharga terutama tentang runtuhnya kerajaan terkuat saat itu yakni Singosari dan mulai terbentuknya kerajaan yang kelak akan dikenal dengan kerajaan terluas di wilayah Asia Tenggara, Kerajaan Majapahit.



Gambar 1.1: Poster Tutar Tinular (a) versi sandiwara radio, serial tahun 1997 (b) dan sinetron versi 2011 (c)

Sumber: *image.google.com*

Selain kisah sejarah yang diproduksi lokal, kisah tentang besarnya Kerajaan Majapahit ini bahkan sampai memunculkan *game* yang di salah satu *Campaign*-nya berkisah tentang Gajah Mada dari Majapahit, *game* ini berjudul *Civilization V: Brave New World* yang *release* pada Juli 2013. Dalam *game* ini kerajaan Majapahit dideskripsikan sebagai kerajaan terbesar di Asia Tenggara yang berhasil menguasai wilayah Asia Tenggara. *Game* ini sendiri mendapatkan *rating* 9/10 di situs dua *game reviewer* besar, *ign.com* dan *metacritic.com*



Gambar 1.2: Majapahit dalam *game Civilization V: Brave New World*

Sumber: *ign.com*

Dari respon dunia di atas, kisah sejarah keberadaan Majapahit merupakan kisah kerajaan abad pertengahan di wilayah Asia Tenggara yang memiliki potensi untuk dapat dikomersilkan. Karena konsep kerajaan saat itu serta kisah dalam setiap detail tokoh Majapahit itu sendiri yang cukup menarik. Sehingga pada tanggal 20-22 Nopember 2014 diadakan diskusi yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Jawa Timur yang dihadiri oleh sutradara dan penulis cerita se-Jawa Timur di Batu yang khusus membahas perfilman lokal.

Dari diskusi tersebut didapatkan kesimpulan bahwa dunia perfilman Indonesia membutuhkan film dengan konten lokal³.

Kebutuhan film dengan tema lokal inilah yang membuat para penulis cerita dan sutradara se-Jawa Timur merasa perlu untuk membahasnya. Dalam Raker itu disebutkan bahwa banyak sekali pusat budaya di Jawa Timur. Bahkan dalam rapat tersebut disebutkan secara spesifik bahwa adanya sebuah film lokal terutama sejarah Majapahit perlu dibuat karena Majapahit sudah dikenal secara luas tentang kekuasaan dan budayanya berpusat di Jawa Timur, yang *notabene* adalah tempat dimana banyak muncul pembuat film.

Dari sini mereka para penulis dan pembuat film beranggapan bahwa para pembuat film ini perlu membuat film dari asal mereka dan mengangkatnya sebagai film yang menampilkan identitas nasional. Karena identitas lokal dan nasional sedang dibutuhkan di era modern ini. Di akhir pertemuan dibahas tentang pembuatan film yang bertema lokal salah satunya tentang Majapahit, yang kemudian diajukan ke pemerintah untuk memperoleh dana APBD untuk pendanaan dalam memproduksi film yang sudah disanggupi oleh pemerintah yang diwakili oleh Dinas Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif

Media industri kreatif ada banyak jenisnya, selain film yang kini sedang meningkat peminatnya adalah animasi. Seperti dalam rapat pleno yang dilakukan Kementerian Pariwisata dan Kreatif pada 3 Juli 2014, disebutkan bahwa animasi digadang-gadang akan membantu merevolusi industri kreatif secara cepat⁴. Rapat tersebut berkaitan dengan minat masyarakat Indonesia tentang animasi sendiri juga berangsur-angsur terus meningkat. Ini dapat dilihat dari bertambahnya jam tayang film animasi Adit & Sopo Jarwo di televisi⁵, juga meningkatnya *rating* animasi Keluarga Pak Somad, padahal jika dibandingkan dengan animasi asal Malaysia, Ipin & Upin, kualitas animasinya tidak lebih baik namun apresiasi

³Pokok pikiran yang dipaparkan dalam “rapat Koordinasi Pelestarian Seni Budaya Jawa Timur Melalui Film Daerah”. 20-22 Nopember 2014. Hotel Kartika Wijaya, Batu

⁴<http://www.duniaku.net/2014/07/04/rapat-pleno-studi-dan-perencanaan-ekonomi-kreatif-animasi-dapat-merevolusi-industri-secara-cepat/>

⁵ Terjadi pada akhir tahun 2014 hingga pertengahan 2015

masyarakat terhadap Keluarga Pak Somad cukup tinggi bahkan beberapa kali *rating* mereka melebihi *rating* Ipin & Upin⁶.

Konten animasi lokal ini memang perlu ditingkatkan mengingat animasi luar negeri masih mendominasi televisi Indonesia seperti Ipin & Upin, Krishna, Masha and the Bear, Spongebob dan masih banyak lagi, dan jika ditelaah kembali beberapa film animasi seperti Ipin & Upin merupakan film yang mengangkat tema lokal di Negara mereka. Kendala yang dialami animasi lokal ini terjadi diantaranya karena belum ada regulasi yang mendukung animasi lokal melalui kurikulum, sistem ekonomi, infrastruktur, serta belum adanya sinergi Antara pemerintah, industri dan komunitas untuk menciptakan ekosistem industry kreatif yang berkelanjutan⁷.

Namun dunia animasi di Indonesia sendiri cukup mengalami kesulitan dalam proses produksi dan pemasarannya. Hal ini dikarenakan beberapa faktor. Faktor pertama adalah kualitas animasi yang rata-rata belum cukup bagus untuk diekspor, karena kurikulum animasi di Indonesia yang kurang mendukung. Kedua, biaya produksi animasi yang tinggi, hal ini dikarenakan pembuatan animasi membutuhkan waktu dan *animator* yang banyak⁸. Dan yang ketiga adalah harga jual animasi terutama animasi serial yang hendak masuk TV Indonesia terbilang cukup rendah yang bahkan tidak dapat menutupi biaya produksi jika hanya mengandalkan harga beli dari TV⁹. Hal-hal seperti ini yang membuat industri animasi sulit berkembang, karena investor yang belum percaya untuk dapat membiayai proses produksi.

⁶ <http://www.tribunnews.com/seleb/2014/08/27/rating-film-animasi-keluarga-somat-kalahkan-upin-ipin>

⁷ Hasil forum komik dan animasi yang diadakan Kemenparekraf pada 2013

⁸ <http://www.duniaku.net/2014/07/04/rapat-pleno-studi-dan-perencanaan-ekonomi-kreatif-animasi-dapat-merevolusi-industri-secara-cepat/>

⁹ hasil pengamatan penulis

1.2 Identifikasi Masalah

1. Dibutuhkannya film dengan konten lokal di Indonesia
2. Majapahit merupakan salah satu konten sejarah yang diperlukan untuk di ceritakan melalui media film
3. Produksi animasi lokal diyakini memiliki masa depan yang bagus mengingat respon masyarakat yang positif terhadap animasi lokal
4. Minat masyarakat atas industri kreatif lokal seperti animasi yang meningkat namun produksi animasi dalam negeri masih sedikit.
5. Industri animasi di Indonesia sudah terlihat perkembangannya, hanya saja masih belum ada dukungan dari pemerintah melalui kebijakannya seperti kurikulum dari sekolah animasi, media penayang, dan *production house* yang belum berani ambil risiko¹⁰.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Proses perancangan serial animasi yang bertema sejarah berdirinya Majapahit, mulai runtuhnya Singosari hingga pernyataan kemerdekaan Majapahit yakni di akhir abad 13 hingga awal abad 14.
- Film animasi ini dibuat dengan menggunakan teknik animasi tiga dimensi dengan durasi 3-4 menit dan 5-7 menit render 2d *animatic storyboard*
- Penulis membatasi perancangan ini dalam hal pembuatan cerita dan sinematografi/*storyboard*. Sedangkan desain karakter dan *environment* dari serial ini akan dibahas dalam laporan tugas akhir perancangan dari penulis yang berbeda

¹⁰ Hasil wawancara dengan Cak Waw

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana menceritakan kisah Majapahit melalui animasi 3D dengan latar belakang sejarah ber-*genre action history*?

1.5 Ruang Lingkup

5.1.1. Ruang Lingkup

Perancangan media untuk membantu menceritakan sejarah dalam bentuk film animasi, meliputi:

- a) Studi konten tentang sejarah terkait
 - a. Meliputi kisah secara timeline mulai runtuhnya Singosari hingga berdirinya Majapahit
 - b. Konsep cerita/plot
- b) Studi *Cinematography* dan *storyboard* dalam merancang film animasi mulai dari *tone* warna, *lighting*, *angle* kamera, dan *camera movement*

5.1.2. Output

3. Laporan tertulis
4. *Trailer* dengan kualitas *full render* dengan durasi 3 menit dan cuplikan *animatic storyboard*

1.6 Tujuan

- Menciptakan cerita yang menarik dan mampu menarik minat generasi muda akan sejarah terutama sejarah berdirinya Majapahit
- Membantu melestarikan sejarah tentang berdirinya Majapahit
- Terciptanya serial animasi lokal bertema Majapahit
- Membantu meningkatkan kuantitas animasi di Indonesia sehingga terjadi persaingan secara kualitas

1.7 Manfaat

Animasi “Sanggramawijaya” ini dapat memberikan manfaat bagi dunia hiburan berlatar belakang sejarah Nusantara dan juga bermanfaat bagi industri animasi di Indonesia dalam hal peningkatan kualitas melalui kuantitas animasi lokal yang bertambah serta dapat memacu kompetisi yang muncul dari animasi-animasi lokal.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan dibahas pembahasan tentang media kreatif yang bermuatan lokal terutama sejarah Majapahit dan latar belakang masalah tentang kurangnya penayangan animasi buatan Indonesia, serta fenomena acara televisi yang animasinya masih didominasi animasi luar negeri.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang berbagai elemen-elemen penunjang perancangan serial animasi yang bercerita tentang berdirinya Majapahit. Selain itu juga berisi mengenai analisa perbandingan perancangan serial animasi yang akan dibuat ini dengan serial animasi lainnya.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode-metode yang dilakukan untuk memperoleh data, mulai dari wawancara pada pakar pembuat cerita animasi di Indonesia, dan juga observasi mengenai serial animasi yang laku di pasaran.

BAB IV : KONSEP DESAIN

Pada bab ini membahas mengenai konsep cerita animasi Sanggramawijaya yang sesuai dengan target audien yang terkait dengan permasalahan dan juga tujuan perancangan, dengan menerapkan hasil dari tinjauan pustaka dan penelitian dari bab iii.

BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi atau penerapan desain yang sudah dibuat pada hasil akhir yaitu sebuah *preview trailer* sepanjang 8 menit.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan solusi desain yang sudah didapatkan selama penelitian dan perancangan, serta saran-saran untuk proyek desain selanjutnya agar kedepannya menjadi lebih baik lagi.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi 3D (*Computer Graphic animation*)

CG *animation* atau lebih dikenal dengan animasi 3D merupakan animasi yang hampir keseluruhan proses produksinya menggunakan digitalisasi atau komputer, mulai dari objek, karakter, *environment*, cahaya maupun kameranya menggunakan *digital/computer*. Animasi 3D ini pertama kali masuk layar lebar pada tahun 1996 yang diproduksi Pixar Animation dengan judul “*Toy Story*”, yang menurut riwayatnya, film animasi ini memakan waktu 15 tahun pada proses produksi dan proses pengembangan *software* yang digunakan.

Semakin berkembangnya jaman, pengembangan *software* dan *hardware* yang digunakan dalam produksi film animasi pun semakin maju. Contohnya adalah penggunaan hardware *motion capture*. Cara kerja *motion capture* ini yaitu dengan menangkap gerakan manusia asli yang kemudian akan diproses untuk bias masuk pada karakter pada film animasi tersebut. Contoh penggunaan *motion capture* pada film animasi adalah *The Adventure of Tintin* yang di-*release* pada 2011.

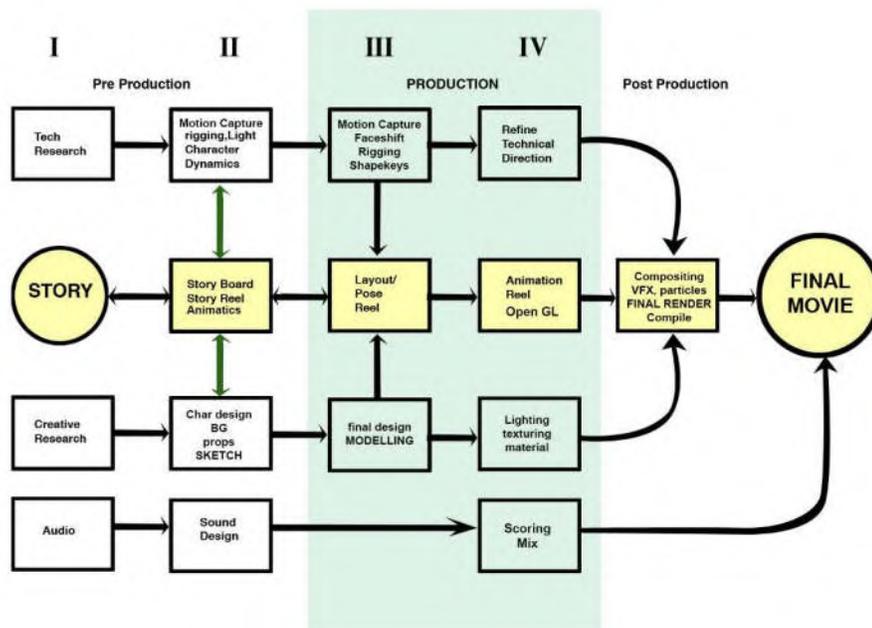


Gambar 2.1 contoh animasi 3D

Sumber: *images.google.com*

2.2 Proses Pembuatan Film Animasi

Seperti halnya dalam membuat film *live action*, dalam membuat film animasi juga diperlukan adanya sistem yang terstruktur dan sistematis, hal ini dibutuhkan karena dalam proses produksi animasi diperlukan team yang saling mendukung satu sama lainnya dan diharapkan dari struktur yang sistematis ini dapat memudahkan proses kerja team. Adapun tahapannya seperti berikut:



Gambar 2.2 3D animation production pipeline by Donar Production

2.2.1 Tahap Pra-Produksi (Pre-Production)

1. Ide/Gagasan

Menentukan sebuah ide atau gagasan merupakan hal pertama yang harus dilakukan dalam pembuatan animasi. Ide atau gagasan ini akan membentuk sebuah konsep yang menjadi sebuah fondasi dalam mengembangkan cerita. Jika sebuah konsep itu kuat dan dapat disampaikan dengan menarik, maka penggalangan dana dari investor

akan mengalir dan proses produksi pun akan lancar. Selain itu dengan ide cerita dan konsep yang baik akan menarik lebih banyak peminat.

2. *Storyline* dan *Storyboard*

Setelah ditentukan ide dan konsep cerita, dilakukan pengembangan dari ide dan konsepnya. Cara penyampaian cerita dan pengembangannya harus benar-benar beracu pada konsep yang sudah ditentukan, hal ini dilakukan agar inti cerita dan pesan yang terkandung benar-benar tersampaikan mulai dari alur cerita, karakter yang muncul hingga *setting* terutama *environment* dan waktu.

Hal ini dilakukan dengan dibuatkannya *storyline* secara utuh terlebih dahulu dari awal hingga akhir melalui sinopsis, kemudian ditambahkan detail pada cerita yang kemudian dibuatkan percakapan yang dapat diperoleh dari pembuatan *script*. Setelah dilakukannya pembuatan *script*, dibuatkan sebuah *storyboard*.

Pembuatan *storyboard* dilakukan untuk mempermudah memvisualisasikan sebuah *script* yang sudah dibuat sebelum dilakukannya tahap produksi. Hal ini dibutuhkan untuk menentukan animasi yang tampak, peletakkan kamera, pergerakan kamera, jenis kamera, *layout* dari karakter dan *environment* pada layar (komposisi), penentuan *timing* pada *script*, *visual effect*, *sound effect*, *background music* hingga tampak cerita keseluruhan yang akan mempermudah pula sistem produksi.

3. Desain Karakter

Ketika sinopsis dan *storyline* dibuat, dilakukan pula proses mendesain karakter untuk memperkuat cerita yang akan dikembangkan. Sifat dan perilaku karakter-karakter ditentukan terlebih dahulu. Setelah karakter-karakter ditentukan sifat dan perilakunya, dilakukan desain karakter yang merepresentasikan

karakter-karakter yang dimaksud (sketsa hingga desain komprehensif), mulai dari postur tubuh, *staging*, macam-macam ekspresi, pakaian dan asesoris hingga warna/tekstur yang digunakan pada masing-masing karakter. Selain itu desain karakter yang unik/khas, akan memberikan nilai tambah dan pembeda dari desain karakter yang sudah pembeda, karakter yang berbeda akan memudahkan penonton akan lebih mudah mengenali masing-masing karakter dalam film atau bahkan menjadi ciri khas sebuah film tertentu. Pada perancangan ini desain karakter dilakukan oleh penulis lain.

4. Desain *Environment*

Selain desain karakter, dilakukan pula proses mendesain *environment*. Proses ini dilakukan untuk mendukung penyampaian sebuah konsep cerita. Desain *environment* menentukan sebuah *mood* dan atmosfer dari sebuah film dan bahkan dapat menjadi pembeda dari film lain melalui proses eksplorasi visual dan *style* yang tentu saja harus tetap beracu pada konsep awal pembuatan cerita. Sama halnya dengan desain *environment*, perancangannya juga dilakukan oleh penulis lain.

5. *Voice Recording*

Pengambilan suara dilakukan untuk memenuhi kebutuhan proses produksi seperti animasi. Proses pengambilan suara ini dilakukan dengan tujuan *acting* yang nanti dilakukan pada animasi bisa tampak alami karena pengambilan suaranya tidak dibatasi dengan gerakan yang sudah ditentukan jadi sang actor bisa lebih ekspresif.

2.2.2 Tahap Produksi (*Production*)

1. *Modeling, Texturing dan Rigging*

Setelah semua konsep desain karakter dan *environment* sudah jadi, proses selanjutnya adalah *modeling*. *Modeling* disini diartikan sebagai pembuatan bentuk tiga dimensi dari gambar konsep yang sudah dibuat menggunakan *3D software* seperti Autodesk 3DMax ataupun Blender.

Pada proses *modeling* ini dibuatkan 2 jenis model pada tiap karakter maupun *environment*. Kedua jenis ini antara lain adalah model *lowpoly* dan *highpoly*. *Lowpoly* merupakan bentuk model dengan kedetailan sebuah model yang sangat rendah, hal ini dilakukan untuk mempermudah proses animasi agar *realtime* animasi dapat diperoleh, karena proses animasi dan kedetailan objek mempengaruhi penggunaan *memory* pada komputer. Sedangkan model *highpoly* akan digunakan pada proses akhir, yakni *rendering*. Sifat *highpoly* ini memiliki kedetailan yang sangat tinggi dan berfungsi menggantikan model *lowpoly* yang sebelumnya digunakan pada proses animasi yang akan dirender.

Tepat pada saat proses *modeling* selesai, model yang sudah jadi tersebut dilakukan proses *texturing* atau pewarnaan. Proses *texturing* ini bias digunakan dengan berbagai cara seperti menggunakan foto asli sebagai tekstur yang akan digunakan atau dengan pewarnaan *brush* seperti pada *digital painting*. Ini bisa dilakukan dengan bantuan *software* 2D seperti Photoshop atau pewarnaan *built-in* dari software 3D seperti Blender.

Setelah proses diatas selesai, proses *rigging* dimulai. Proses ini merupakan proses pemberian tulang pada karakter hingga dapat digerakkan seperti wayang.

2. *Camera Blocking dan Layout*

Dalam pembuatan film animasi sering kali menggunakan istilah “*If it s not in the shot, why worry about it*”. Istilah ini digunakan untuk melakukan *planning shot* lebih efektif. Jadi peletakkan kamera dan layout *enviromtent* yang dilakukan disini bertujuan untuk menyiapkan apa saja yang tampak dalam layar, sehingga apa yang tidak tampak dalam kamera tidak akan perlu diberikan sentuhan detail atau bahkan tidak perlu disiapkan. Hal ini tentu saja akan jauh lebih mempercepat proses produksi.

Peletakan karakter juga diletakkan di sini. Hal ini menggunakan karakter yang *low poly*, dan terkadang diberi animasi yang kasar hanya untuk sekedar memberikan gambaran peletakan karakter.

3. *Animation dan Motion Capture*

Proses pembuatan gerakan dilakukan di tahap ini. Bisa dilakukan dengan cara menggerakkan dengan manual dan/atau menggunakan teknologi *motioncapture*. Tahap ini memiliki beberapa ronde, gerakan pertama dibuat secara sangat kasar (*blocking*) kemudian kembali lagi untuk dilakukan animasi *in between* (animasi yang lebih detail dari *blocking*), atau pada *motion capture* dilakukannya take *action* oleh actor yang kemudian dilakukan *cleaning up* pada gerakan dan juga dilakukan proses *tweaking* dan kembali dilakukan *refining*, peletakkan objek terutama yang memiliki interaksi dengan karakter kemudian di-*review* lagi apa perlu dilakukan revisi. Proses animasi merupakan proses yang paling lama dalam proses pembuatan film animasi, karena sering kali terjadi pembuatan gerakan yang sering diulang untuk memperoleh gerakan yang diinginkan.

4. *Lighting dan Rendering*

Proses *lighting* atau pemberian cahaya sebenarnya bisa dilakukan ketika proses animasi masih berjalan, hal ini berfungsi sebagai *render test* sehingga bisa diketahui hasil akhir proses render.

Ketika semua proses animasi selesai, *lighting* yang tadi dibuat diletakkan pada *scene*, dan pendistribusian file *scene* dilakukan untuk dilakukannya *full resolution rendering* atau render hasil akhir yang biasanya memiliki format *Targa sequence*.

5. *Visual Effect dan Compositing*

Hasil render yang berupa *targa sequence* tadi dibawa ke *software visual effect* seperti Adobe After Effect atau *built in* Blender. Di sini dilakukan proses pemberian efek 2D seperti asap, api atau ledakan, di proses ini juga dilakukan proses *compositing* yang merupakan proses pengaturan tonal warna. Proses pembuatan film yang menggunakan *green screen*, di sini dilakukan proses *replace green screen* tadi dengan *matte background*, hal ini dilakukan untuk mempercepat proses *rendering*. Akhir dari proses ini adalah final karena pada tahap ini juga dilakukan penggabungan semua *shot* menjadi *full length movie*.

2.2.3 Tahap Post Produksi

1. *Sound Effect dan Music Scoring*

Setelah *full length render* selesai dilakukan, proses penambahan *sound effect* dan *background music* dilakukan di sini. Meski penambahan ini dilakukan ketika hasil render selesai, namun pembuatannya dilakukan ketika proses produksi berlangsung. Untuk menentukan *sound effect* yang dibutuhkan, dapat dilihat dari *script/screenplay* dan *storyboard*, begitu juga dengan pembuatan *background music* atau *score*.

2. Title dan Credits

Pemberian judul film dan credits dilakukan. Peletakan judul ini tidak selalu harus berada di awal film, hal ini tergantung dari sutradaranya. Begitu juga credits film, beberapa film biasanya meletakkan nama sutradara, cast dan *lead* masing-masing bidang di awal film. Namun semua film juga sepakat untuk meletakkan semua nama yang memiliki distribusi dalam pembuatan film ini semuanya diletakkan di akhir film.

3. Final Output

Ketika semua sudah selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah membuat semuanya menjadi bentuk fisik seperti *Blu-Ray* disk. Dan siap didistribusikan.

2.3 Kisah Majapahit

Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan di Indonesia yang berpusat di pulau Jawa yang didirikan oleh Raden Wijaya yang berdiri pada tahun 1293 hingga tahun 1500an. Hayam Wuruk merupakan raja yang sebut sebagai raja paling berkuasa yang pernah dimiliki Majapahit (1350-1389) yang berhasil memperluas wilayahnya hingga daerah perairan Asia Tenggara (Indonesia, Malaysia dan Filipina) yang dibantu oleh Patihnya yang bernama Gajah Mada.

Pada perancangan ini sebagian besar sumber cerita diambil dari buku “Negarakertagama dan Tafsir Sejarahnya” yang ditulis oleh Slamet Muljana.

2.3.1 Desa Majapahit Terbentuk

Setelah berhasil menjatuhkan Kerajaan Sriwijaya pada tahun 1290, Kerajaan Singhasari menjadi kerajaan terkuat di wilayah Indonesia saat itu. Hal ini membuat Kaisar Cina pada Dinasti Yuan, Kubilai Khan, mengirimkan utusannya untuk meminta upeti dari kerajaan Singosari,

namun Kertanegara selaku penguasa saat itu menolak dan bahkan memotong telinga utusan Cina sebagai pesan bahwa Singosari takkan tunduk terhadap Kubilai Khan.

Tak lama kemudian Adipati dari Kediri, Jayakatwang, melakukan pemberontakan terhadap Kerajaan Singosari. Dalam pemberontakan ini, Kertanegara berhasil terbunuh dan Kerajaan Singosari pun runtuh, lalu Jayakatwang mendirikan kerajaan Kediri. Namun tidak semua anggota kerajaan habis dibunuh, sang menantu yakni Raden Wijaya berhasil melarikan diri.

Dalam pelariannya, Raden Wijaya dibantu oleh penduduk desa Kudadu yang masih setia terhadap Kertanegara. Dari desa Kudadu, Raden Wijaya melanjutkan menuju Madura untuk menemui Arya Wiraraja untuk memperoleh perlindungan. Arya Wiraraja pun mau membantu Raden Wijaya karena merasa berhutang pada Kertanegara. Setelah beberapa bulan di Madura, Raden Wijaya diperintahkan untuk menemui Jayakatwang dan bersedia untuk patuh terhadap Jayakatwang dan meminta wilayah di daerah Tarik yang nantinya akan berubah nama menjadi Majapahit. Permintaan ini oleh Jayakatwang dikabulkan.

2.3.2 Berdirinya Kerajaan Majapahit

Kubilai Khan yang marah saat menerima pesan dari Kertanegara dari utusannya, pada tahun 1293 mengirim 1000 kapal untuk menyerang kerajaan Singosari. Karena pasukan Mongol ini tidak mengetahui bahwa kerajaan Singosari telah jatuh ditangan Jayakatwang, Raden Wijaya pun memberitahunya dan berhasil memanipulasi tentara Mongol untuk menyerang Kediri.

Dengan bantuan tentara Mongol, Raden Wijaya berhasil menumbangkan kerajaan Kediri yang masih berusia satu tahun itu dengan mudah. Tentara Mongol yang berpesta atas kemenangannya menjadi lengah sehingga Raden Wijaya pun juga menghancurkan mereka. Dalam serangan cepat ini tentara Mongol banyak yang terbunuh dan yang selamat

melarikan diri ke utara. Mereka yang lari ini terus dikejar oleh pasukan Majapahit hingga benar-benar sudah meninggalkan tanah Jawa.

Setelah berhasil mengalahkan kerajaan Kediri dan juga berhasil mengusir tentara Mongol dari Bumi Nusantara, Kerajaan Majapahit pun berdiri dan Raden Wijaya dinobatkan sebagai Raja Majapahit.

2.4 Proses Pembuatan *Storyboard*

2.4.1 Definisi *Storyboard*

Script merupakan sebuah cerita yang disampaikan secara tertulis, disitu terkandung plot cerita maupun monolog dan dialog yang juga termasuk dalam *script*. Sedangkan *storyboard* merupakan visualisasi dari *script*. *Script* tidak mengandung keterangan posisi kamera di mana atau bagaimana *gesture* dari karakter, namun pada *storyboard* dijelaskan dan ditunjukkan keterangan hingga yang paling detail seperti lama shoot, percakapan, peletakan kamera, *sound effect* dan banyak lagi. Oleh karena itu Alfred Hitchcock pernah berkata bahwa jika suatu *storyboard* itu selesai dibuat, maka 95% dari film tersebut sudah jadi, sisanya tinggal proses eksekusi.

2.4.2 Jenis *Storyboard*

Jenis *storyboard* berbeda pada tiap kegunaan dan media yang akan diproduksi. Tergantung pula pada kebutuhan artistic dengan kedetailan tinggi atau *storyboard* yang lebih ekonomis dengan kedetailan yang rendah yang biasanya digunakan pada serial.

Pada film animasi terutama animasi manual, tiap aspek dalam scene harus di gambar, mulai dari *gesture* tubuh sampai ekspresi secara detail sehingga ini akan memudahkan animator untuk meng-eksekusi. Namun berbeda dengan film *live-action*, gambar pada *storyboard* lebih sederhana dalam gestur dan ekspresinya karena kualitas gestur dan ekspresi biasanya tergantung pada pendalaman karakter oleh aktor.

Sedangkan untuk acara TV yang ditayangkan secara langsung, tidak menggunakan storyboard, namun menggunakan kamera yang sudah ditata di tempatnya dan pemilihan kamera bisa secara langsung atau setelah melewati proses editing.

2.4.3 *Animatic Storyboard*

Animatic storyboard pada umumnya digunakan untuk film animasi, *animatic storyboard* merupakan perwakilan dari film keseluruhan, namun menggunakan kualitas *storyboard* atau *storyboard* yang dianimasikan. Pada *animatic storyboard* ini sudah terdapat dialog dan *sound effect* sederhana, sehingga sebelum proses produksi dilakukan, proses *screening* atau *preview* bisa dilakukan, hal ini membantu *scene* atau *shot* apa yang perlu ditambah atau diganti.

2.5 Studi *Storyboard/Sinematografi*

Sebelum dilakukannya proses produksi sebuah film, setelah ide dan *script* sudah selesai dilakukan, adalah dilakukannya proses pembuatan *storyboard*.

Storyboard dibutuhkan untuk memvisualisasikan sebuah *script* cerita. *Storyboard* nantinya akan dijadikan acuan dalam menentukan *setting* sebuah *scene*, peletakan posisi karakter, *layout environment*, animasi yang dipakai, *visual effect* yang muncul, penentuan kamera hingga durasi pada setiap *shoot*-nya.

Karena *storyboard* akan dijadikan suatu acuan dalam memproduksi film, maka dibutuhkan *storyboard* yang baik. *Storyboard* yang baik adalah *storyboard* yang komunikatif dan sudah dapat menjelaskan cerita suatu film dan memvisualisasikannya meski belum masuk tahap produksi.

2.5.1 *Floobynooby.com* oleh Ron Doucet

Ron Doucet adalah seorang sutradara animasi. Dia sudah bergelut dalam dunia animasi selama 15 tahun di berbagai produksi film terutama

di film animasi serial TV. Dalam situsnya Ron memberikan tips dan trik lengkap dalam membuat suatu *storyboard* yang baik.

Beberapa hal yang ia sampaikan antara lain bahwa kebutuhan *pose* karakter harus jelas dan informatif meskipun karakter sedang dalam *pose* diam dengan cara menggunakan *line of action* untuk menyampaikan bahasa tubuh. Dijelaskan pula *layout storyboard* serta struktur *storyboard*. Tips menggunakan efek kamera, komposisi dan peletakan kamera untuk menyampaikan cerita dengan baik.

Seperti yang dijelaskan oleh Ron dalam situs tersebut, *storyboard* yang baik adalah ketika seorang tokoh dalam karakter tergambar di sebuah *frame*, apa yang ia lakukan sudah harus tampak meskipun ia hanya sekedar berdiri. Dalam istilah *storyboard* atau istilah animasinya yakni *line of action*.

Menentukan sudut kamera juga ditentukan dari *storyboard*. Pengambilan sudut kamera dapat memberikan kesan serta memberikan *emphasis* pada proses *storytelling*.

Ron juga memberikan penjelasan tentang standar dari *storyboard* yang digunakan dalam industri animasi. Standar yang dimaksud adalah struktur dari *storyboard* yang digunakan. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi salah tangkap antara *storyboard artist* dengan sutradara dan kru lainnya karena dalam *storyboard* mengandung banyak elemen, mulai dari judul film, nama *scene*, panel, *action*, dialog, hingga catatan lain seperti *sound effect* dan *visual effect*.

THE ANATOMY OF A STORYBOARD

Panel #
Everytime the shot cuts to a new scene the panel # goes back to one. Otherwise multiple panes or poses call for an increase in the number here.

Scene # or Shot
Every time the camera cuts the Scene # changes. A SEQUENCE consists of a series of SCENES which follow a particular event from beginning to conclusion. In live action, a sequence is generally termed a scene, while what we call a scene is a shot.

Script's dialogue
Cut & paste character speech here.

Stage Direction Notes
Specific on-screen action notes about the action and acting for layout, animation and event timing for the editor. As well as any instructions on the framing, composition and cutting.

PRODUCTION **EPISODE** **PAGE #**

SCENE **PANEL** **RD** **SCENE** **PANEL** **RD**

DIALOGUE **DIALOGUE**

ACTION **ACTION**

NOTES

The name of the episode, or feature. The name of the artist, the production number, and any other titles or show logos to brand the storyboard.

Background Number or reuse indication. This could be replaced by a Sequence # (SEQ) or Location Design # (LOC) or any number that identifies which Act the scene is in (ACT 2 or ACT 8), depending on the production.

This is the standard form that most story sketches will take. This will differ slightly from vertical and horizontal pan moves, diagonal moves and camera truck ins and outs. Aspect ratio may vary depending on whether it's for Web, NTSC, HD TV, or feature film.

Activate
The TV cut-off guide. This varies depending on the production. It's the area in which you want to keep all important and lifes and text elements within these borders.

Scene Labelling

1. Scene 1, Panel 1 of 1 (first shot of the episode first and only panel)
2. Establishing Shot
3. Fade in & Truck in
4. Action Notes
5. Dialogue speech both off screen and on.

Scene #2 (2nd shot) Panel 1 of 2 Camera Trucks out to 2nd panel to reveal the last position of the camera.

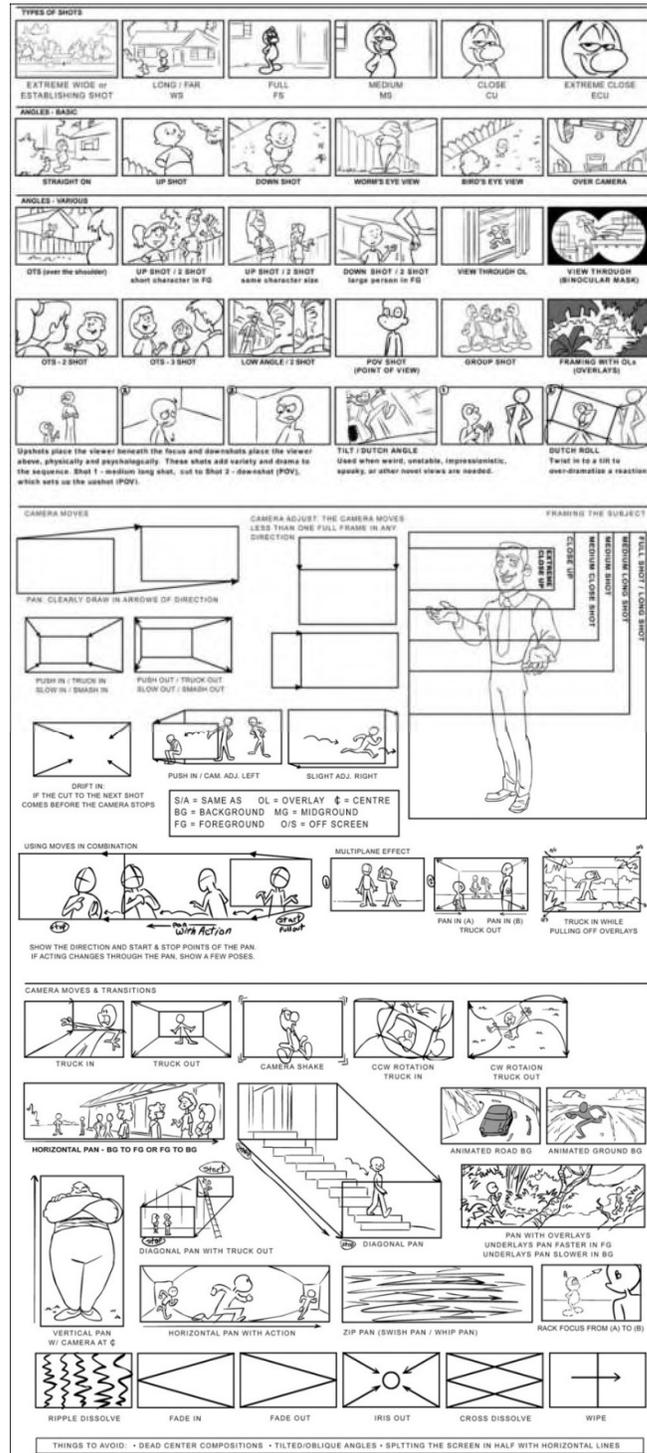
Scene #3 first of 6 panels (poses) Camera Pan, trailing character as he walks over!

CUT indicating this is a new shotaltangle.

Notice that the Background is drawn in for the first panel, then (unless indicated otherwise) remains the same in all the other poses and panels in the same shot. Lots of arrows to indicate the arcs of motion and direction of gestures and body movements. The scene numbers, stay the same as long as the camera does not cut. The Panel numbers accumulate until we cut to a new shot (thus resetting the Panel number back to 1).

Gambar 2.3 contoh isi dari situs floobybooby.com yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan storyboard

Sumber: www.floobybooby.com



Gambar 2.3 contoh isi dari situs floobybooby.com yang digunakan sebagai acuan

dalam pembuatan storyboard

Sumber: www.floobybooby.com

2.5.2 *Cinematography: Theory and Practice oleh Blain Brown*

Blain menjelaskan dengan detail semua teknis yang harus dipahami oleh seorang sinematografer. Penjelasannya antara lain ruang film yang disitu sudah termasuk komposisi dalam film dan sudut kamera, bahasa visual yang termasuk di dalamnya prinsip desain, pemilihan lensa, dinamika pergerakan kamera, sinema berkelanjutan antara satu *shot* dengan *shot* lainnya, penjelasan teknis kamera *lighting* hingga teori warna serta detail teknis lainnya.

Pada perancangan ini pengambilan gambar banyak menggunakan teori yang Blain jelaskan, seperti pengambilan sudut kamera ketika dua orang sedang berbincang bahwa peletakan kamera tidak boleh melebihi garis bayangan 180 derajat agar penonton tidak mengalami kebingungan dan tersesat antara posisi aktor dan lingkungannya.

Dinamika pemilihan sudut kamera serta pergerakan kamera ketika karakter melakukan aksinya juga diambil dari penjelasan Blain seperti *establish* kamera kebutuhan *close up* atau bahkan menggunakan sudut POV (*point of view*)

2.5.3 “*Directing the Story*” oleh Francis Glebas

Di buku ini, Glebas menjelaskan tentang bagaimana sebuah cerita bekerja dan bagaimana membuat sebuah cerita itu dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Di sini juga dijelaskan bagaimana cara kerja audiens dalam menangkap informasi dari sebuah film.

Glebas menjelaskan dengan beberapa contoh gambar dan referensi. Ia juga mencantumkan proyeknya di dalam buku ini dan menjelaskan bagaimana ia berpikir untuk dapat membuat ide cerita yang ada dapat disampaikan dengan baik ke audiens.

Selain itu Glebas juga mengajak pembaca untuk ikut memecahkan problem dalam memvisualisasikan cerita, mulai dari gesture hingga

pengambilan kamera. Dan ia memberikan berbagai saran dan tips pada tiap inti yang ia sampaikan.

How to Draw for Storyboarding: Motion and Emotion 85

The part of the body leading an action defines the quality of that action. The same action can appear totally different depending on which part takes the lead. Let's look at walking.



When the head leads a walk it has a Groucho Marx ducklike quality. Why a duck?



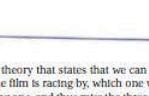
When the head leans back with the feet leading, it feels more like the cartoon character Mr. Natural.



The head down could indicate a depressed or submissive character.



Leading with the chest suggests a proud quality, like a king or soldier.




Let your lines flow.

Work toward achieving a rhythmic flow in your drawings. Let your lines flow together, suggesting how one muscle connects into the next. The body has natural rhythms to the muscle groups alternating between sides of the body and limbs. This is what gives it a feeling of gracefulness.



Common Beginner Problems 23

This conflicts with attention theory that states that we can only pay attention to one thing at a time. When the film is racing by, which one will your viewers look at? Suppose they see the wrong one, and thus miss the thread of your storytelling?

Let's look at some visual examples of these types of problems. This first one says too much. The focus is split between multiple things of interest.



Filmmakers have developed techniques to solve these types of problems. For example, instead of showing two things at a time, you can pan from one to the other, you can cut from one to the other thing, or you could rack focus from one to the other. All of these solutions present one thing at a time, simplifying what to look at for the viewer's sake.



Understanding these common problems can fix a lot of film problems and most importantly, help ensure that the film says what you think it says. As a quick illustration of that, when I storyboarded on *Pocahontas*, the farewell ending scene was very flat. It had no emotion. This was a major problem, for here were two impassioned lovers who wanted to be together but they knew they had to part for noble reasons. The problem was that this tragic scene played like the ending of a summer camp movie—"See you next summer." I realized that the images were not telling the audience what the filmmakers thought they were saying. Pocahontas was supposed to be feeling alone. Yet, the script called for her to be surrounded continually by a group of people. The images telling the story never showed Pocahontas alone, which is exactly how she felt. The images didn't say what the filmmakers thought they were saying and the audience wouldn't have gotten the message they wanted to convey.



Gambar 2.4 Contoh gambar dalam buku *Directing the Story* yang digunakan sebagai acuan dalam proses *visual storytelling* pada *storyboard*
 Sumber: buku "Directing The Story"

2.6 Studi Sinematografi

Dalam pembahasan sinematografi di sini penulis menggunakan acuan dari buku Blain Brown yang berjudul *Cinematography: Theory and Practice* dan video berjudul *Understanding Color* oleh Andrew Price.

Shot

Beberapa *shot* biasanya memiliki dua jenis secara garis besar, yakni *shot* yang bersifat obyektif atau subyektif. Pada *shot* yang bersifat obyektif, di dalam *shot* tersebut tampak semua yang ingin ditampilkan sinematografer, termasuk di dalamnya karakter, *environment* atau aksi yang dilakukan karakter. Berbeda dengan subyektif. *Shot* yang bersifat subyektif lebih menunjukkan apa yang dirasakan atau dilihat oleh karakter, oleh karena itu *shot* subyektif dilakukan dengan teknis POV atau *point of view*.

Dalam kedua sifat *shot* tersebut memiliki jenis *shot* yang sama antara lain sebagai berikut (sumber gambar diambil dari *screenshot* dari *file PDF*) :

- *Wide Shot*: atau kadang disebut *Long Shot*, ini biasanya digunakan untuk *establish* atau memperkenalkan tempat dari *shot* yang diambil.



1.17. (below) A classic wide shot used here as both an establishing shot and a transitional shot for the next scene. *Days Of Heaven* (Paramount Pictures, 1978).

1.18. (left) Throughout *Barry Lyndon* (Warner Bros., 1975), Kubrick uses perfectly composed formal framing to reflect the static social structure of the time, as in this establishing shot.



Gambar 2.5 Wide shot

Sumber: buku ‘Cinematography: Theory and Practice’

- *Full Shot*: mengandung keseluruhan subyek, misalnya manusia secara utuh, atau bangunan.

- *Medium Shot*: menampilkan lebih detail dan lebih dekat dari *Full Shot*, misal tampak ekspresi karakter atau detail kegiatan yang sedang dilakukan karakter.



1.26. The basic character shots.

Gambar 2.6 *Medium Shot*

Sumber: buku 'Cinematography: Theory and Practice'

- *Close up/Head and Shoulders*: shot ini digunakan untuk menunjukkan ekspresi lebih detail daripada *medium shot*. Biasanya digunakan pada *scene* percakapan.



1.27. An over-the-shoulder; one of the most fundamental shots in the camera vocabulary.

Gambar 2.7 *Close up/Head and Shoulders*

Sumber: buku 'Cinematography: Theory and Practice'

Image Control

Digunakan untuk memberikan kesan pada obyek atau subyek yang diambil, sehingga pesan yang terkandung juga dapat tersampaikan dengan baik.

- *Shutter Speed*: pengaturan kecepatan ini dapat memberikan kesan yang berbeda tiap kecepataannya, normal film akan menggunakan 24 *frame per second*. Lebih dari itu gambar akan dapat terlihat lebih lambat, jika kurang dari itu maka gambar akan terlihat lebih cepat

- *Low Angle*: peletakan kamera pada sudut rendah akan menampilkan kekuatan, kemewahan atau kebesaran pada subyek/obyek yang ditampilkan.



Gambar 2.8 *Low angle*

Sumber: buku 'Cinematography: Theory and Practice'

- *High Angle*: meletakkan kamera di atas *eye level* akan memberikan kesan tidak adanya atau sedikit adanya kekuatan pada subyek/obyek, atau bisa menampilkan kecilnya obyek/subyek jika dibandingkan dengan sekelilingnya.

- *Tilt*: memiringkan kamera dapat menimbulkan kesan *surrealist* atau keanehan.

3.33. Carol Reed uses dutch tilt very effectively throughout *The Third Man*.



Gambar 2.9 Tilt

Sumber: buku ‘Cinematography: Theory and Practice’

- *Camera Movement*: atau pergerakan kamera untuk mengambil adegan bisa memunculkan kesan *pacing* yang cepat atau lambat. Untuk *pacing* cepat, pengambilan gambar biasanya menggunakan metode *handheld* atau pengambilan gambarnya tidak menggunakan alat penyangga kamera.

Action Shoot

Pada film yang ber-genre *action*, termasuk film animasi, penggunaan teknik pengambilan kamera memiliki kesamaan. Jenis *shot* tersebut seperti yang disebutkan sebelumnya yakni antara lain, *wide*, *medium*, *close up* dan lain-lain. Namun untuk meningkatkan kesan *action movie* digunakan penambahan teknis pada tiap *shot* dan pada *editing* video. Antara lain sebagai berikut:

- *Shaky Cam*

Menggerak-gerakkan kamera pada waktu pengambilan gambar ini memberikan kesan *pacing* yang tinggi dan memberikan gambaran seperti penonton adalah saksi langsung dari adegan.

- *Slow Motion*

Teknis pengambilan gambar yang menggunakan *frame per second* yang cukup tinggi. Biasanya digunakan untuk menunjukkan adegan detail pada sebuah *action*

- *Zoom*

Memberikan efek pada sebuah *scene* untuk lebih mendramatisir adegan karena efek *zoom* dilakukan ketika *action* berlangsung.

- *Tracking Shot*

Shot yang mengikuti karakter sepanjang *scene*. Biasa digunakan pada adegan subyektif mengikuti tindakan seorang karakter secara beruntun, sehingga penonton dapat mengikuti setiap detail gerakan.

- *Quick Cuts*

Popularitas teknik ini tergolong tinggi pada film ber-*genre action*, digunakan untuk menyambung semua detail *action* yang hanya dianggap penting dengan durasi-pendek-pendek, sehingga dapat menimbulkan kesan cepat dan *intense*.

Color Theory

Termasuk pengertian *Saturation* dan *Value* serta penjelasan mengenai *Color Harmony* serta contoh penggunaannya (sumber gambar berikut diambil dari *screenshot* dari video *Understanding Color* oleh Andrew Price).

- *Saturation*: intensitas dari warna utama



Gambar 2.10 Saturation

Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price

- *Value*: terang/gelapnya suatu warna dari warna utama

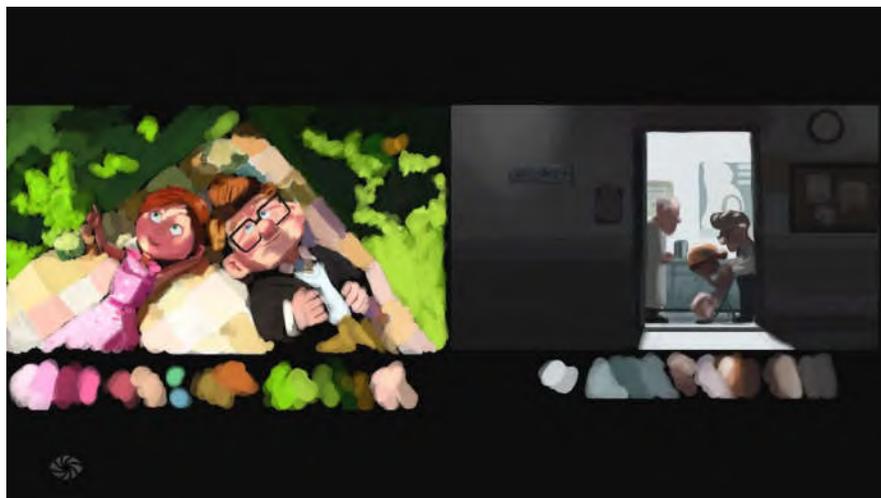


Gambar 2.11 Value

Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price

Warna dengan saturasi tinggi akan menampilkan warna cerah hingga dapat menyampaikan kesan dari sebuah scene bahwa scene tersebut memiliki kesan yang menyenangkan dan santai.

Menggunakan kombinasi saturasi dan *value* misalnya juga dapat memberikan kesan suram bila warna aslinya lebih mendekati warna gelap dan kusam. Sehingga cocok untuk digunakan pada adegan yang menyedihkan.



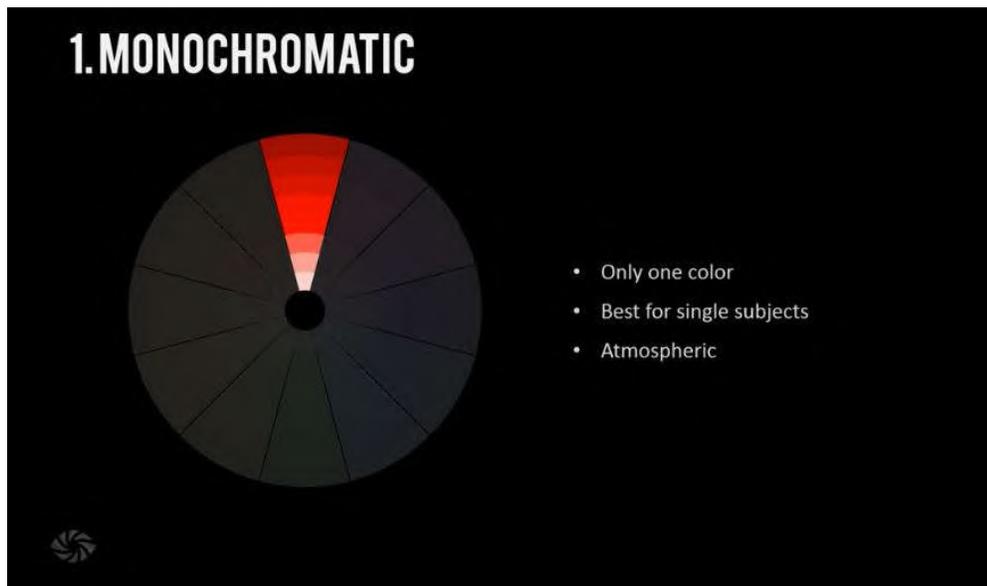
Gambar 2.12 Contoh penerapan Saturation dan desaturation

Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price

Color Harmonies

Kombinasi warna yang diambil dari *color wheel* yang dapat menciptakan keserasian dan dapat memberikan kesan dan tujuan tertentu pada karya visual. Berikut beberapa jenis *color harmonies* yang sering dijumpai pada film animasi dan aksi.

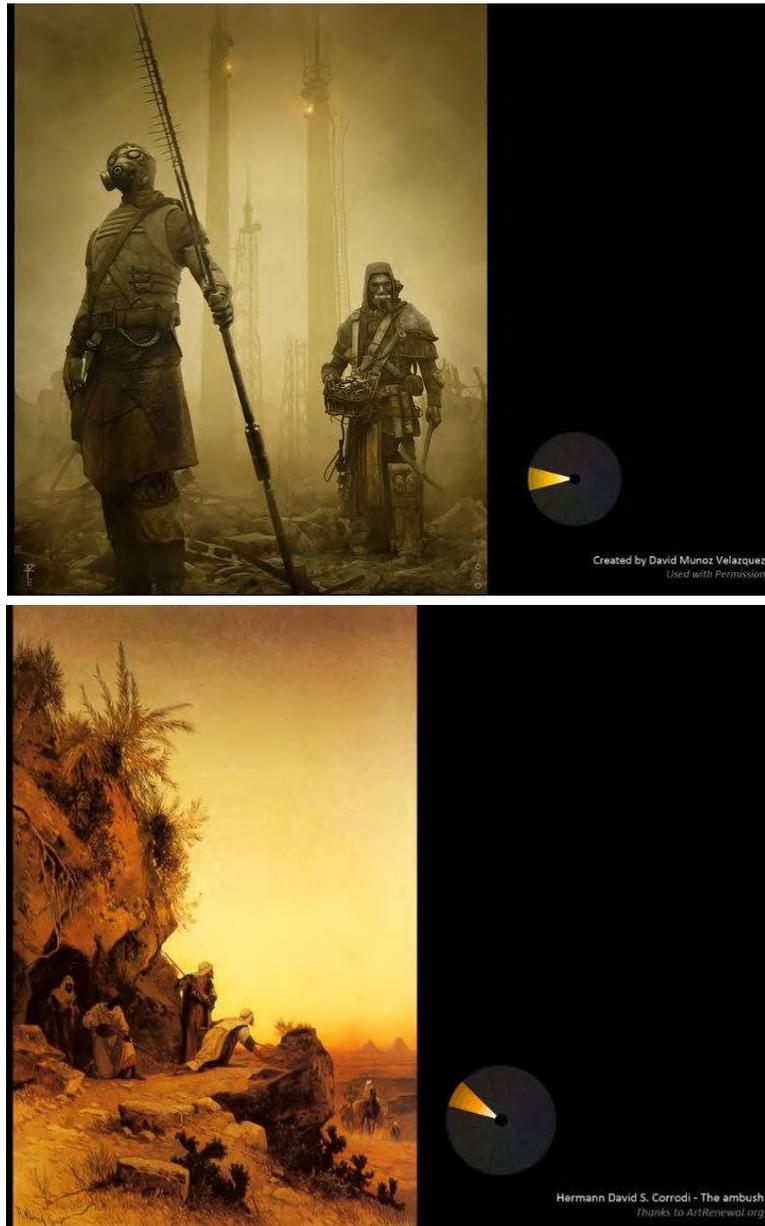
- Monochrome



Gambar 2.13 Monochromatic

Sumber: video 'Understanding Color' oleh Andrew Price

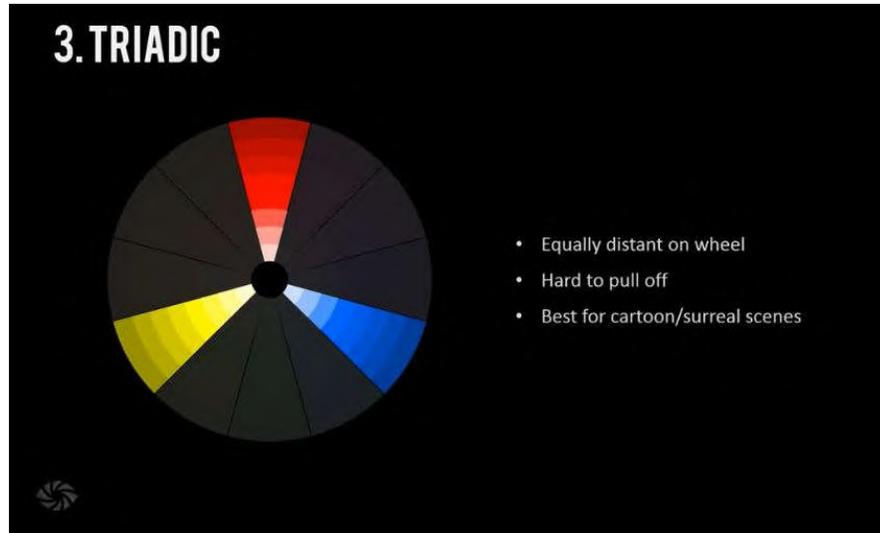
Menggunakan satu jenis warna namun dalam penggunaannya menggunakan komposisi *saturation* dan *value*. Cocok dalam membentuk suasana.



Gambar 2.14 Contoh *Monochromatic*

Sumber: video 'Understanding Color' oleh Andrew Price

- *Triadic*



Gambar 2.15 *Triadic*

Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price

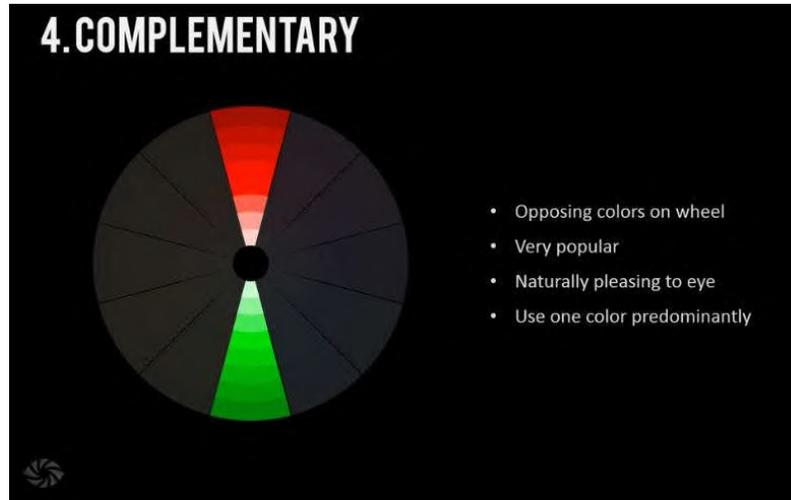
Menggunakan tiga warna yang memiliki jarak yang sama satu dengan yang lain. Penggunaan warna jenis ini biasa digunakan pada *scene* kartun atau surealis karena warna yang digunakan cukup berbeda satu dengan yang lain.



Gambar 2.16 Contoh *Triadic*

Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price

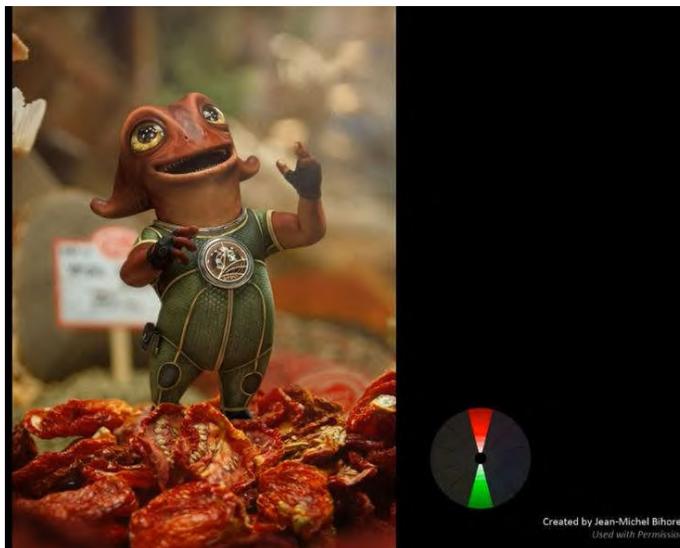
- *Complementary*



Gambar 2.17 *Complementary*

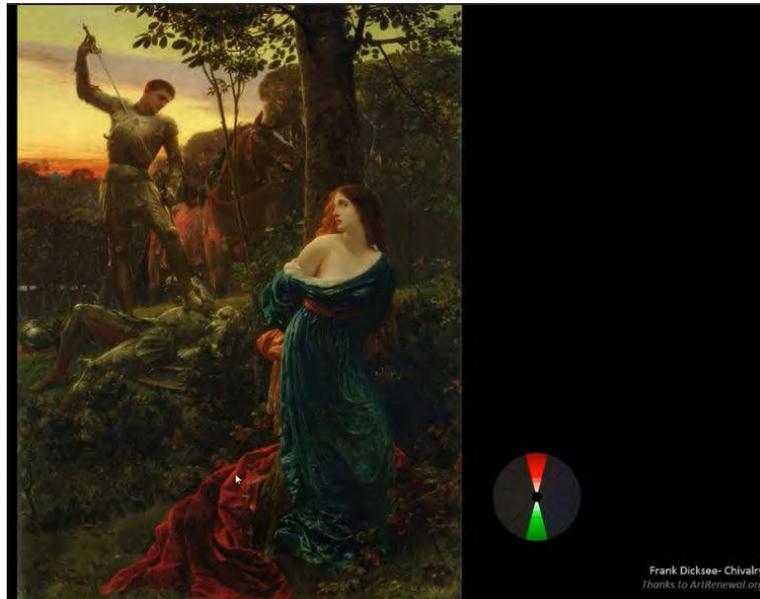
Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price

Warna yang digunakan tepat berlawanan posisinya pada *color wheel*. Warna ini paling sering digunakan pada karya *visual* karena dianggap paling nyaman di mata manusia.



Gambar 2.18 Contoh *Complementary*

Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price



Gambar 2.18 Contoh *Complementary*

Sumber: video ‘Understanding Color’ oleh Andrew Price

2.7 Penelitian Sebelumnya

2.7.1 “Negarakertagama dan Tafsir Sejarahnya” oleh Slamet Muljana

Gambaran Umum

Buku yang menjadi acuan banyak buku sejarah masa kini ini ditulis Slamet Muljana. Buku ini membahas dengan panjang lebar mengenai terjemahan dari Negarakertagama, selain itu Slamet Muljana juga menambahkan keterangan-keterangan yang diambil dari buku-buku serta peninggalan kerajaan Indonesia yang kini berada di luar negeri.

Buku ini diawali dengan susunan Negarakertagama yang kemudian diikuti tentang pembahasan Kerajaan Erlangga. Pembahasan Kerajaan Erlangga ini meliputi letak geografisnya, rajanya dan persoalan yang dihadapi kerajaan ini.

Slamet Muljana kemudian menjelaskan bahwa Singosari merupakan awal dari Majapahit. Hal ini ia simpulkan berdasarkan prasasti dan peninggalan-peninggalan dari kerajaan-kerajaan masa itu.

Kisah tentang Majapahit kemudian ia ulas dengan sangat detail, mulai dari runtuhnya Singosari, perjuangan Raden Wijaya dalam mengalahkan kerajaan Kadiri dan mengusir tentara Tar-tar. Dijelaskan pula letak geografis kerajaan Majapahit, tata hukum dan perundang-undangan yang berlaku saat itu, gaya hidup masyarakat-nya serta agama yang dianut saat itu. Dijelaskan pula dalam bukunya tentang puncak kejayaan hingga kemunduran Majapahit sampai runtuhnya Majapahit oleh kerajaan Demak.

Karena tingkat kedetailan dalam penjelasan dan juga kaya akan literature-literatur lain, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa buku ini sekarang banyak dibuat acuan dalam penulisan sejarah kembali.

Persamaan Kajian

Pembahasan yang oleh Slamet Muljana ini memiliki persamaan pada objek kajian, yakni mengenai Kerajaan Majapahit. Mengisahkan tentang kerajaan Majapahit, struktur kerajaannya hingga runtuhnya Majapahit.

Perbedaan Kajian

Meskipun sama-sama mengkaji tentang Majapahit, namun kajian yang dilakukan Slamet Muljana ini murni dari penelitian beliau dan berdasarkan rasional dari peninggalan yang jelas tampak di masa itu sehingga buku ini menjelaskan secara sistematis dan formal. Sedangkan penulis membuat output yang berbeda bentuknya, yakni dengan menambahkan unsur estetis demi keindahan visual dan cerita.

2.7.2 “Film Animasi yang Mencerdaskan Bangsa” oleh Olivia Ersafitri

Gambaran Umum

Dari jurnal yang ditulis Olivia Ersafitri ini membahas tentang film animasi yang masih dianggap sekedar hiburan oleh masyarakat kebanyakan, dan dianggap tidak mendidik.

Olivia Ersafitri menjelaskan bahwa animasi dapat menjadi media pembelajaran yang cukup efektif karena rata-rata anak-anak menonton televisi cukup tinggi selain itu animasi juga menarik anak-anak karena memiliki nilai yang menghibur. Untuk menyampaikan pendidikan yang terkandung itu tergantung atas kontennya. Olivia memberikan contoh dari film animasi Magic School Bus yang bercerita tentang fakta-fakta sains dengan lebih menyenangkan.

Ia juga menjelaskan bahwa proses belajar lebih efektif menggunakan media audio-visual. Kesimpulan ini didapat dari beberapa teori komunikasi yang ia dapat. Olivia Ersafitri juga menerangkan dengan beberapa diagram penjelasan tentang teori komunikasi.

Di sesi kesimpulan, Olivia menerangkan kembali bahwa televisi merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan cara memasukkan model ilmu pengetahuan dan etika dalam belajar serta pesan moral di dalam film yang dianggap menarik oleh anak-anak yakni animasi.

Persamaan Kajian

Persamaan kajian ini terletak pada media yang digunakan dan tujuan yang mirip. Media yang digunakan adalah animasi yang ditayangkan melalui media televisi dan sekaligus sebagai media pembelajaran yang dianggap menarik.

Perbedaan Kajian

Perbedaan kajian ini terdapat pada konten yang disampaikan. Pada tulisan Olivia, yang ia tawarkan sebagai media pembelajaran baru adalah menggunakan media animasi televisi yang mengangkat tentang sains sehingga anak-anak diharapkan dapat beranggapan bahwa sains itu menyenangkan, sedangkan penulis akan menyuguhkan serial animasi tentang sejarah yakni sejarah berdirinya Majapahit.

2.8 Studi Eksisting

Belum ada film animasi tentang sejarah yang membahas Majapahit. Namun ada beberapa karya yang bercerita tentang Majapahit melalui berbagai media, seperti novel, game, drama radio dan drama televisi di Indonesia.

2.8.1 “Tutur Tinular”

Sinetron Tutur Tinular (1997) ini merupakan film yang diangkat dari drama sandiwara radio karya penulis S. Tidjab. Tutur tinular mengisahkan tentang seorang bernama Arya Kamandanu yang mencari jati diri sebagai pendekar atas ketuhanannya. Kisah Kamandanu ini terjadi disaat jaman disaat akhir dari kerajaan Singosari hingga mulai berdirinya Majapahit.

Kisah ini diawali dengan kisah cinta Kamandanu terhadap gadis desanya, namun gadis yang ia sukai ini lebih menyukai kakaknya, karena Kamandanu merupakan pria yang polos sedangkan kakaknya adalah pria yang pandai dalam berucap dan bersastra hingga suatu hari gadis yang ia sukai hamil dari kakak Kamandanu di luar nikah. Kisah sakit hati ini membuat Kamandanu hilang arah hingga ia bertemu dengan guru silat yang merupakan teman seperguruan ayahnya. Ia belajar dengan tekun dan mendisiplinkan diri hingga menjadi pendekar yang hebat dan membela kebenaran serta berjiwa ksatria.

Dalam kisah Kamandanu ini disisipkan kisah-kisah sejarah. Seperti saat kerajaan Singosari didatangi oleh pasukan Mongol, pelarian Raden Wijaya dari kejaran pasukan Jayakatwang hingga berdirinya Majapahit. Bahkan Kamandanu sendiri pernah sempat dikisahkan menjadi salah satu pendekar Raden Wijaya.

Gaya berceritanya menggunakan bahasa Indonesia dan sedikit bahasa Jawa dengan pemilihan kata yang cukup baik, tidak terlalu fokus dari Kamandanu saja, namun juga diceritakan dari sisi umum *event* di saat itu. Dalam setiap *scene* yang ditampilkan, menunjukkan satu *event* yang terjadi di satu daerah, dan berganti *scene* dengan *event* dan di tempat yang berbeda namun dalam satu *timeline*. Karena kisahnya disampaikan dalam satu *timeline*, tidak loncat-loncat, maka penonton pun dibawa mengikuti arus cerita dengan mudah, hingga penonton pun tidak hanya ada di kalangan para orang tua, namun mereka yang masih muda dan remaja pun dapat mengikuti kisahnya dengan baik.

Pengambilan gambar yang digunakan memiliki kategori yang cukup banyak, mulai dari *close up* hingga *wide shot*. Adegan yang di tampilkan juga bervariasi, mulai dari percakapan *head and shoulder*, pertarungan duel hingga adegan perang kolosal.

Pada tahun 2011 muncul pula sinetron dengan judul yang sama. Namun berbeda dengan Tutar Tinular tahun 1997, sinetron yang baru ini menuai banyak kecaman, terutama dari para penggemar Tutar Tinular. Dalam cerita yang baru cukup banyak perbedaandengan kisah originalnya. Bahasa yang digunakan pun kurang terkesan menggunakan bahasa sastra yang indah, malah ditambah-tambahi dengan gaya berbicara yang terkesan dibuat-buat.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Penulis telah melakukan penelitian kualitatif dengan tujuan film serial animasi Sanggramawijaya ini nantinya memiliki desain secara visual dan cerita yang dapat menarik *audiens*. Berikut teknik sampling yang sudah dilakukan penulis:

3.1.1 Populasi

Berdasarkan jenis perancangan yang ada, segmen audien yang tepat untuk serial animasi Sanggramawijaya adalah remaja sekitar usia 13–18 tahun yang tinggal di Indonesia.

Geografis

Lokasi : Bertempat tinggal di Indonesia yang daerah tinggalnya terjangkau sinyal televisi, yang terfokus pada wilayah Jawa Timur

Demografis

Usia : 13-18 tahun

Pendidikan : SMP-SMA

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Penentuan target audien diatas merupakan range usia dimana target pada umumnya tertarik dengan tontonan hiburan di televisi dan sudah dianggap cukup dewasa untuk menonton film dengan konten remaja. Meskipun demikian, tayangan ini juga tidak menutup kemungkinan untuk dapat dinikmati oleh semua orang, seperti orang dewasa dan anak-anak,

karena pada dasarnya tayangan animasi di Indonesia masih terkesan untuk anak-anak, namun untuk menonton film dengan konten remaja, anak-anak dibawah usia 13 tahun harus dalam bimbingan orang tua.

Psikografis

- Menghabiskan waktunya bersama keluarga
- Suka menonton acara TV yang menghibur, terutama animasi
- Menyukai trend
- Dapat berpikir logis dan cukup kritis serta dapat belajar dari pengalaman

3.1.2 Profil Narasumber

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa pakar dalam keahliannya. Narasumber merupakan pakar dalam dunia sejarah dan pelaku dalam industri animasi nasional.

- Prof. Dr. Aminuddin Kasdi MS.
 - Guru Besar Sejarah
 - Dosen Sejarah di UNESA
 - Riwayat pendidikan:
 - S1 – Pendidikan Sejarah – Universitas Negeri Malang
 - S2 – Ilmu Humaniora - Universitas Gadjah Mada
 - S3 – Ilmu Sastra - Universitas Gadjah Mada
- Wiyadi Dharmawan (Cak Waw)
 - *Lead Animator* di DGM Malang pada film Songgo Robo dan KukuRockYou
 - Pembuat animasi Beli Bentol, memenangkan Helofest 2005
 - Pembuat film animasi Sang Suporter, yang memenangkan Piala Citra pada Festival Film Indonesia tahun 2013 dan mendapatkan Special Mention di XXI Film Festival 2013.

1.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa pakar dalam keahliannya. Narasumber merupakan pakar dalam dunia sejarah dan pelaku dalam industri animasi nasional.

Prof. Dr. Aminuddin Kasdi

Dilakukan di rumahnya di jalan Tenggilis Utara I/41 Surabaya pada tanggal 27 Mei 2014 pukul 07.00 WIB.

- Perlu adanya reka ulang sejarah terutama dalam industri kreatif
- Dalam pembuatan film atau reka ulang yang mengangkat sejarah tidak boleh menyesatkan terutama fiktif dan mengada-ada
- Boleh melebihkan-lebihkan namun harus berangkat dari fakta yang sudah ada
- Perbedaan dalam cerita bisa terjadi, karena menurut sudut pandang memang berbeda
- Sudut pandang bisa berbeda namun untuk sesuatu yang fakta benar terjadi tidak mungkin berbeda kecuali terjadi pemelintiran
- Kebanyakan sejarah hanya digunakan menurut kepentingan tertentu, misalnya hanya pendidikan di sekolah atau diumumkan
- Beberapa fakta yang cukup lemah bisa diolah atau dimanipulasi
- Fakta yang koheren tidak bisa diubah karena fakta yang koheren berasal dari berbagai sumber yang isinya sama
- Dalam bercerita boleh terjadi bias demi kualitas namun dasar faktanya ada.

Wiyadi Dharmawan

Dilakukan di kafe Troya, belakang Royal Plaza. Hari Jum'at, 5 Desember pukul 20.30 WIB.

- Di Indonesia masih kurang adanya arsip atas karya anak bangsa terutama di bidang animasi
- Perlu adanya bisnis serius soal animasi
- Animasi di Indonesia sudah mulai muncul dan berkembang
- Ada beberapa faktor yang mempengaruhi berkembangnya animasi di Indonesia, dukungan pemerintah, sekolah, media, production house
- Konten lokal yang diangkat dalam animasi bisa membantu penjualan karena konten lokal potensinya besar untuk dijual terutama di luar negeri
- Film seharusnya mengangkat konten lokal terutama keunikan seperti tempat wisata, karena bisa membantu promosi atau bisa menjadi media mengingatkan kembali bagi mereka yang pernah berkunjung (nostalgia)
- Dalam menyampaikan konten lokal majapahit juga bisa cukup menjual, terutama jika menambahkan produk-produk lokal pula, misalnya batik atau keris
- Ketika menyampaikan sejarah sebaiknya menghindari kesan kaku
- Menggunakan kisah sejarah yang bersifat fakta dan lebih fokus kepada sudut pandang tokoh utama akan memunculkan cerita lebih menarik
- Pembuatan animasi memiliki segmen primer dan sekunder
- Segmen primer dibidik melalui konten yang ditawarkan segmen sekunder adalah target audien yang merambah
- Film animasi yang mengandung kekerasan biasanya segmen yang dibidik adalah remaja yang mana sudah dapat dianggap bisa membedakan benar salah

- Animasi bukan hanya film anak-anak, animasi seperti halnya film *live action*, juga memiliki *rating* audien misalnya anak-anak, remaja atau dewasa, tapi kebanyakan masyarakat Indonesia masih menganggap animasi adalah film anak-anak
- Aturan dalam menyaring sendiri film dengan segmentasi tertentu harus ditegaskan

3.2.2 Studi Sejarah

“Nagarakretagama dan Tafsir Sejarahnya” oleh Slamet Muljana

Terbit pertama kali pada tahun 1979 dan dicetak kembali pada tahun 2006. Buku ini mengandung keterangan lengkap dan penjelasan serta hasil penelitian Slamet Muljana tentang kitab *Nagarakertagama*. Buku ini juga mengandung beberapa rujukan dari tulisan dari sumber lain yang memiliki persamaan dalam pembahasannya. Pembahasan yang dilakukan Slamet Muljana pada buku ini dimulai dari naskah asli *Nagarakertagama* lalu diceritakan soal Kerajaan Erlangga, Singosari, lalu kerajaan Majapahit sebagai penerus Singosari sampai dengan detail sistem pemerintahan dan tata masyarakat Majapahit.

Namun penulis membatasi penelitian pada buku ini hanya pada bagian “Kertanegara dan Runtuhnya Singosari” hingga bab “Kerajaan Majapahit”.

Ditulis bahwa Kertanegara merupakan anak dari Raja Singosari Wisnuwardhana dengan Permaisuri Waning Hyun. Menurut prasasti Mula Malurung Kertanegara pada awalnya merupakan raja bawahan yang memimpin daerah Daha. Setelah Wisnuwardhana meninggal, baru digantikan oleh Kertanegara yang menjadi raja dari Singosari dan Kediri.

Menurut *Kidung Panji Wijayakrama*, Prabu Kertanegara merupakan sosok raja yang berwatak angkuh dan sadar akan kekuatan dan kekuasaan yang ia miliki. Prabu Kertanegara memiliki mahamentri yang bernama Mpu

Raganatha yang merupakan sosok yang bijak, jujur dan pemberani dan sering kali berani mengungkapkan keberatan atas sikap-sikap sang Prabu. Bahkan pada puncaknya Mpu Raganatha pernah berani membantah bahkan dan mencela Prabu Kertanegara yang berakibat pemecatan Mpu Raganatha oleh Prabu Kertanegara yang merasa terhina dan menggantikannya dengan Mahisa Anengah Panji Anragani yang lebih muda.

Pada *Kidung Harsawijaya* disebutkan bahwa selain Mpu Raganatha beberapa pejabat juga di turunkan dari jabatannya dan digantikan oleh mereka yang masih muda. Mpu Raganatha dilorot dari patih *amangkubhumi* menjadi *ramadhyaksa* di Tumapel. Wiraraja dilorot dari *demung* menjadi *adipati* di wilayah Madura. Tumenggung Wirarekti dilorort dari *tumenggung* menjadi *mantri angbhaya* (menteri pembantu). Atas kejadian ini muncul rasa ketidak sukaan rakyat Singosari terhadap Raja Kertanegara dan hal ini muncul kegelisahan diantara masyarakat Singosari.

Pergantian pejabat yang dilakukan Prabu Kertanegara ini sekaligus mengubah sistem administrasi kerajaannya menjadi politik ekspansi karena Prabu Kertanegara sangat menyadari kekuatan kerajaan yang ia pegang maka ia berkehendak memperluas wilayahnya melalui jalur militer.

Keputusan ini banyak ditentang, Mpu Raganatha memperingatkan Prabu untuk tidak melakukannya karena akan melemahkan pertahanan Singosari sendiri dan akan ada kemungkinan Jayakatwang dari Kediri membalaskan dendam raja terdahulu Kediri yang pernah ditaklukkan Singosari, namun ditolak. Prabu Kertanegara menganggap Jayakatwang tidak akan memberontak karena ia merasa berutang budi pada Prabu karena diangkat dari pegawai kerajaan menjadi Raja Bawahan di wilayah Gelang-gelang. Meskipun kekhawatiran ini dibuktikan dengan terjadinya beberapa pemberontakan terhadap prabu, namun keputusan ekspedisi tetap dijalankan. Pengiriman tentara ke Melayu di laksanakan pada tahun 1275 A.D.

Pada tahun 1286 A.D., diperoleh berita bahwa serangan ke Kerajaan Melayu berhasil dengan baik. Hal ini membuat Prabu Kertanegara menjadi lebih percaya diri dengan kekuatannya. Kaisar Cina yang mengetahui hal ini mengutus utusannya untuk meminta upeti kepada Prabu Kertanegara dan meminta diakui kekuasaan kaisar Khubilai Khan. Namun utusan itu malah dipermalukan oleh Prabu Kertanegara dengan memberikan sebuah cap di dahi utusan dan mengirimnya pulang (1289A.D).

Para mantan pejabat yang pernah dilorot Prabu Kertanegara yang sakit hati berencana untuk balas dendam. Wiraraja yang melihat kesempatan menghasut Jayakatwang untuk menyerang Singosari yang kosong dari kekuatan militer. Setelah Jayakatwang memperoleh beberapa nasihat dari Wiraraja, Jayakatwang segera menyerang Singosari dari dua sisi, dari utara dan selatan.

Dalam penyerangan ini Prabu Kertanegara yang telat menyadarinya memerintahkan Raden Wijaya untuk menghentikan pemberontakan namun Raden Wijaya gagal dalam menghentikan serangan Jayakatwang dan dalam pemberontakan ini Prabu Kertanegara meninggal. Sepeninggal Kertanegara Jayakatwang mengambil alih menjadi Raja Singosari dan wilayah Kediri.

Raden Wijaya yang kalah dalam perang melarikan diri ke wilayah utara dibantu masyarakat Kudadu untuk menuju Madura tempat Arya Wiraraja berada untuk meminta perlindungan.

Meski pada awalnya Wiraraja membantu Jayakatwang untuk menaklukkan Kertanegara untuk memperoleh kehormatannya kembali namun kini Wiraraja mau membantu Raden Wijaya untuk membalaskan dendamnya kepada Jayakatwang karena Wiraraja tidak diberi kehormatan yang ia inginkan dari Jayakatwang seperti yang dijanjikan. Wiraraja dan Wijaya pun mengatur strategi untuk melaksanakan pembalasan pada Jayakatwang.

Dari bantuan Wiraraja, Raden Wijaya yang merupakan buronan Jayakatwang berhasil diampuni oleh Jayakatwang sendiri. Raden wijaya pun kemudian diangkat menjadi salah seorang pejabat Jayakatwang.

Karena kepandaian Raden Wijaya, pada suatu waktu Jayakatwang mau memberikan suatu wilayah di hutan Tarik kepada Raden Wijaya dengan alasan membuka wilayah berburu bagi Prabu Jayakatwang.

Di wilayah Tarik ini Raden Wijaya membuka lahan yang dibantu masyarakat Madura dan menjadi daerah bernama Majapahit. Di sini Raden Wijaya dan masyarakat Majapahit mempersiapkan serangan ke Jayakatwang.

Persiapan penyerangan ini mulai rampung, namun belum menemukan waktu yang tepat. Dan akhirnya waktu itu pun datang ketika datang armada besar dari Tiongkok yang dipimpin Ike Messe yang hendak menghancurkan kerajaan Kertanegara. Raden Wijaya yang melihat peluang ini menceritakan bahwa Kertanegara sudah meninggal dibunuh oleh Jayakatwang yang kini berkuasa. Dari bujukan Raden Wijaya, pasukan Tiongkok bersedia menyerbu Kediri, kerajaan Jayakatwang.

Serangan Raden Wijaya yang dibantu pasukan Tiongkok memiliki kekuatan yang lebih hebat dari pasukan milik Prabu Jayakatwang sehingga membuat Kerajaan Kediri runtuh dan Jayakatwang pun menjadi tawanan Tiongkok.

Kemenangan besar ini membuat pasukan Tiongkok bergembira. Raden Wijaya pun mohon ijin kembali ke Majapahit guna mengambil upeti untuk kaisar Tiongkok. Pihak tentara Tiongkok pun memberinya ijin dan pasukan pengawal sebanyak 200 orang. Namun di tengah perjalanan 200 pengawal dihabisi Raden Wijaya dan kembali ke Daha dengan pasukan tambahan dari Majapahit untuk menghabisi tentara Tiongkok yang sedang berpesta kemenangan.

Pihak tentara Tiongkok yang tengah mengadakan pesta terkejut dan tidak siap melakukan peperangan. Mereka lari menuju utara dan terus dikejar oleh pasukan Raden Wijaya. Kejadian ini terus berulang selama berhari-hari hingga pasukan Tiongkok benar-benar berlayar menjauhi Tanah Jawa.

Setelah pengusiran tentara Tiongkok, wilayah Singosari dan Kediri pun jatuh di tangan Raden Wijaya. Raden Wijaya pun mendirikan Kerajaan Majapahit yang dianggap sebagai penerus Kerajaan Singosari yang memang menurut silsilah darah, Raden Wijaya masih memiliki darah Raja Singosari.

3.2.3 Observasi

Observasi terhadap film animasi yang sedang tren dan memiliki hubungan dengan perancangan yang sedang dilakukan penulis, bertujuan untuk mengambil unsur-unsur yang terkandung di dalamnya seperti *storytelling*, karakter dan teknis *cinematography* nya yang nantinya akan dijadikan acuan dan referensi.

Observasi dilakukan terhadap film animasi seperti Avatar: The Last Airbender, Big Hero 6, dan Saladin *The Animated Series*.

“Avatar: The Last Airbender”

Avatar: The Last Airbender merupakan film animasi serial yang diproduksi Nickelodeon Animation Studios. Film Avatar ini berlatar dunia yang mirip Asia. Sebagian orang dalam dunia ini dapat mengendalikan elemen dasar seperti api, tanah, air atau udara. Pengendalian ini disebut sebagai bendering dan pengendali elemen tersebut disebut bender.

Dalam dunia di film Avatar ini, terdapat 4 negara yang masing-masing mewakili elemen yang mereka kuasai *Fire Nation*, *Earth Kingdom*, *Water Tribe* dan *Air Nomad* yang masing-masing pula memiliki kebijakan dan sistem pemerintahan sendiri. Dalam dunia ini, hanya terdapat satu orang pada tiap periode yang disebut Avatar, yakni *bender* yang dapat mengendalikan keempat elemen. Avatar akan hadir bergantian secara berurutan pada setiap negara pada periodenya. Tujuan adanya seorang Avatar ini untuk menjaga keseimbangan dunia.

Masalah timbul diawali ketika Negara api mulai menyerang wilayah lain karena menganggap bahwa elemen api adalah elemen terkuat. Hanya

Avatar yang dapat menghentikan serangan ini dan mengembalikan dunia kepada keseimbangan, tapi diwaktu itu Avatar yang masih anak-anak bernama Aang ini menghilang karena merasa beban yang ia tanggung terlalu berat dan membekukan diri.

Pada 100 tahun kemudian, Avatar ditemukan oleh dua orang anak dari Water Tribe bernama Katara dan Soka dan dicairkan, namun kembalinya Aang ini terlambat 100 tahun karena *Fire Nation* sudah menyerang berbagai wilayah. Petualangan Aang untuk mengembalikan perdamaian dunia pun dimulai.



Gambar 3.1 Avatar: The Last Airbender

Sumber: www.subwallpaper.com

Storytelling

Cara film ini menceritakan konsep dan jalan ceritanya dianggap berhasil ke audiens, hal ini dibuktikan dengan banyaknya penghargaan maupun nominasi yang diperoleh film serial ini. Meskipun sebenarnya cerita yang disampaikan cukup rumit, namun film ini dapat dinikmati hampir semua umur, mulai anak-anak sampai orang dewasa.

Dalam penceritaannya penonton dibawa melalui jalan pemikirannya melalui jalan pikiran pelaku utama yakni anak-anak yang menuju usia remaja yang ringan namun mulai nampak perwatakan dan kebijaksanaan dalam berpikirnya.

Meskipun begitu Avatar pada episode tertentu dan event tertentu juga menyampaikan cerita dengan serius seperti saat penghancuran Kuil Udara oleh Negara Api. Variasi dari cara penceritaan pada film Avatar ini bertujuan untuk mengatur tempo penonton dalam mengikuti alur kisahnya sehingga penonton dapat terbawa masuk ke dalam cerita.

“Big Hero 6”

Atmosfir dalam sebuah film diperlukan untuk memberikan kesan dan pesan yang ingin ditampilkan oleh sutradara. Salah satu caranya yakni menggunakan *palette* dan *tonal* keseluruhan warna yang digunakan.



Gambar 3.2 Adegan Baymax dan Hiro dalam film Big Hero

Sumber: tvyanu.com

Big Hero 6 merupakan film animasi *feature* pertama Disney tentang kisah kepahlawanan yang diangkat dari komik Marvel bercerita tentang

seorang anak yatim piatu jenius robot berusia 14 tahun bernama Hiro yang tinggal di San Fransokyo. Ia tinggal bersama bibinya dan kakaknya bernama Tadashi yang memiliki *medical robot* bernama Baymax.

Meski ini merupakan film Disney, yang biasanya film animasi yang menggunakan warna-warna yang cerah, pada film ini palette warna dan tonal yang digunakan sedikit *dark*. *Tonal* warna ini diambil karena latarbelakang dari film ini adalah tragedi meninggalnya kakak dari Hiro karena ‘kecelakaan’ yang disengaja dan keduanya diasuh oleh bibinya karena orang tua mereka sudah meninggal.

Oleh karena itu sebagian *tone* warna dari film ini memberikan kesan sedikit kelam. Meskipun begitu film ini tetap dapat menampilkan kisah humor dan menyenangkan karena faktor ini diperkuat oleh karakter-karakter yang ada di dalam film ini.

Oleh karena itu bahwa film Big Hero 6 yang pada dasarnya merupakan film yang penuh tragedi, namun jika dapat diceritakan dengan baik dan disisipi unsur komedi, terutama pada karakternya, yang sebenarnya berwarna cukup cerah khas anak-anak, akan memberi kesan menyenangkan dan lucu, akan dapat dinikmati berbagai usia.



Gambar 3.4 Tonal lighting Film Big Hero 6

Sumber: images.google.com

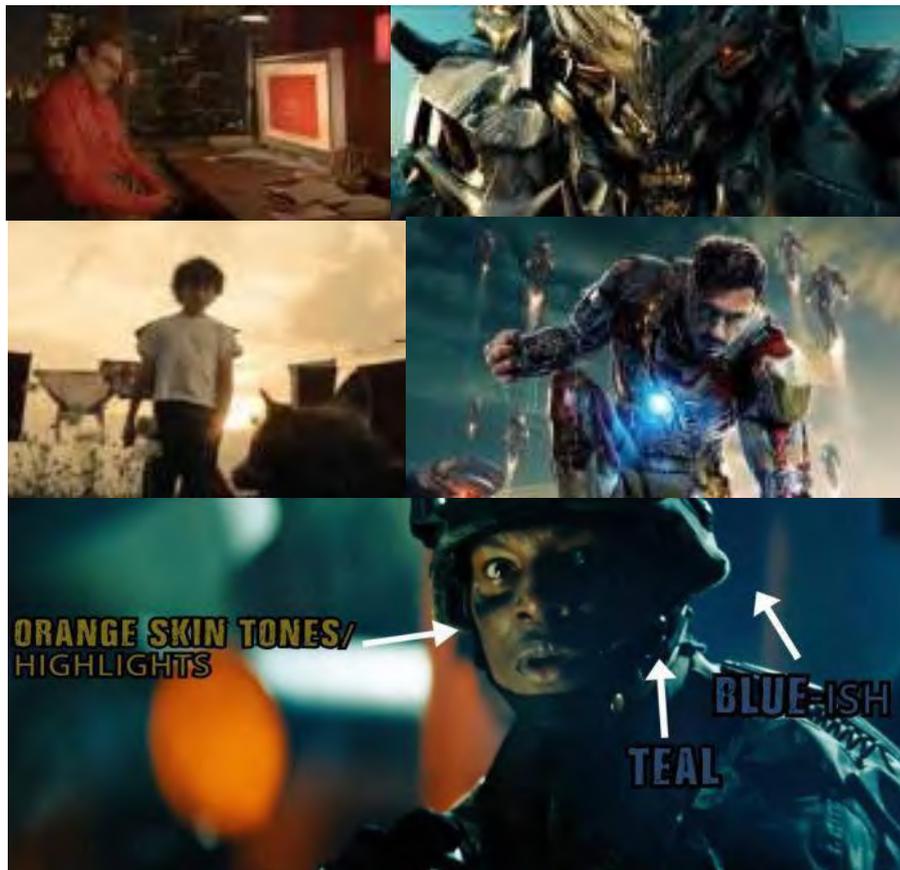


Gambar 3.4 Tonal lighting Film Big Hero 6

Sumber: *images.google.com*

Penggunaan *palette* warna dan cahaya akan menimbulkan kesan film tersebut masuk dalam kategori romansa atau aksi superhero. Misalnya warna merah dan merah muda, warna ini identik dengan cinta dan memang sering kali digunakan dalam film romansa. Sedangkan untuk film aksi superhero menggunakan cahaya yang bersebrangan yakni oranye dan biru.

Seperti film kepahlawanan pada umumnya, *lighting* atau sistem pencahayaan yang digunakan Big Hero 6 identik dengan warna oranye dan biru. Penggunaan cahaya ini seperti sudah menjadi pakem bahwa film aksi terutama *superhero* menggunakan warna-warna ini untuk menunjukkan kesan yang dramatis.



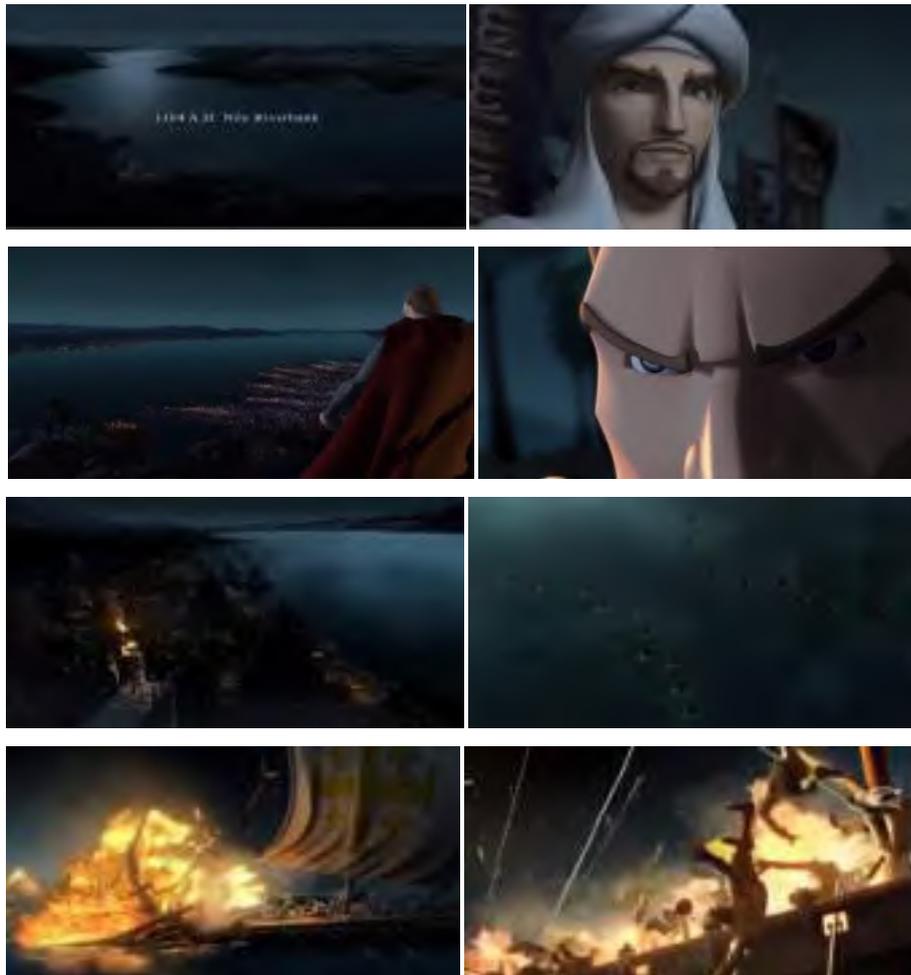
Gambar 3.5 Tonal Film blockbuster

Sumber: video *How to Achieve Cinematic Color Grading For Your Films!*

“Saladin the Animated Series”

Film ini mengisahkan tentang Salahuddin Al-Ayyubi, sultan dari Mesir yang turut andil dalam perang salib. Namun film ini lebih focus kepada Salahuddin yang masih muda, perjalannya sejak kecil dan teman-temannya. Film ini termasuk ke dalam film animasi kolosal yang mengangkat tentang sejarah.

Pengambilan gambar yang dilakukan sinematografer dalam film ini cukup berhasil menyampaikan apa yang ingin director ingin sampaikan. Pengambilan gambar secara *close up* hingga *wide* nya digunakan dengan baik sehingga hierarki pembacaan situasi dapat dilakukan dengan mudah oleh pemirsa.



Gambar 3.6 Contoh Cinematography pada film *Saladin The Animated Series*

Sumber: *Trailer Saladin The Animated Series*

Dalam teori sinematografi, urutan hierarki penyampaian lokasi dapat dilakukan dalam dua cara, yakni *wide* terlebih dahulu kemudian menuju ke *close up*. Tujuan utama pengambilan *wide range* terlebih dahulu ini bertujuan untuk menunjukkan lokasi pengambilan gambar, di pantai, di kapal atau di lapangan. Kemudian *shot* dilakukan dengan *range* lebih kecil untuk menunjukkan posisi tiap karakter dan lingkungan sekitarnya, dan proses *close up* bisa dilakukan untuk menunjukkan wajah karakter dan dialog yang terjadi. Cara satunya adalah kebalikannya, yakni dari *close up* ke *wide*. Biasanya langkah ini diambil dari *extreme close up*, yang dilanjutkan ke *close up* kemudian berangsur-angsur ke *wide range*.

Dalam film aksi kolosal, pengambilan gambar dengan kamera *shaking* sering dilakukan selain itu *ratio* pada gambar juga menggunakan 16:9. Dan bahkan sering juga menggunakan *ratio* 4:3 untuk televisi biasa atau dengan resolusi 16:9 dengan menutup sebagian atas dan bawah gambar dengan warna hitam. Hal ini biasanya dilakukan untuk menunjukkan atmosfer yang dramatis.

3.3 Penentuan Konsep Desain

Dari hasil penelitian dan observasi, maka ditentukan bahwa pembuatan animasi ini memiliki target konsumen dengan usia 14-18 tahun, karena sudah dianggap dapat mengerti dan menerima beberapa adegan perkelahian dan kisah sejarah yang disampaikan. Setelah itu proses desain yang dilakukan berdasarkan sejarah dan acuan desain dari beberapa film referensi.

Untuk pemilihan judul, penulis menentukan judul yakni “Sanggramawijaya”. Judul ini diambil karena Sanggramawijaya atau Raden Wijaya merupakan tokoh utama dari serial ini.

3.4 Kriteria Desain

3.3.1 Poin-Poin Penentu Konsep/Alur Cerita/Timeline

- Kisah sejarah secara *timeline* berdasarkan sumber sekunder
- Visual yang menarik
- Cerita yang mudah dicerna untuk target konsumen, dan mudah diterima masyarakat.

3.3.2 *Storyboard*

Menggunakan gambar rinci *per-shot* dengan adegan yang telah ditentukan, *storyboard* merupakan tahap penggambaran bagaimana cerita itu nanti akan disampaikan yang nantinya akan dieksekusi *animator*.

3.3.3 Animatik

Agar proses pembuatan animasi ini lebih teliti, maka dibutuhkan sebuah *animatic storyboard* untuk mempercepat proses produksi.

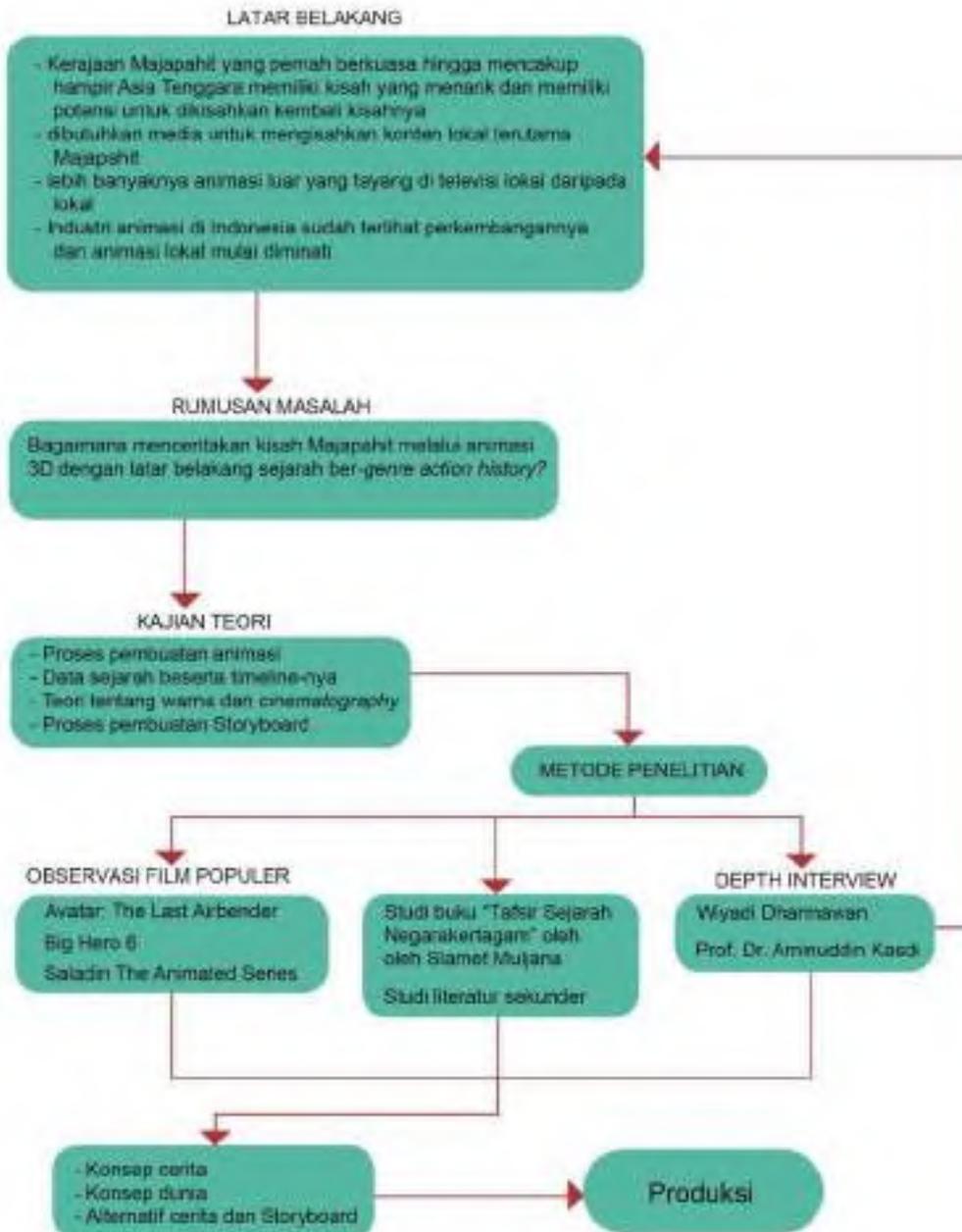
3.3.4 Sinematografi

Mengikuti masing-masing adegan yang akan dibuat, dengan komposisi yang informatif, penggunaan efek *camera shake*, *ratio* serta penggunaan *tone warna* yang sesuai dengan atmosfer yang hendak disampaikan serta *ratio* yang digunakan pada setiap *shoot* yang berbeda untuk menunjang pesan.

3.3.5 Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan yang mendukung penyampaian suasana agar lebih tampak *mood* nya. Menggunakan *lighting* yang sesuai kebutuhan dan warna *lighting* yang sesuai. Penggunaan warna dan *lighting* cerah untuk menunjukkan *mood* pada adegan yang cerah dan menyenangkan. Lalu penggunaan warna lebih gelap dan desaturasi pada warna.

3.4 Diagram Alur Berpikir



Gambar 3.7 Bagan cara berpikir

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Desain

Setelah melakukan serangkaian penelitian, dari wawancara dan observasi, diperoleh sebuah kesimpulan yang dijadikan sebuah konsep cerita dan konsep visual sebagai berikut.

4.1.1 Konsep cerita

Konsep cerita ini mengadaptasi dan mengalami modifikasi dari sumber buku “Negarakertagama dan Tafsir Sejarahnya” tulisan Slamet Muljana.

Menceritakan kisah Raden Wijaya yang mengabdikan pada Prabu Kertanegara, Raja Singosari, yang mengemban cita-cita rajanya untuk menyatukan Nusantara. Namun banyak rintangan dan peristiwa yang terjadi, mulai dari pemberontakan, balas dendam hingga penghianatan.

Kisah pada setiap episode diambil dari *timeline* kisah sejarah yang mencakup penyebab awalnya runtuhnya Kerajaan Singosari hingga berdirinya Majapahit. Kisah serial animasi ini dibuat dengan terfokus pada tokoh Raden Wijaya.

Gaya cerita pada film animasi ini bukan merupakan film documenter, namun film serial animasi yang memiliki sifat *exaggerate* (dilebih-lebihkan) seperti pada film animasi pada umumnya. Hal ini dimunculkan dalam bentuk sesuatu yang memiliki unsur fantasi, seperti munculnya makhluk mitologi atau makhluk ghaib, kekuatan *psychic*, tenaga dalam yang divisualisasikan dan hal-hal yang memiliki kesan dilebih-lebihkan. Meski memiliki sifat *exaggerate*, namun secara *timeline* dan kisah sejarah yang ada tetap dipertahankan.

Raden Wijaya di kehidupannya memiliki seorang istri bernama Tribuwaneswari, putri dari Kertanegara, Tribuwaneswari adalah wanita yang cantik dan cerdas dan sering kali membantu suaminya dalam mengatasi

masalahnya. Raden Wijaya juga memiliki teman yang sangat akrab, yakni bernama Aji, yang merupakan anak asuh dari Astari, yakni pembantu ayah Raden Wijaya yang bernama Mahisa Cempaka. Meski Aji tidak dapat bertarung seperti Raden Wijaya, namun Aji sering kali membantu Raden Wijaya dalam hal lain seperti membuat senjata perang Raden Wijaya, dan Aji juga sering kali membantu Raden Wijaya dengan pemikirannya didapat dari sudut pandang berbeda.

Raden Wijaya juga didampingi oleh makhluk yang bukan berasal dari dunia manusia ini menyerupai harimau putih yang bernama Maung. Maung sering kali membantu Raden Wijaya dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Kesetiaan Maung dimulai ketika Raden Wijaya menyelamatkannya dari luka, dari sini Maung melihat isi hati Raden Wijaya, sejak saat itu Maung bersedia mendampingi Raden Wijaya, bukan sebagai hewan peliharaan, tapi sebagai teman seperjalanan. Dari penyelamatan ini Raden Wijaya mendapatkan tanda di lengan kanannya yang membuat Raden Wijaya untuk memanggil Maung dan membuatnya memiliki kekuatan untuk dapat melawan musuh-musuhnya.

Raja dari Raden Wijaya bernama Prabu Kertanegara. Prabu Kertanegara adalah sosok raja yang memiliki visi untuk menyatukan seluruh kerajaan di Nusantara. Hal ini dibuktikan dengan dikirimnya pasukan terbaik yang ia miliki untuk menakukkan Kerajaan Melayu. Namun visi yang terlalu berambisi ini membuat dia menjadi tidak bijaksana dalam bertindak hingga membuatnya tidak disukai oleh beberapa pihak. Terutama mereka yang tersakiti hatinya atas pendeportasian dan pemecatan yang dilakukan Prabu Kertanegara.

Mereka yang tidak menyukai Prabu Kertanegara ini sering kali melakukan pemberontakan. Raden Wijaya yang bersumpah untuk membela kerajaan Singosari mengatasi pemberontakan atas perintah Prabu Kertanegara. Raden Wijaya selalu melaksanakan tugasnya dengan baik. Keberhasilannya tak lepas dari bentuk kepemimpinan Raden Wijaya dan

kekuatan yang ia miliki yang berasal dari tanda di tangan kanannya serta bantuan Aji dan Maung.

Puncak dari pemberontakan dilakukan oleh Jayakatwang, pemimpin wilayah Gelang-gelang. Ia merupakan keturunan dari Kerajaan Kediri yang dulu runtuh di tangan Ken Arok, pendiri Singosari. Penyerangan ini atas dasar balas dendam dan keyakinan yang dipengaruhi oleh bujukan Arya Wiraraja.

Arya Wiraraja merupakan seorang adipati di Madura. Dia adalah seseorang yang setia terhadap kerajaan Singosari, namun tidak pada Prabu Kertanegara. Wiraraja tidak menyukai cara Kertanegara dalam membuat keputusan yang ia anggap terlalu terburu-buru dan semena-mena. Sering kali Wiraraja mengingatkan, namun nasib Wiraraja berakhir dengan penurunan pangkatnya, sehingga Wiraraja tersinggung dan sakit hati.

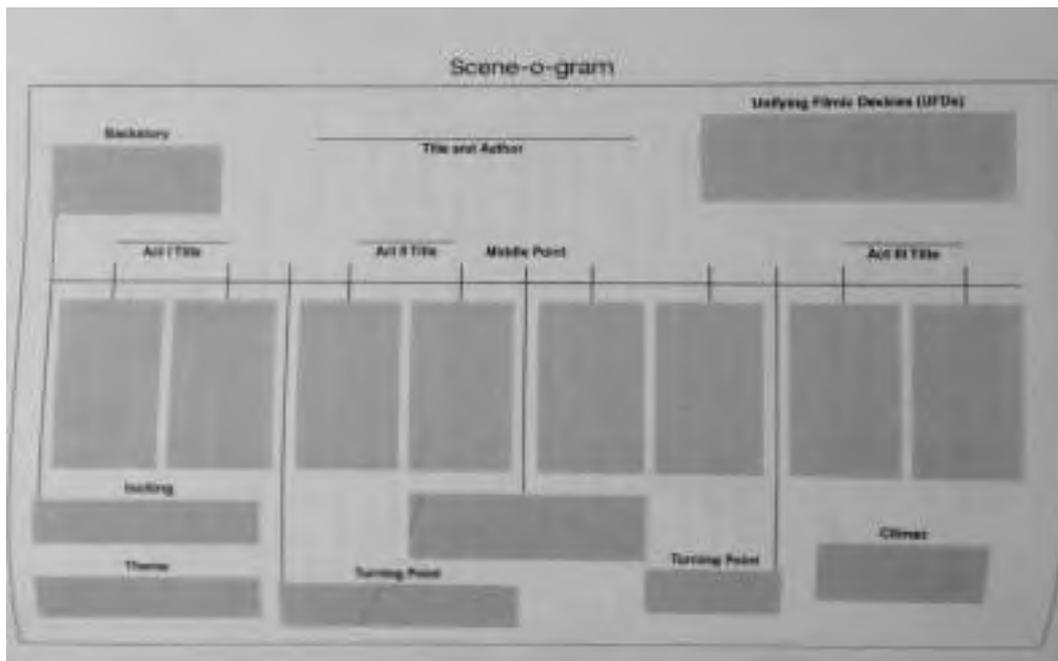
Kisah Raden Wijaya yang diceritakan di sini dalam mencapai tujuan dan visi misinya hingga ia berhasil mendirikan kerajaan Majapahit yang ia sebutkan sebagai penerus kerajaan Singosari, meski memiliki kekuatan diatas-rata-rata manusia saat itu, Raden Wijaya tetap manusia biasa yang membutuhkan bantuan dari mereka yang ia percayai sehingga tidak jarang dibantu oleh mereka.

Penulis membuat konsep cerita dari berbagai sudut pandang baik dan benar. Sudut pandang dari kerajaan Singosari yang sebenarnya memiliki misi yang dapat disebut baik yakni menyatukan seluruh Nusantara, namun melaksanakannya tidak dengan bijaksana, yang berangkat dari sikap sombong dan semena-mena. Selain itu juga menunjukkan bahwa pemberontakan-pemberontakan yang terjadi tidak hanya berasal dari sikap barbar dan haus kekuasaan, namun perjuangan memperebutkan apa yang mereka anggap hak mereka sebenarnya.

Dalam film ini sudut pandang yang utama adalah dari sudut pandang Raden Wijaya dan menggiring penonton untuk mengikuti alur berpikir Raden Wijaya, bagaimana ia bertindak dalam berbagai situasi yang ia hadapi serta bagaimana konflik yang terjadi dalam diri Raden Wijaya sendiri.

4.1.2 Plot cerita/*Scene-o-gram*

Plot cerita ini dibuat berdasarkan rumusan dari Profesor Ackerman yang menrumuskan kisah sebuah film dalam bentuk table-tabel yang dengan mudah dipahami karena inti cerita dan letak permasalahan dapat dilihat dari table-tabel tersebut.



Gambar 4.1 *Scene-o-gram* Ackerman

Berikut ini adalah *scene-o-gram* berdasarkan Ackerman namun telah mengalami modifikasi agar sesuai dengan serial per episode mulai episode 1 hingga 22.

Tabel 1

Latar belakang/ <i>backstory</i>	Unifying Filmic Devices
<ul style="list-style-type: none"> - Dendam Kerajaan Kadiri - Pemecatan dan penurunan pejabat lama oleh Singosari - Raja Singosari mengirimkan pasukannya untuk menaklukkan Kerajaan Melayu 	Silat, tenaga dalam, makhluk ghaib, kekuatan super human/ <i>psychic</i>

Tabel 2

Action	Eps	Logline
Action I: Bertahan	01	Seorang menantu sekaligus panglima baru kepercayaan raja diutus untuk mengalahkan para perampok yang seringkali menjarah dagangan masyarakat sekitar di wilayah hutan di selatan kerajaan. Utusan raja dari salah satu kerajaan bawahan mendatangi seorang mantan pejabat dan memprovokasinya untuk melakukan pemberontakan terhadap raja yang memecatnya.
	02	Sang panglima yang sudah mendapatkan kepercayaan raja diutus kembali oleh raja untuk menangani pemberontakan yang dipimpin oleh mantan pejabat kerajaan yang marah atas penghinaan yang ia terima.
	03	Sang panglima yang telah berhasil mengalahkan pemberontak kembali ke kerajaan disambut gembira oleh rajanya yang juga sedang merayakan kemenangannya atas kerajaan seberang.
	04	Seorang kaisar dari negeri jauh mendengar keberhasilan dari raja atas penaklukan kerajaan tetangganya, mengirim utusan untuk mengakui kekuatan kaisar dan

		meminta upeti, namun sang utusan dipermalukan.	
	05	Seorang mantan pejabat yang merasa sakit hati membujuk dan memberi ide kepada seorang pimpinan dari kerajaan yang pernah runtuh ditangan raja panglima terdahulu untuk menyerang kerajaan Sang Panglima.	
	06	Sang pimpinan yang memiliki dendam atas jatuhnya kerajaan leluhurnya mengerahkan pasukannya untuk menyerang kerajaan yang pernah menjatuhkannya untuk membalaskan dendam.	
Action II: Penyerangan	07	Sang raja yang pada awalnya tidak percaya atas adanya serangan itu terlambat untuk menyiapkan pasukan pertahanan, ia pun memerintahkan panglima dan orang terbaiknya untuk melawan pemberontakan ini	Turning point
	08	Sang panglima yang diutus mengalahkan pemberontakan berhasil menang pada serangan pertama, dan ketika serangan kedua datang serangan dari belakang pun muncul, penghianatan dilakukan oleh salah seorang kepercayaannya sehingga membuat pasukan sang panglima kalah.	
	09	Sisa pasukan yang ada diperintahkan sang panglima untuk lari ke utara sedangkan dirinya kembali ke kerajaannya untuk menyelamatkan raja dan istrinya namun ketika ia sampai di kerajaan, ia mendapati bahwa rajanya telah dibunuh dan ia hanya berhasil menolong istrinya seorang	
	10	Sang panglima dan istrinya bertemu dengan sisa pasukan di desa yang bersedia membantu mereka di wilayah utara, dan mereka melanjutkan ke pulau seberang yang dipimpin oleh seorang kenalan sang panglima.	
	11	Sang panglima dan rombongannya diterima di pulau	

		seberang dan dibantu oleh pemimpin setempat untuk membuat sang panglima di maafkan oleh pembunuh raja panglima	
	12	Sang panglima dan istrinya menuju kerajaan musuh yang sudah mengampuninya atas rekomendasi pimpinan wilayah pulau seberang.	
	13	Sang panglima membantu raja musuh untuk menangani korupsi yang dilakukan oleh salah satu pejabat setempat yang membuatnya mendapatkan perhatian oleh raja musuh	
	14	Raja musuh mengalami dilemma antara tetap menjaga sang panglima di wilayah kerajaan untuk dapat dimanfaatkan kecerdasannya atau mengasingkannya karena aka nada duri di dalam daging	
	15	Sang panglima yang mendapat ampunan itu diasingkan di wilayah hutan lebat yang kemudian ia jadikan sebuah pemukiman dan melakukan perencanaan rahasia	
	16	Kaisar dari negeri jauh mengirimkan pasukan dalam jumlah besar untuk menaklukkan raja sang panglima karena telah memalukan utusan kaisar menuju ke wilayah sang panglima kini	<i>Turning pint</i>
Action III: Pembalasan	17	Sang panglima yang mengetahui ini memanfaatkan pasukan dari negeri jauh untuk menjadi tenaga tambahan untuk menghancurkan kerajaan musuh dari dua sisi	
	18	Pasukan sang panglima dan tantara dari negeri jauh berperang melawan pasukan raja musuh yang dimenangkan oleh pihak panglima dan membuat raja musuh menjadi tawanan perang	
	19	Sang panglima kembali ke tempatnya di tengah hutan dengan alasan memberikan hadiah untuk kaisar dari	

		negeri jauh yang dikawal oleh 200 pasukan dari negeri jauh yang kemudian dihabisi oleh panglima di tengah hutan dan kembali ke tempat tentara negeri asing yang sedang berpesta dengan membawa pasukan tambahan	
	20	Para tentara dari negeri asing yang sedang berpesta kemenangan terkejut dan tidak siap berperang dipaksa untuk melawan pasukan dari panglima yang melakukan serangan kilat	
	21	Pasukan dari tentara asing yang tidak siap atas serangan kilat ini membunuh raja musuh yang menjadi tawanan dan lari ke utara untuk pergi kembali ke negaranya karena terus dikejar oleh pasukan panglima.	<i>Climax</i>
	22	Sang panglima dan tentaranya kembali ke wilayah kekuasaannya di tengah hutan dan di sana ia mendirikan kerajaannya sendiri dan menjadi raja di wilayah itu	<i>Conclusion</i> <i>n</i>

4.1.2 Setting/Environment

Terjadi pada sekitar tahun 1280 hingga tahun 1293. Sebagian besar *setting* terjadi di wilayah Jawa Timur, sekitar wilayah Singosari, Kediri, Surabaya dan Madura di abad pertengahan di Nusantara. Untuk desain *enviromtment* dilakukan oleh peneliti yang berbeda.

4.1.3 Karakter

Carl Jung menjelaskan bahwa ada beberapa tipe personalisasi dalam sebuah cerita seperti *Hero/heroine, the wise old man, the shadow, the*

maiden ataupun the sidekick, yang ia kembangkan dari tiga tipe utama, yakni protagonist, antagonis dan tokoh pendukung¹.

Karakter dalam film Sanggramawijaya juga menggunakan *archetypes* seperti yang telah dikelompokkan oleh Jung. Untuk desain karakter dilakukan oleh peneliti yang berbeda Berikut adalah karakter utama yang muncul dalam film ini.

The Hero : Merupakan tokoh utama protagonist yang menjadi pusat cerita

The Sidekick: Kerabat dari *The Hero* yang menemani *The Hero* dalam setiap perjalanannya

The Maiden: Seorang sosok wanita yang merupakan kekasih, istri atau sosok yang dicintai *The Hero*

The Ruler : Sosok yang sedang berkuasa di saat itu

The Guardian: Pengawal atau pendamping *The Hero/The Ruler/The Shadow* yang bertugas melindungi mereka

The Shadow: Representasi tokoh antagonis yang berlawanan dengan *The Hero* dan yang merupakan hambatan *The Hero* mencapai tujuannya

- A. Nama : Nararya Sanggramawijaya
 Panggilan : Raden Wijaya/Wijaya
 Usia : 25
 Tipe : *The Hero*

¹<http://www.chartgeek.com/jungian-archetypes-2/>,
<http://mythsdreamssymbols.com/majorarchetypes.html>



Gambar 4.2 Raden Wijaya

Personifikasi:

Seorang kepercayaan sekaligus menantu Raja Kertanegara yang baru diangkat menjadi panglima perang Kerajaan Singosari. Raden Wijaya adalah seorang yang setia terutama pada rajanya dan bertekad untuk mewujudkan impian rajan dan leluhurnya. Meskipun setia, namun terkadang dapat sedikit perbedaan pendapat antara Raden Wijaya dan Raja Kertanegara, namun perbedaan ini tidak menghilangkan rasa hormatnya kepada rajanya. Raden Wijaya juga seorang yang santun terhadap teman dan orang tua di sekitarnya. Teman masa kecilnya bernama Aji merupakan teman yang sangat akrab meskipun Aji bukan golongan orang kerajaanatabangsawan. Memiliki tanggung jawab yang besar terhadap apapun yang diembannya. Ia juga sangat mencintai istrinya, Tribuwaneswari.

- B.** Nama : Aji Danadyaksa
Panggilan : Aji
Usia : 24
Tipe : *The Sidekick*

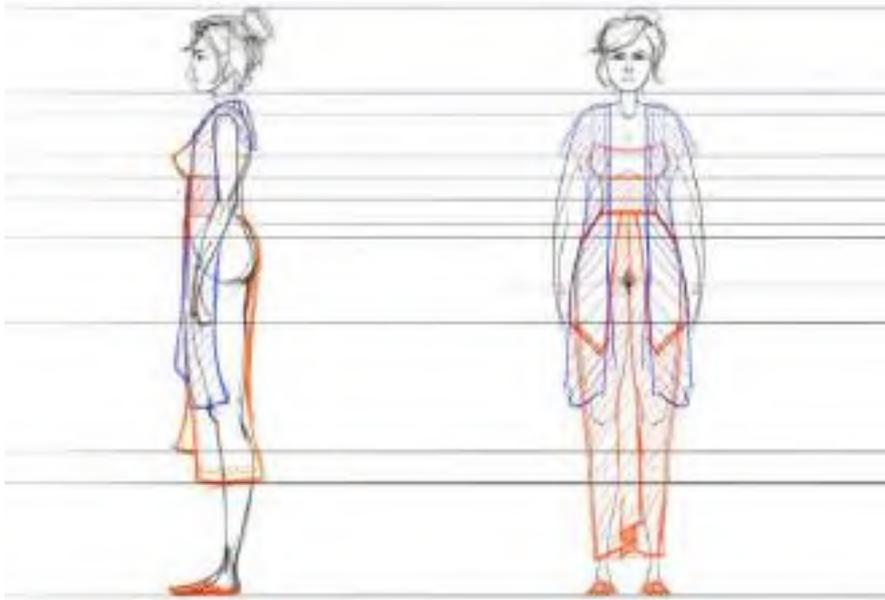


Gambar 4.3 Aji

Personifikasi:

Teman sejak kecil Raden Wijaya. Diasuh oleh pembantu Raden Wijaya sejak bayi yang bernama Astari. Astari menemukan Aji ketika masih bayi di pasar dan diijinkan oleh Mahisa Campaka, ayah Raden Wijaya, untuk diasuh. Karena Aji tumbuh besar dengan keluarga yang menerimanya ia menjadi lelaki yang baik dan memiliki pandangan hidup yang luas. Aji juga merupakan sosok yang humoris yang membuatnya mudah berteman dengan masyarakat sekitarnya dan ia sangat dekat dengan Raden Wijaya. Meskipun dia cukup suka menggoda wanitanamun ia memiliki ketrampilan dalam membuat sesuatu, ia berkeinginan untuk menjadi mpu pembuat pusaka.

C. Nama : Tribhuwaneswari
Panggilan : Tribhuwana/Nenes
Usia : 22
Tipe : *The Maiden*



Gambar 4.4 Tribhuwaneswari

Personifikasi:

Seorang putri raja Kertanegara yang cantik jelita, merupakan istri dan cinta pertama Raden Wijaya. Tribuwana merupakan sosok wanita yang cerdas, dia pandai berbicara. Sangat setia dan percaya kepada Raden Wijaya. Memiliki sifat yang sedikit memberontak dan cukup keras kepala meskipun sebenarnya ia memiliki hati yang lembut terutama terhadap orang tua dan anak-anak.

D. Nama : Ronggolawe

Panggilan : Ronggolawe

Usia : 22

Tipe : *The Guardian*

Personifikasi:

Ronggolawe yang merupakan anak dari Wiraraja ini adalah pengikut setia Raden Wijaya. Ronggolawe termasuk dari prajurit elit yang sering menjalankan misi bersama Raden Wijaya. Ronggolawe bersifat agresif dan mudah tersinggung, tapi dia patuh dan hormat kepada yang lebih tua terutama guru dan orang tua.



Gambar 4.5 Ronggolawe

- E. Nama : Sri Kertanegara Wikrama Dharmatunggadewa
Panggilan : Prabu Kertanegara
Usia : 58
Tipe : *The Ruler*



Gambar 4.6 Kertanegara

Personifikasi:

Seorang Raja Singosari, anak dari Raja Singosari sebelumnya, Wisnuwardhana dengan Permaisuri Waning Hyun. Merupakan sosok raja yang berwatak angkuh dan sadar akan kekuatan dan kekuasaan yang ia miliki. Kertanegara menyukai generasi muda yang memiliki semangat dan ide baru dan kurang menyukai pejabat sebelumnya yang ia anggap terlalu tua dan hanya sebagai penghambat. Keras kepala dan sering kali terlalu cepat untuk mengambil keputusan sehingga membuat dirinya kurang bijak, namun memiliki visi untuk menyatukan Nusantara untuk menjadi satu dalam wilayahnya.

- F.** Nama : Raganatha
Panggilan : Mpu Raganatha
Usia : 62
Tipe : *The Guardian (of The Ruler)*



Gambar 4.7 Raganatha

Personifikasi:

Merupakan mahamentri Prabu Kertanegara dan memiliki sosok yang bijak, jujur dan pemberani dan sering kali berani mengungkapkan keberatan atas sikap-sikap sang Prabu, meski begitu Mpu Raganatha tetap setia terhadap Singosari. Berumur lebih tua daripada Prabu dan ia merupakan bekas prajurit yang tangguh dan ditakuti lawan. Cukup menyukai Raden Wijaya karena mengingatkannya pada diri sendiri ketika di saat ia masih muda.

- G. Nama : Jayakatwang
Panggilan : Jayakatwang
Usia : 46
Tipe : *The Shadow*



Gambar 4.8 Jayakatwang

Personifikasi:

Jayakatwang merupakan Raja Muda di Gelang-gelang yang merupakan wilayah jajahan Singosari yang dulunya dikuasai Kadiri. Jayakatwang merupakan seseorang yang cukup berhati-hati dan cukup licik dalam bertindak dan memutuskan suatu hal. Dia memendam rasa benci dan rasa dendam terhadap Kertanegara yang memiliki darah Ken Arok, pendiri Singosari yang telah menaklukkan Kerajaan leluhurnya, Kadiri. Keinginan utamanya adalah menaklukkan Singosari dan kembali mendirikan sekaligus menjadi Raja Kadiri yang ia anggap sebagai kerajaan yang sah dan terhormat.

H. Nama : Banyak *Wide*
Panggilan : Wiraraja
Usia : 64
Tipe : *The Wise Old man*



Gambar 4.9 Arya Wiraraja

Personifikasi:

Mantan dari seorang Penasehat Kenegaraan Singosari yang setia kepada Kerajaan Singosari, namun diturunkan jabatannya oleh Prabu Kertanegara menjadi Adipati Sumenep Madura yang jauh dari kerajaan utama. Hal ini membuat Arya Wiraraja tidak menyukai Kertanegara. Pada dasarnya Arya Wiraraja merupakan orang yang tegas dan bijaksana serta ahli strategi yang handal. Wiraraja juga tipe orang yang bersikukuh dengan idealisnya. Hal ini lah yang membuatnya diturunkan jabatannya. Ia dianggap oleh Prabu Kertanegara sebagai ‘tidak memiliki visi masa depan’. Selain pada Prabu Kertanegara, sebenarnya Wiraraja setia terhadap kerajaan Singosari, hal ini

membuatnya tetap menghormati darah keturunan Ken Arok seperti Raden Wijaya.

4.1.4 Tema Visual/Gaya Visual

Untuk dapat menyampaikan pesan dan cerita melalui film animasi bertema sejarah, gaya visual yang akan digunakan dalam film animasi Sanggramawijaya ini menggunakan gaya visual seperti film animasi Saladin *The Animated Series* karena film tersebut merupakan hasil observasi peneliti terhadap film-film animasi yang sudah beredar di masyarakat yang memiliki kesan serupa yakni film pada abad pertengahan dengan konsep perang dan pertarungan serta memiliki unsur sejarah di dalamnya.

Karakter

Referensi desain karakter berdasarkan watak yang dibuat penulis berdasarkan rancangan cerita dan posisi karakter dalam cerita tersebut, dan berdasarkan referensi dan desain/visualisasi dari yang sudah ada. Jenis dan proporsi pada setiap karakter di sini menggunakan proporsi humanoid atau proporsi yang memiliki perbandingan yang sama atau yang mendekati proporsi tubuh manusia normal. Penelitian dan perancangan karakter dilakukan oleh penulis lain.

Environment

Desain *environment* menggunakan referensi dari peninggalan yang ada. Namun juga mengalami proses *exaggeration* sehingga ciri khas dari *environment* tersebut muncul dan mudah untuk diidentifikasi. Penelitian dan perancangan *environment* dilakukan oleh penulis lain.

4.2 Kriteria Desain

Sebelum melangkah dalam proses mendesain sebuah sinematografi sebuah film, dibutuhkan cerita tertulis atau biasa disebut *screenplay* yang mencakup detail sebuah film, termasuk aksi yang dilakukan karakter tersebut, menggambarkan *environment* dengan baik, detail percakapan hingga *sound effect* yang diciptakan.

Screenplay yang dibuat ini merupakan *screenplay* dari episode pertama/pilot, yakni dikembangkannya dari *logline* yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah *screenplay* dibuat maka bisa dibuat *storyboard*-nya yang diperoleh dari penggambaran dari bentuk teks ke bentuk gambar sehingga tampak visualisasi dari *screenplay*.

Storyboard akan menentukan bagaimana pengambilan *angle* kamera dan apa saja yang masuk dalam frame sehingga nantinya akan mempermudah animator untuk menyajikan apa yang ingin disampaikan dalam isi cerita.

4.2.1 Alternatif Cerita

Dalam perancangan sebuah serial animasi, diperlukan cerita pada setiap episodenya. Oleh karena itu dibuatlah *screenplay* untuk episode 1. *Screenplay* ini diharapkan dapat menampilkan bagaimana cerita keseluruhan dapat disampaikan

Berikut adalah contoh *screenplay* yang dibuat untuk episode 1:

"SANGGRAMAWIJAYA EPS 01"

oleh: Dawam Muhammad Izzuddin M.

FADE IN:

[MIMPI SCENE]

EXT. HUTAN, IMAGINAY PLACE

Kita melihat dari sudut pandang pertama. Membuka mata, melihat sekitar, tampak hutan dengan warna yang tidak biasa, merah, kuning dan hijau, langit yang berwarna keemasan. Kemudian melihat kedua tangan, melihat kaki yang ternyata melayang dan tidak menyentuh tanah.

Kita melayang memasuki hutan, kemudian mendengar sebuah rintihan.

VOICE OVER

Hah??
 (napas diri sendiri terdengar perlahan)

Melihat kanan dan kiri mencari sumber suara, terlihat di depan sebuah batu yang cukup besar dan jalan menurun. Mendekat untuk melihat asal suara. Mengitari batu. Tampak seekor harimau putih sedang tergeletak kesakitan dan terluka. Sebuah keris dengan pegangan berupa kepala ular menancap di sisi perutnya dan tubuhnya tertindih sebuah potongan pohon yang cukup besar.

VOICE OVER

(gugup, intensitas napas meningkat)

Meletakkan potongan pohon di pundak dan mulai mengangkatnya kemudian dilemparkan potongan kayu ke samping kanan. Mendekat dengan cukup gugup ke arah harimau putih, mengelus kepalanya, sang harimau putih terlihat tidak berbahaya, memegang keris dan mencabutnya dengan cepat.

MAUNG

(meraung pelan)

Luka Maung yang terbuka menutup. Maung mulai berdiri dan menatap kita. Mengangkat kaki kiri depannya dan menyentuh punggung tangan kiri kita. Rasa terbakar muncul di punggung tangan kiri.

MAUNG

Terima kasih

VOICE OVER

Aargh...aarrghh...

CUT

[KAMAR TIDUR SCENE]

INT. KAMAR WIJAYA, SINGOSARI - MALAM

Wijaya sontak terbangun karena merasakan sakit di punggung tangan kirinya. Wijaya memengang tangan kirinya, melihatnya, tidak ada apa apa di sana. Tribhuwana terbangun di sebelahnya.

TRIBHUWANA

Kenapa sayang? Mimpi buruk?

WIJAYA

Tidak, maksudku... entahlah, mimpi itu terulang kembali

TRIBHUWANA

Mimpi yang sama?

WIJAYA

Ya, tapi malam ini sakitnya terasa semakin nyata

TRIBHUWANA

Tapi dari yang aku lihat, tanganmu tidak tampak ada luka

WIJAYA

Ya

TRIBHUWANA

Mungkin kamu sedang gugup, besok kamu kan dipanggil untuk menghadap Sang Prabu

WIJAYA

... (diam dan tetap melihat tangan kirinya)

TRIBHUWANA

Yuk, kembali tidur!

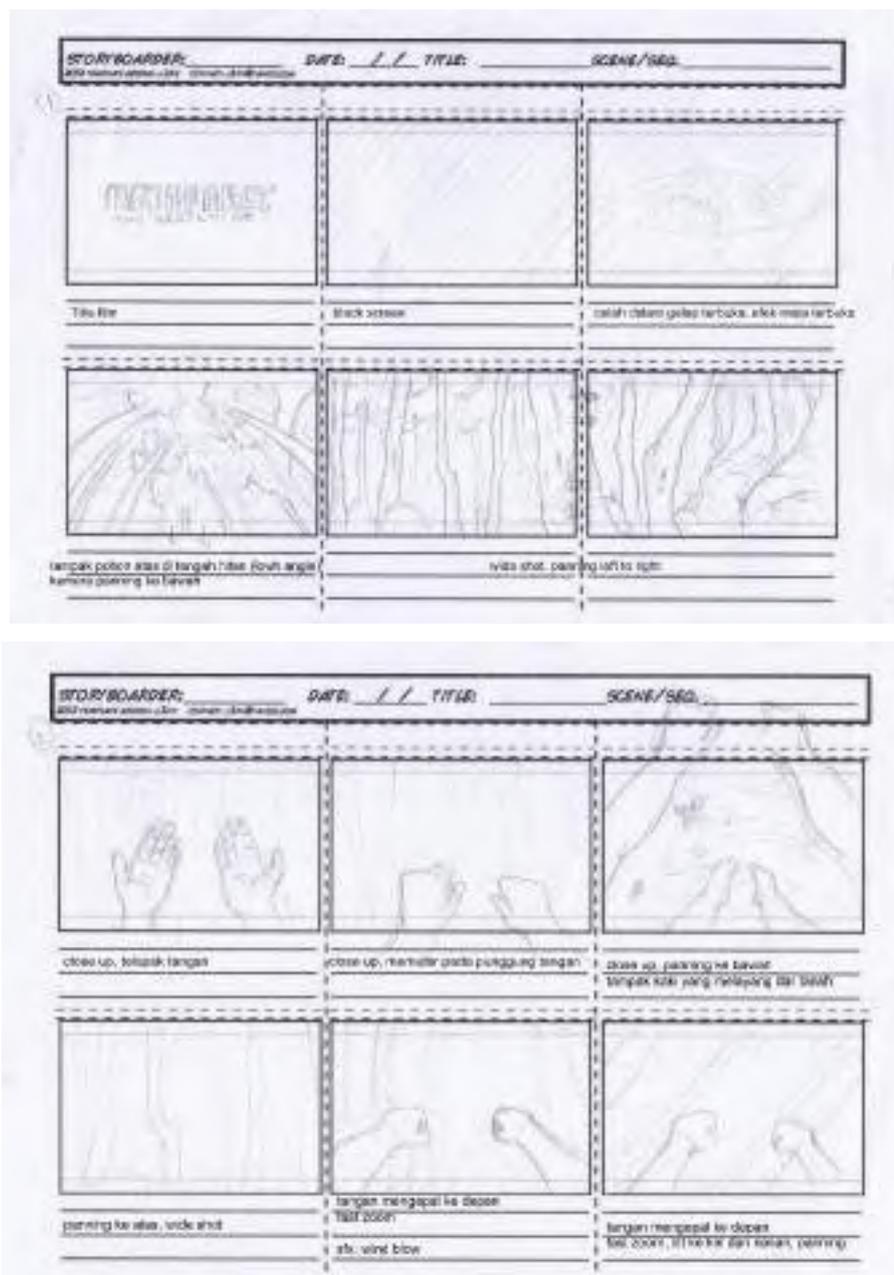
WIJAYA

Baiklah

Mereka kembali berbaring di tempat tidur. Raden Wijaya melihat tangan kirinya skali lagi lalu kembali tidur.

4.2.2 Alternatif Storyboard

Storyboard kemudian dibuat setelah *screenplay* selesai ditulis. Berikut ini adalah contoh awal dari *storyboard* pada episode satu berdasarkan *screenplay* yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.9 Alternatif awal *storyboard* episode 01



Gambar 4.9 Alternatif awal *storyboard* episode 01



Gambar 4.9 Alternatif awal storyboard episode 01



Gambar 4.9 Alternatif awal *storyboard* episode 01

4.2.3 Trailer/Cuplikan Serial

Sebelum episode *pilot* atau episode pertama di *release*, perlu adanya sebuah *trailer* untuk sebuah film. Dalam perancangan ini, akan dibuat sebuah *trailer* dengan konsep cerita yang disampaikan secara urut berdasarkan *timeline* dan disampaikan melalui poin-poin dialog yang mewakili *event* secara keseluruhan.

Konsep *trailer* tersebut digunakan dengan tujuan bahwa cerita dan pesan film dapat disampaikan secara garis besar dan keseluruhan. Karena konsep *trailer* ini juga akan digunakan untuk presentasi kepada pemerintah di pihak Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Eksekusi dari cuplikan serial ini memiliki durasi 8 menit dengan teknis 4 menit *animatic storyboard* dan 4 menit *3D render*.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

Implementasi desain pada perancangan ini berupa gabungan dari desain karakter yang sudah dibuat oleh penulis lain dan *environment* yang juga dirancang oleh penulis lain dengan bentuk sinematografi dan potongan dari film secara keseluruhan. Oleh karena itu sudah termasuk penentuan sudut kamera, peletakan *lighting*, *aspect ratio*, dan *color grading*. Selain itu juga ditambahkan *sound effect* sekaligus beserta *soundtrack*-nya.

Alternatif animatic storyboard.



Gambar 5.1 Sampel dari storyboard



Gambar 5.1 Sampel dari *storyboard*



Gambar 5.1 Sampel dari *storyboard*



Gambar 5.1 Sampel dari *storyboard*



Gambar 5.1 Sampel dari *storyboard*

Pada *animatic storyboard* dilakukan langsung secara digital untuk memperoleh efisiensi waktu. Tampilan pose yang digunakan merupakan pose yang mewakili percakapan atau kegiatan yang sedang dilakukan tokoh utama. Beberapa *scene* ditampilkan beberapa *pose* secara animatik untuk lebih menjelaskan *scene*.

Pembuatan *storyboard* dilakukan dengan menggunakan warna *greyscale*. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan posisi *lighting* pada *scene* sehingga sudah tampak *mood* pada *scene* sebelum dieksekusi dalam bentuk 3D. *Greyscale* juga mempermudah dan mempercepat proses *compositing* dan proses render karena sudah ada patokan pada *storyboard*.

Alternatif dan proses render



Gambar 5.2 Proses *rendering* pada satu *scene*



Gambar 5.2 Proses *rendering* pada satu *scene*

Salah satu *scene* yang dieksekusi dalam bentuk tiga dimensi di atas diambil ketika terjadi pada *Action II: Penyerangan* di episode delapan. Yakni ketika pasukan Raden Wijaya dipukul mundur oleh penghianat Kerajaan Singosari yang berasal dari Kerajaan Kadiri yang bernama Kebo Mundarang.

Scene tersebut terjadi di daerah hutan sebelah barat Singosari. Shoot dilakukan menggunakan kamera dengan *wide angle* menampilkan Kebo Mundarang yang berada di tengah hutan yang sedang mencari Raden Wijaya.

Penggunaan kamera *wide angle* ini bertujuan untuk menampilkan bahwa Kebo Mundarang tanpa dikawal pasukannya berada di tengah hutan yang sedang memburu Raden Wijaya.

Proses *render* dilakukan dalam berbagai *layer* dengan tujuan menghindari *crash* pada mesin *render* yang kemudian dijadikan satu dalam urutan *render* yang benar. Proses *render* diawali dengan *render OpenGL* yang bertujuan untuk *preview scene* dengan lebih cepat. Kemudian dilanjutkan dengan *render* dengan kualitas terbaik dalam berbagai *render layer*. Pembagian *render layer* terdiri dari *layer* karakter, *environment layer*, *matte layer* dan *shadow layer*. Setelah proses *render* tersebut dilakukan, selanjutnya *layer-layer* tersebut digabung dan diberi efek *mist* dan *blur*, sehingga tampak kedalaman pada *environment*.

5.1 Konsep Trailer

Trailer dirancang dengan menampilkan potongan cerita secara garis besar dengan berurutan secara *timeline* berdasarkan *scene-o-gram* yang sudah dibuat. Dari 8 menit *trailer* yang dibuat, dibagi menjadi 3 bagian yang diambil dari *scene-o-gram: Action I, Action II* dan *Action III*, yang berupa kompilasi gambar *storyboard* dan gambar *render-still* - dan disisipkan *render animasi 3D* yang diambil dari episode 08 yang ada pada *Action II*.

5.1.1 Action I

Bagian pertama, yakni *Action I*, terletak pada awal hingga 2 menit 30 detik dari *trailer*. Bagian pertama ini mengambil dari antara episode 01-06. Untuk *scene* percakapan yang diambil secara urut sebagai berikut:

1. Episode 06:
 - *Setting*:
Flashback Wijaya ketika masih kecil menemani ibunya yang sedang sakit
 - *Dialog*:

Ibu Wijaya: “Wijaya. Selepas ibu pegi, ibu ingin kamu tetap berbakti pada negeri yang kamu cinta ini...teruskan cita-cita leluhurmu...dan jadilah pemimpin yang bijaksana

Wijaya kecil: “Inggih, buk”



Gambar 5.3 Storyboard pada episode 06

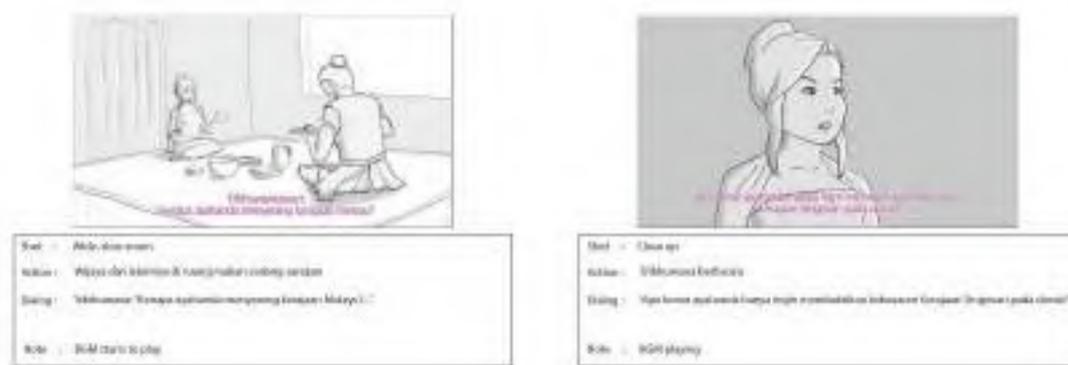
2. Episode 01:

- Setting:

Sarapan dan percakapan antara Wijaya dan Tribhuwana di rumah Wijaya

- Dialog:

Tribhuwana: “Kenapa ayah menyerang kerajaan Melayu? Apa benar ayah hanya ingin membuktikan kebesaran Singosari pada dunia?”



Gambar 5.4 Storyboard pada episode 01

3. Episode 03:

- *Setting:*

Perjalanan Wijaya dan Raganatha menuju Singosari setelah menghentikan kekacauan di desa tetangga

- *Dialog:*

Raganatha: “Di mana-mana terjadi perampokan dan penyerangan. Menurut Raden Wijaya, apa yang sebenarnya terjadi?”

Wijaya: “Sebenarnya aku curiga ada sosok yang mengendalikan semua kekacauan ini”



Gambar 5.5 Storyboard episode 03

4. Episode 04:

- *Setting:*

Raganatha melaporkan kedatangan utusan Mongol kepada Kertanegara di ruang utama istana

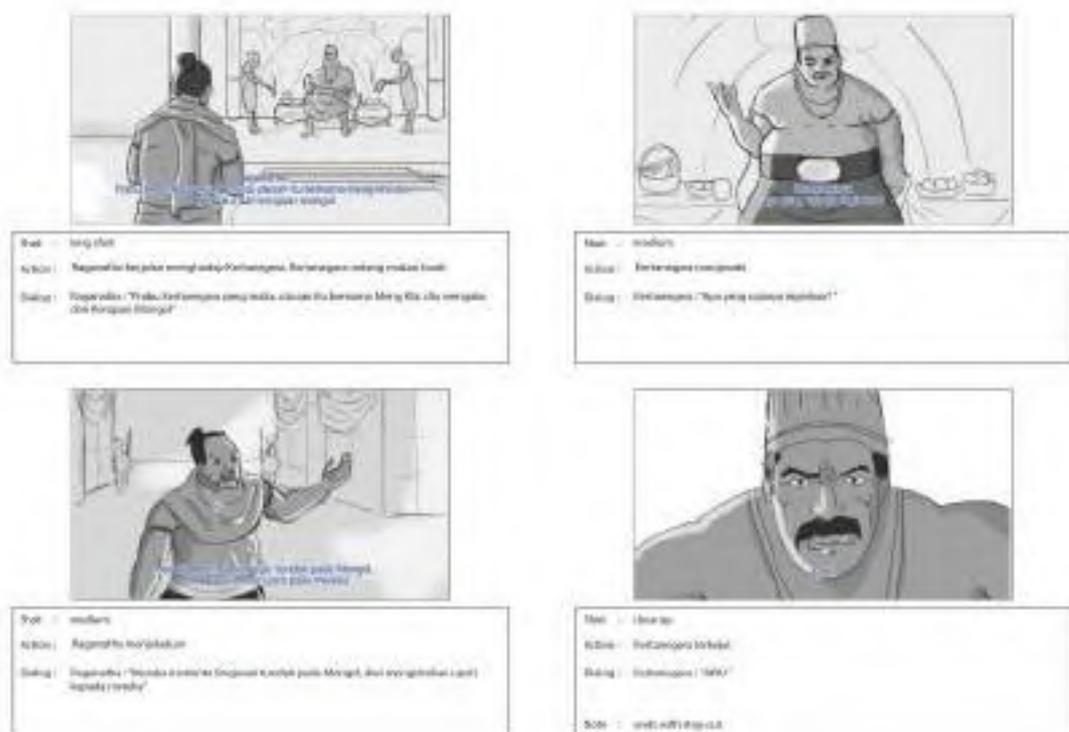
- *Dialog:*

Raganatha: “Prabu Kertanegara yang Mulia, utusan itu bernama Meng Khi. Dia mengaku dari Kerajaan Mongol.”

Kertanegara: “Apa yang Raja Mongol inginkan?”

Raganatha: “Mereka meminta Singosari tunduk pada Mongol dan mengirimkan upeti pada mereka”

Kertanegara: “Apa!”



Gambar 5.6 Storyboard episode 04

5. Episode 06:

- *Setting:*

Jayakatwang membaca surat dari Wiraraja di istananya di Kadiri

- *Dialog:*

Jayakatwang: “Ternyata benar, keamanan mereka sedang melemah. Saatnya menghancurkan kerajaan palsu itu”



Gambar 5.7 Storyboard episode 06

Selain *scene* yang berisi percakapan, terdapat pula *scene* yang berfungsi sebagai *filler* atau pengisi. Untuk *scene filler* ini diambil tidak berdasarkan urutan seperti *scene* percakapan, tapi secara acak, namun yang diambil masih berhubungan dengan percakapan yang terjadi.

5.1.2 Action II

Bagian kedua dari *storyboard* diambil dari *Action II*. Yakni antara episode 07-15. Dari 8 menit durasi *storyboard*, *Action II* terletak pada 2 menit 30 detik hingga menit ketujuh. Namun sekitar 4 menit dari bagian *Action II*, terdapat satu *scene* yang berisi pertarungan dan percakapan. Berikut rinciannya:

1. Episode 08: *Scene* yang dianimasikan dan dirender dengan durasi sekitar 4 menit
 - *Setting*:
Pertarungan antara Wijaya dan Mundarang di hutan yang terjadi tepat setelah serangan besar Kadiri berhasil menaklukkan pasukan Singosari.
 - Dialog dan *screenshot scene*:

- Mundarang: “Keluar kau wijaya! Aku tahu kau bersembunyi! Atau kau sudah tahu keadaanmu? Seluruh pasukanmu sudah mati, Wijaya!”

Mundarang: “Di sana kau rupanya”



Gambar 5.8 Scene episode 08

- Wijaya: “Katakan padaku! Kenapa kalian mengkhianati Singosari?”

Mundarang: “Berkhianat? Dari awal kita tidak pernah serius soal mengabdikan pada Singosari”

Wijaya: “Apa maksudmu?”

Mundarang: “Dari awal. Kalian! Orang Singosari! Yang berkhianat pada Kadiri! Tumapel. Wilayah yang kalian sebut sebagai Kerajaan Singosari, hanyalah wilayah kecil Kadiri. Dan kalian berani melepaskan diri dari Kadiri dan mempermalukan kami!”



Gambar 5.9 Scene episode 08



Gambar 5.9 Scene episode 08

- Mundarang: “Dan itulah kenapa kita tidak pernah membiarkan hidup kalian tenang sejak awal
Wijaya: “Apa yang kau katakan? Sejak awal?”
Mundarang: “Oh, ayolah, Wijaya! Kau mengerti maksudku! Perampokan, penjarahan dan penyerangan di Singosari bukan kebetulan!



Gambar 5.10 Scene episode 08

- o Mundarang: “Aku, bayang-bayang itu! Aku, yang memberikan perintah! Aku, yang mempengaruhi orang-orang itu pada Singosari!”

Wijaya: “Kau tahu, seberapa besar kekacauan yang kau timbulkan? Kau tahu berapa wanita dan anak-anak yang jadi korban? Mundarang, kuhabisi kau!”



Gambar 5.11 Scene episode 08

- o Wijaya: “Inilah dampak dari kehancuran yang kau timbulkan. Apa ada kata terakhir Mundarang?”

Mundarang: “Menurutmu hanya itu yang kamu hancurkan? Kami juga akan menghancurkan negerimu, rumahmu Prabu dan...aah, dan juga isterimu, Wijaya!”



Gambar 5.12 Scene episode 08

2. Episode 09:

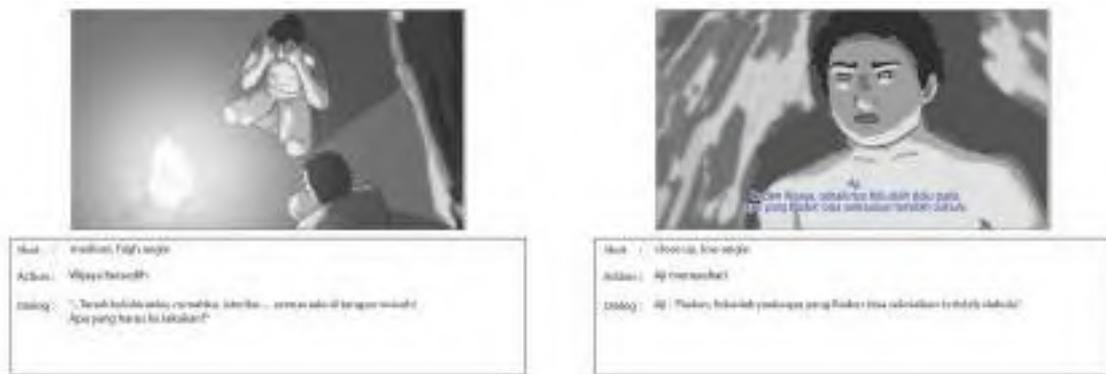
- *Setting:*

Wijaya bertemu Aji dan bersembunyi dari pasukan Kadiri di hutan

- *Dialog:*

Wijaya: "Aah, kenapa semua berantakan? Tanah kelahiranku, rumahku, isteriku... semua ada di tangan musuh! Apa yang harus ku lakukan?"

Aji: "Raden, fokuslah pada apa yang Raden bisa selesaikan terlebih dahulu"



Gambar 5.13 Storyboard episode 09

3. Episode 11:

- *Setting:*

Wijaya menemui Arya Wiraraja di Madura

- *Dialog:*

Wiraraja: "Ijinkan hamba, Arya Wiraraja, membantumu, Raden Wijaya!"



Gambar 5.14 Storyboard episode 11

5.1.3 Action III

Pada bagian akhir dari *animatic storyboard*, diambil dari *Action III* dengan durasi sekitar satu menit.

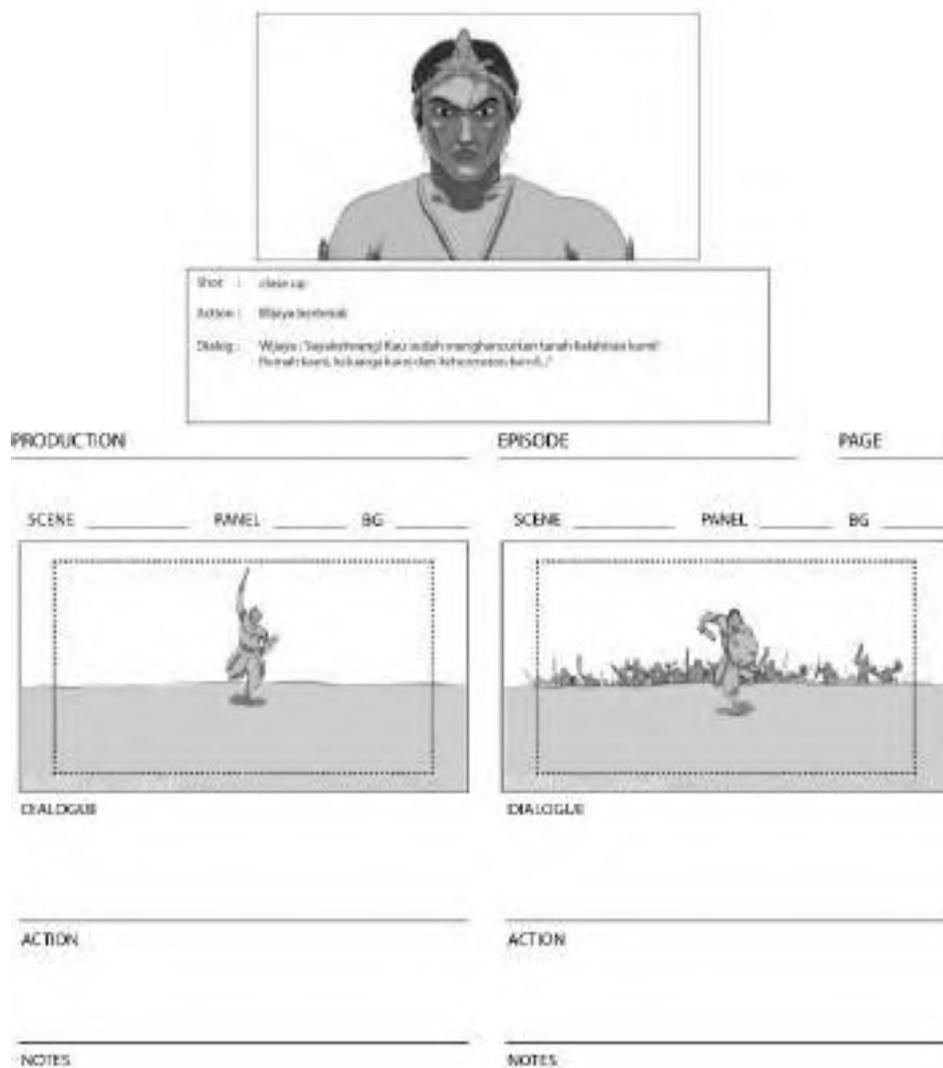
1. Episode 18:

- *Setting:*

Wijaya dan pasukannya menyerang kerajaan Kadiri

- Dialog:

Wijaya: “Jayakatwang! Kau sudah menghancurkan tanah kelahiran kami! Rumah kami, keluarga kami dan kehormatan kami! Tapi selama aku masih bisa berdiri dengan kedua kakiku, kau pasti akan merasakan hal yang sama! Serbu!”



Gambar 5.15 Storyboard episode 18

5.2 Breakdown scene

Beberapa contoh *scene* dengan menggunakan teori sinematografi yang sudah dipelajari sebelumnya. Beberapa *scene* ini bertujuan untuk memberikan

gambaran kepada *stakeholder* beberapa *scene* yang mewakili *mood*/suasana pada *scene*. Pada bagan ini contoh render *still* dilakukan *breakdown* atau dijelaskan masing-masing bagian dari sebuah *scene*. Contoh *scene* render *still* yang dibuat antara lain mewakili empat mood: senang, sedih, menegangkan dan misterius.

5.2.1 *Scene* Senang

Menurut teori harmoni warna, pada *scene* senang atau bahagia menggunakan warna-warna cerah. Berikut contoh *scene* yang diambil dari episode tiga. Yakni ketika Prabu Kertanegara, Raden Wijaya dan Raganatha mendengar keberhasilan prajurit Singosari menaklukkan Kerajaan Mongol.



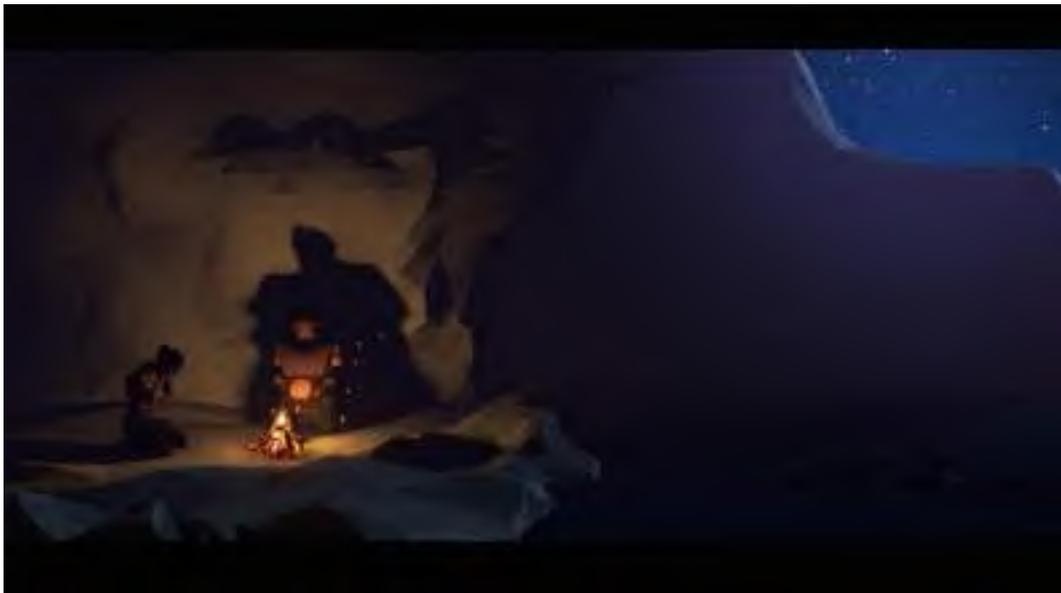
Gambar 5.16 *Scene* senang

Scene ini menggunakan kamera *low angle* dan *wide shot* dengan *focal length* 35mm karena bertujuan untuk menunjukkan ketiga karakter yang sedang berbahagia beserta *environment* yang menunjukkan waktu pagi yang cerah yang mewakili rasa bahagia yang disampaikan adegan ini. Warna cerah menggunakan warna dominan warna panas sehingga menunjukkan kesan hangat dan tentram pada *scene*. Posisi karakter berada

pada garis imajinasi *golden ratio* pada kamera agar posisi subyek dan *environment* tampak natural dalam pandangan mata. Kamera tidak mengalami *movement*, hanya menggunakan *steady* kamera. Resolusi yang digunakan adalah 16:9 atau 1.78:1 yakni resolusi *display* pada monitor. *F-stop* 128 dan jarak fokus 12,8m.

5.2.2 *Scene* Sedih

Pada *scene* sedih cenderung berlainan dengan *scene* yang bersifat bahagia, karena palet warna yang digunakan mengalami proses *desaturation* atau menurunkan intensitas pada warna dan mengurangi *value* pada warna tersebut sehingga tampak lebih gelap. *Scene* yang mewakili dari adegan sedih yaitu pada episode Sembilan, yakni ketika Wijaya sedang menyesali semua yang terjadi pada semua yang ia miliki.



Gambar 5.17 *Scene* Sedih

Untuk *scene* yang bersifat sedih pada episode ini, latar belakang yang di ambil adalah goa tersembunyi dengan api unggun sebagai sumber cahaya utama. Jenis pengambilan *wide shot* karena menunjukkan bahwa keberadaan karakter tidak lebih besar dari kegelapan yang berada di

sekitarnya, sumber cahaya utama menggunakan cahaya api unggun yang tidak cukup terang menunjukkan tragedi yang terjadi, sedikit *ambient* warna biru sebagai penambah rasa dingin yang identik dengan rasa sedih. Resolusi/*ratio* yang digunakan adalah 2.40:1 yang merupakan gambar dramatis sehingga menambah penekanan kesan. *Focal length* menggunakan 35mm. jarak dengan subyek 10 meter dengan *f-stop* 128. Kamera *steady* tanpa adanya *movement*.

5.2.3 Scene Menegangkan

Sedangkan pada *scene* menegangkan, ditunjukkan melalui objek-objek yang masuk dalam kamera serta melalui fase yang cepat dalam pengambilannya. Biasanya dapat dilihat dalam film-film bertema *action*. Salah satu *scene* pada episode 18 menjadi contoh adegan menegangkan, yakni ketika Wijaya dan ratusan pasukan di belakangnya siap menyerang kerajaan Kadiri



Gambar 5.18 Scene menegangkan

Adegan yang menegangkan diwakili oleh *scene* perang. Menggunakan *wide shot* untuk menunjukkan jumlah pasukan yang banyak dan siap perang. Pengambilan waktu pada saat pagi hari dengan tampak matahari di belakang subyek serta menggunakan dominasi warna panas yang menunjukkan suasana kemenangan. Menggunakan *ratio* 2.40:1 dan

efek *handheld* pada kamera sehingga lebih memberikan kesan dramatis. *Wide shot* ini menggunakan *focal length* 20mm dan panorama karena berada pada *outdoor* dan kolosal dan jarak antara kamera dan subyek utama sejauh 7 meter.

5.2.4 *Scene Misterius*

Untuk *scene* misterius, biasanya menunjukkan sebuah profil seorang atau kelompok yang tidak tampak dengan jelas dalam kamera, tampak terpotong oleh *frame* kamera atau dari sisi teknis peletakan cahaya dan bayangan. Contoh yang digunakan untuk adegan ini yakni pada episode lima, saat Jayakatwang merencanakan penyerangan pasukannya menuju Singosari.



Gambar 5.19 *Scene* Misterius

Efek gelap, bayang-bayang dan sedikit cahaya serta posisi kamera yang *tilting*, digunakan untuk menampilkan efek misterius. Posisi karakter berada dalam bayang-bayang di ujung ruangan, dengan efek cahaya bulan yang menembus jendela bertirai kain yang tertiuip angin menambah kesan misterius karakter. *Ratio* yang digunakan adalah 2.40:1 karena *scene* ini

adalah *scene* dramatis sehingga lebih fokus dalam menampilkan pada subyek. *Scene* ini menggunakan *focal length* 35mm. Sedangkan untuk *movement* pada kamera menggunakan *slow zoom* dengan jarak awal 5 meter dari subyek.

LAMPIRAN

Foto penulis bersama Prof. Dr. Aminuddin Kasdi



Dokumentasi pengambilan *motion capture*





Sketsa-sketsa



Hasil wawancara.

Prof. Dr. Aminuddin Kasdi

Dilakukan di rumahnya di jalan Tenggilis Utara I/41 Surabaya pada tanggal 27 Mei 2014 pukul 07.00 WIB.

- Perlu adanya reka ulang sejarah terutama dalam industri kreatif
- Dalam pembuatan film atau reka ulang yang mengangkat sejarah tidak boleh menyesatkan terutama fiktif dan mengada-ada
- Boleh melebihkan-lebihkan namun harus berangkat dari fakta yang sudah ada
- Perbedaan dalam cerita bisa terjadi, karena menurut sudut pandang memang berbeda
- Sudut pandang bisa berbeda namun untuk sesuatu yang fakta benar terjadi tidak mungkin berbeda kecuali terjadi pemelintiran
- Kebanyakan sejarah hanya digunakan menurut kepentingan tertentu, misalnya hanya pendidikan di sekolah atau diuangkan

- Beberapa fakta yang cukup lemah bisa diolah atau dimanipulasi
- Fakta yang koheren tidak bisa diubah karena fakta yang koheren berasal dari berbagai sumber yang isinya sama
- Dalam bercerita boleh terjadi bias demi kualitas namun dasar faktanya ada.

Wiyadi Dharmawan

Dilakukan di kafe Troya, belakang Royal Plaza. Hari Jum'at, 5 Desember pukul 20.30 WIB.

- Di Indonesia masih kurang adanya arsip atas karya anak bangsa terutama di bidang animasi
- Perlu adanya bisnis serius soal animasi
- Animasi di Indonesia sudah mulai muncul dan berkembang
- Ada beberapa faktor yang mempengaruhi berkembangnya animasi di Indonesia, dukungan pemerintah, sekolah, media, production house
- Konten lokal yang diangkat dalam animasi bisa membantu penjualan karena konten lokal potensinya besar untuk dijual terutama di luar negeri
- Film seharusnya mengangkat konten lokal terutama keunikan seperti tempat wisata, karena bisa membantu promosi atau bisa menjadi media mengingatkan kembali bagi mereka yang pernah berkunjung (nostalgia)
- Dalam menyampaikan konten lokal majapahit juga bisa cukup menjual, terutama jika menambahkan produk-produk lokal pula, misalnya batik atau keris
- Ketika menyampaikan sejarah sebaiknya menghindari kesan kaku
- Menggunakan kisah sejarah yang bersifat fakta dan lebih fokus kepada sudut pandang tokoh utama akan memunculkan cerita lebih menarik
- Pembuatan animasi memiliki segmen primer dan sekunder
- Segmen primer dibidik melalui konten yang ditawarkan segmen sekunder adalah target audien yang merambah

- Film animasi yang mengandung kekerasan biasanya segmen yang dibidik adalah remaja yang mana sudah dapat dianggap bisa membedakan benar salah
- Animasi bukan hanya film anak-anak, animasi seperti halnya film *live action*, juga memiliki *rating* audien misalnya anak-anak, remaja atau dewasa, tapi kebanyakan masyarakat Indonesia masih menganggap animasi adalah film anak-anak
- Aturan dalam menyaring sendiri film dengan segmentasi tertentu harus ditegaskan



Shot : POV, high angle
Action : She is lying in bed, looking thoughtful.
Dialog : She is thinking "What happened to me?"
Music :



Shot : Close up, low angle
Action : He is looking down, appearing sad.
Dialog : "I wish you were here with me now, just like you were."
Music :



Shot : Close up, low angle
Action : He is looking thoughtful, with his hand on his face.
Dialog : "...and she is still the same... she is still the same as she was."
Music :



Shot : Cut to black
Action :
Dialog : "The End" "The End"
Music :



"Mungkin saja
kamu adalah seorang kerabatku!"

Shot : Wide, low zara
 Action : Wijaya dan istrinya di ruang makan sederhana
 Dialog : "Tidakkah kau siapa saudara kerabatku?"
 Note : DCM start to play



"Apakah kau adalah kerabatku
saudara kerabatku?"

Shot : Close-up
 Action : Tidakkah kau siapa
 Dialog : "Apakah kau adalah kerabatku saudara kerabatku?"
 Note : DCM playing



Shot : Wide, low cut
 Action : Wijaya dikopong kerabat kerabat di pertengahan
 Dialog :
 Note : DCM playing



Shot : Wide, low cut
 Action : Wijaya dikopong kerabat kerabat di pertengahan
 Dialog :
 Note : DCM playing



Shot : cut, medium, follow backlit, cut when sammed
Action : Miyagi is teaching katas with his own karate style to Daniel
Dialog :
Music : OGM playing



Shot : medium, panring follow Miyagi
Action : Miyagi teaching a kata to Daniel with his own style
Dialog :
Music : OGM playing, then stop cut to tit



Shot : medium, panring
Action : Miyagi is explaining his style to Daniel
Dialog : Miyagi: "It's not a kata, it's a way of thinking."



Shot : medium, panring
Action : Miyagi is explaining his style to Daniel
Dialog : "...because that's the way you think."



Shot : medium, panning
Action : Nijya mengkonfirmasi bahwa di samping ini? Ragar akan serenti mangpanah
Dialog : "Wijaya? Tidak mengapa jika cukup ada untuk yang mengkonfirmasi? dan ada beberapa?"



Shot : Close up, low angle
Action : Wajaya menulis
Dialog :
Note : BGM starts to play, slow key



Shot : medium
Action : Raji menemukan hasil
Dialog :
Note : BGM playing, the metal drum



Shot : medium
Action : Tuli menerima jawaban
Dialog :
Note : BGM playing, then stop



Shot : Long shot
Aktor : Hengafika sebagai Sung Shue, Keremajaan sebagai makan lauk
Dialog : Hengafika: "Tahu, Keremajaan yang malu, dia akan ke Senemba Masy'ki, dia mengambil dan Keremajaan Mongol!"



Shot : Medium
Aktor : Keremajaan sebagai
Dialog : Keremajaan: "Siapa yang sudah ingatkan!"



Shot : Medium
Aktor : Hengafika sebagai
Dialog : Hengafika: "Tentu, tentu dia juga sudah sudah pada Mongol, dan mengizinkan untuk kepada mereka!"



Shot : Close up
Aktor : Keremajaan sebagai
Dialog : Keremajaan: "Sial!"
Sub : Subtitle: Sial!



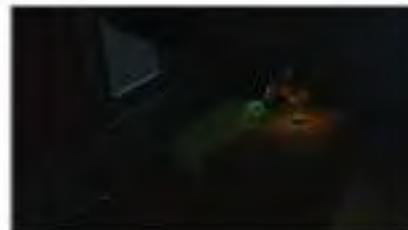
Shot : medium
Action : Pripriwa kecil menggendong anak kecil
Dialog :



Shot : medium
Action : Pripriwa kecil berlari ke depan
Dialog : Pripriwa kecil: "Siapa yang ada?"



Shot : long shot
Action : Pripriwa kecil berbicara dengan orang-orang di sekitarnya
Dialog : "aku ingin tahu siapa yang ada?"
Meta : andrew@tup.co.id



Shot : medium
Action : Pripriwa kecil berbicara dengan orang-orang di sekitarnya
Dialog :



Shot : Medium
 Action : Apakabang arammarahan musuh
 Dialog : Apakabang "Ih... sempet menang banyu, but sama musuh kita sedang melawati..."



Shot : Medium
 Action : Apakabang arammarahan musuh
 Dialog : "...sudah menang banyu, but sama musuh kita sedang melawati..."
 Reply : eh... ah... ah... ah...



Shot : Full shot, low angle
 Action : perkelambatan mendidat pintu rumah penduduk
 Dialog :
 Reply : di rumahku dulu



Shot : wide shot, panning, cut away, framing center
 Action : ketakutan di desa yang sedang dalam situasi darurat penduduk
 Dialog :
 Reply : ...ketakutan di desa yang sedang dalam situasi darurat penduduk



Shot : Full shot, high angle

Action : Melayang mengaumnya

Dialog :

Note : sat' scene



Shot : Close up, low angle

Action : Ap' a mengawali perangnya

Dialog :

Note : sat' scene



Shot : Long shot

Action : Mereka sedang berbaris

Dialog :

Note : sat' scene



Shot : medium, low angle

Action : Karakternya menanggapi dan press' di belakang Meng' K'.

Dialog :

Note : sat' scene



Shot : Close up

Action : Penggabungan kompetensi sebelumnya

Dialog :



Shot : Full shot

Action : Penggabungan keahlian sebelumnya

Dialog :



Shot : Full shot

Action : Mula-mula pertandingan

Dialog :



Shot : Long shot

Action : pertandingan berlanjut ke pukulan

Dialog :



Shot : full shot

Action : Prabu Ratu mengemang

Dialog :

Musik : dhurka cm



Shot : medium

Action : jaring sakti mengemang anak prabu

Dialog :



Shot : medium

Action : jaring sakti mengemang anak prabu

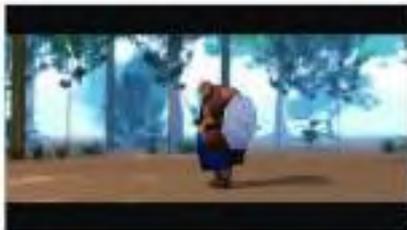
Dialog :



Shot : close up, high angle

Action : Musking memukul Wajay Wijaya bersambung di tali perahu

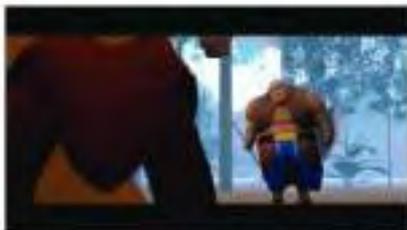
Dialog : Musking "Kebun kau rajapol Abu Talu kau lantik buayit."



Shot : wide shot
Action : Mahabring berjalan
Dialog : Mahabring "...How far could I be from home? I should probably not ask with Wijaya!"



Shot : long close-up
Action : Wijaya looks at ground
Dialog :



Shot : medium low angle
Action : Mahabring menandakan Wijaya
Dialog : Mahabring "Di sana rumahnya!"



Shot : long follow
Action : Wijaya melihat saat di rumah
Dialog : Wijaya "Maha...!"



Shot : full screen, low angle

Action : Wijaya melakukan serangan

Dialog :



Shot : medium / high angle

Action : Mendukung visual tentang dia dan bagaimana sikap dia dengan perlawanan

Dialog :



Shot : medium shot, panning

Action : Wijaya melakukan perlawanan

Dialog :

Text : dia melawan



Shot : medium shot, panning

Action : Wijaya melakukan serangan

Dialog :



Shot : close up
Action: sebagai Mandarung di tulis Wipya dengan tangan kirinya, Mandarung memegang mandu
Dialog :



Shot : medium
Action: Mandarung melihat tongkatnya yang jatuh
Dialog: Mandarung: "Tuu, Kuu memantulkan tembok perangnya"



Shot : medium
Action: Mandarung mengakhiri aksi tembaknya
Dialog :



Shot : medium
Action: Wipya bertatap muka Mandarung dengan marah
Dialog: Wipya: "Kutakar capaku? Kenapa kalian remeh barati Ungara?"



Shot : medium
Action : Mendingung meringis
Dialog : Mendingung "Tapi apa kita bisa pernah cinta dan mengahyakan Singapore?"



Shot : medium
Action : Wajahnya bingung
Dialog : Wajahnya "Apa masalah?"



Shot : medium
Action : Mendingung meringis
Dialog : Mendingung "Dari sini, kalian orang Singapore yang baik dan ada pada kalian!"



Shot : long shot high angle
Action : Mendingung meringis dengan mendar mendar
Dialog : "Terima kasih yang kalian sebut sebagai karakter Singapore yang baik dan ada pada kalian."



Shot : Medium, low angle

Action: Mendingang memperbaharui dengan memutar kembali

Dialog : "...Dan kalian harus memperhatikan citra diri kalian."



Shot : Medium, low angle

Action: Mendingang memperbaharui dengan memutar kembali

Dialog : "...dan bagaimana memperbaharui kembali"



Shot : medium, close up

Action: Memutar dengan memutar

Dialog :



Shot : medium, close up

Action: Akseles mengungkap foto a memutar

Dialog :



Shot : medium, follow, rotate

Action : serangan Mandaring nyarti mengenai Wijaya

Dialog :



Shot : medium, follow, rotate

Action : Wijaya mencoba untuk menyerang balik

Dialog :



Shot : medium, follow, rotate

Action : serangan Mandaring mengenai Wijaya

Dialog :

Note : ends with cut



Shot : medium, follow then cut

Action : Wijaya terburuk pohon

Dialog :



Shot : wide, panning

Action : Wijaya resakitkan, Munding berjalan mendekat

Dialog : Munding: "Perlahan Singoari takkan pernah kami lupakan sampai kapanpun!"



Shot :

Action :

Dialog :



Shot : close up

Action : Wijaya berbetuk pohon

Dialog :



Shot : close up

Action : Wijaya melihat Munding

Dialog :



Shot : wide shot

Action : Mundaang memukul, Wijaya menghinda

Dialog :



Shot : full shot, follow

Action : Wijaya rolling, berlari mengambil jarak, putar balik ke arah Mundaang

Dialog :



Shot : POV wide shot right to left

Action : Wijaya melihat sekeliling

Dialog :



Shot : close up

Action : Wijaya melihat ke atas

Dialog :



Shot : wide

Action : Mandarang memering dasi udara ke arah tanah, Wijaya menghindar, lalu terpejal

Dialog :



Shot : medium, follow

Action : wijaya mendarat, langsung berbalik menghadap Mandarang lagi

Dialog :



Shot : close up

Action : Mandarang berjaran menjauhi bahu seingannya menuju Wijaya

Dialog : Mandarang : "Dan itulah kenapa kita tidak pernah membiarkan hidup kalian tenang sejak awal"



Shot : close up

Action : Wijaya tenang, terkejut

Dialog : Wijaya : "Apa yang kau katakan? Sejak awal!"



Shot : close up

Action : Munding menjelaskan dengan tak sabar

Dialog : Munding : "Oh, ayolah, Wijaya! Kas mengerti maksudku! Peampakan, perjasahan dan perjesongan di Singosari bukan kebetulan!"



Shot : close up

Action : Wijaya terkejut

Dialog :



Shot : close up, low angle

Action : Munding menjelaskan dengan sombong

Dialog : Munding : "Aku, buyang bayang ita!"



Shot : wide, high angle

Action : Munding menjelaskan dengan sombong

Dialog : Munding : "Aku, yang membenarkan perintah! Aku, yang menggantikan orang-orang itu pada Singosari!"



Shot : medium, slow zoom

Action : Wijaya memuncak amarahnya

Dialog : Wijaya : "Kau tahu, seberapa besar kekacauan yang kau timbulkan!
Kau tahu berapa wanita dan anak-anak yang jadi korban?"



Shot : zoom, close up

Action : Wijaya memuncak amarahnya

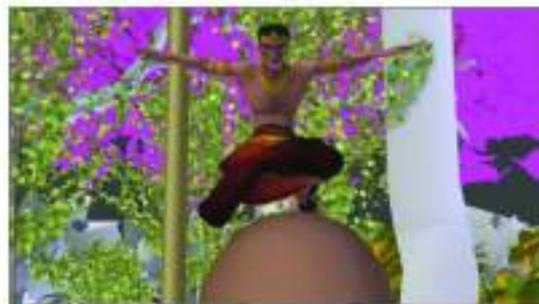
Dialog : Wijaya : "Mundur! kahabi kau!"



Shot : medium, follow, cut

Action : Wijaya merendahkan diri, melompat

Dialog : Wijaya : "HEAAH!"



Shot : full shot

Action : Wijaya terbang di udara mengeluarkan jurusnya

Dialog : Wijaya : "HEAAH!"

Dialog : vfx tiger effect



Shot : wide

Action : Wijaya memukul Mundarang bertubi-tubi, Mundarang berusaha membalas

Dialog :



Shot : wide

Action : Wijaya memukul Mundarang bertubi-tubi, Mundarang berusaha membalas

Dialog :



Shot : wide

Action : Wijaya memukul Mundarang dengan keras, Mundarang terpejal

Dialog :



Shot : wide, low angle

Action : Wijaya berjalan mendekati Mundarang yang lemas

Dialog : Wijaya : "Inilah dampak dari kehancuran yang kau timbulkan."



Shot : medium

Action : Wijaya mengangkat tangannya bersiap melancarkan serangan terakhir ke arah Mundarang

Dialog : Wijaya : "...Apa ada kata terakhir, Mundarang?"



Shot : medium, high angle, head and shoulders

Action : Mundarang menjawab dengan nada licik

Dialog : Mundarang : "Wamanamu hanya itu yang kamu hancurkan!"



Shot : close up, POV

Action : Mundarang menjawab dengan nada licik

Dialog : Mundarang : "Kami juga akan menghancurkan negerimu, rumahmu Prabu dan...
...ayah, dan juga istrimu, Wijaya!"



Shot : POV

Action : seseorang berlari di hutan

Dialog :

Notes : abdikhanatop



Shot : close up

Action : kaki seseorang berlari di hutan

Dialog :

Notes : sfx run stop



Shot : wide, follow

Action : Siluet seseorang berlari di hutan

Dialog :

Notes : sfx run stop



Shot : close up

Action : Wijaya berlari dengan ketakutan

Dialog :

Notes : sfx run stop



Shot : full shot

Action : Tribuwana dikat pasukan Kediri

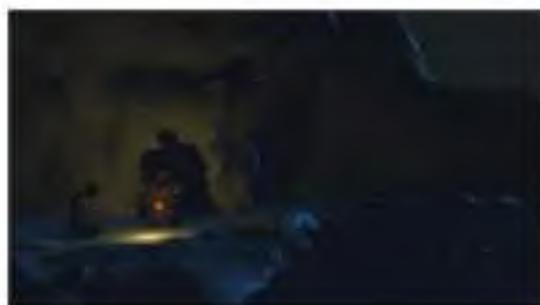
Dialog : Tribuwana: "Toloong!"



Shot : close up

Action : Tribhramana dikat pasukan Kadhi

Dialog : Tribhramana: "Wijaya!"



Shot : wide shot

Action : Wijaya dan Aji di dikat api unggun di celah gua di tengah hutan

Dialog : Wijaya: "Aah, kenapa semua berontakan!"



Shot : medium, high angle

Action : Wijaya beresedih

Dialog : "...Ternah kelahiranku, rimahnya, berika... semua ada di tangan musuh!
Apa yang harus ku lakukan?"



Shot : close up, low angle

Action : Aji menasehati

Dialog : Aji: "Raden, fokuslah pada apa yang Raden bisa selesaikan terlebih dahulu"



Shot : wide shot, slow panning

Action : Wajaya dan Arya Wiraraja berdiskusi

Dialog : Wiraraja : "Jinlan hamba."



Shot : full shot, low angle

Action : Arya Wiraraja memberi penghormatan sambil menawarkan bantuan

Dialog : Wiraraja : "...Arya Wiraraja membantumu, Raden Wajaya"



Shot : wide shot, slow panning from bottom

Action : Wajaya dan Tribhuanana berada di kapal menuju tanah Jawa

Dialog :



Shot : wide shot, panning, rotating ship from front to behind

Action : Wajaya dan Tribhuanana berada di kapal menuju tanah Jawa

Dialog :



Shot : wide shot

Action : Penduduk membuka lahan

Dialog :



Shot : close up

Action : Wijaya bertekad

Dialog : Wijaya : "Ayak yang Kau sudah menghancurkan tanah kelahiran kami! Burnah karri, keluarga kami dan kehormatan kami."



Shot : wide shot

Action : Wijaya bertekad

Dialog : "...Tapi selama aku masih bisa berdiri dengan kedua kakiku..."



Shot : wide shot

Action : Wijaya mengambil kuda-kuda

Dialog : "...kau pasti akan merasakan hal yang sama..."



Shot : wide shot
Action : Wijaya memberikan sinyal
Dialog : "SERBU!"



Shot :
Action :
Dialog :



Shot : wide shot
Action : Wijaya berlari diikuti ratu dan pasukan di belakang
Dialog :
Note : sfx, wong



Shot :
Action :
Dialog :

BAB VI

6.1 Kesimpulan

Sanggramawijaya adalah sebuah serial animasi dengan *setting* kerajaan di Nusantara antara abad ke-13 hingga abad ke-14, yakni masa di mana Singosari runtuh, hingga berdirinya Majapahit. Serial animasi ini menggunakan *genre action*. Setelah melakukan penelitian dan implementasi desain tentang Perancangan Serial Animasi Sanggramawijaya ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan animasi ini menggunakan jenis serial animasi karena serial dianggap dapat meningkatkan *awareness* terhadap animasi lokal sekaligus kontennya yang mengandung budaya dan sejarah
2. Perancangan cerita dan *screenplay* mengacu pada buku Negarakertagama dan Tafsir Sejarahnya hasil tulisan Slamet Muljana dan pertimbangan hasil wawancara dengan ahli sejarah dan *animator* berpengalaman.
3. Referensi sinematografi menggunakan film dengan *genre* yang sama yakni *action*, dengan tambahan adegan *historical*, kolosal dan pertarungan bela diri.

6.2 Saran

Perancangan serial animasi Sanggramawijaya ini memiliki hal yang belum dapat disempurnakan penulis sehingga dapat menjadi probabilitas perancangan kedepannya. Hal tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

1. Eksplorasi cerita hingga pematangan konsep dalam konflik bisa dieksplorasi sehingga memiliki konsep yang lebih dalam dan metode penceritaan serta kualitas dialog yang lebih baik.
2. Menggunakan pengisi suara professional serta *sound engineer* yang lebih berpengalaman sehingga kesan yang disampaikan lebih kuat.
3. Serta teknik sinematografi yang perlu dikembangkan lagi.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

Daftar Pustaka

A. Buku Literatur dan Media

- [1] Glebas, Framcais. 2009. *Directing the Story*. Burlington. Elsevier.
- [2] Muljana, Slamet. 2005. *Negarakertagama dan Tafsir Sejarahnya*. Yogyakarta. LKiS.
- [3] Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice*. Focal Press
- [4] Price, Andrew. 2014. *Understanding Color*. YouTube. Blender Guru

B. Website

- [1] <http://asianhistory.about.com/od/glossaryko/g/Majapahit-Empire.htm>
- [2] <http://duniaku.net/2014/07/04/rapat-pleno-studi-dan-perencanaan-ekonomi-kreatif-animasi-dapat-merevolusi-industri-secara-cepat/>
- [3] <http://www.floobynooby.com/comp1.html>
- [4] <http://tribunnews.com/seleb/2014/08/27/rating-film-animasi-keluarga-somat-kalahkan-upin-ipin>
- [5] <http://theactionelite.com/2012/11/action-breakdown-21-film-techniques/>

BIODATA PENULIS



Dilahirkan di Surabaya pada tanggal 17 Maret 1992, Dawam Muhammad Izzuddin Mardhonasnyah telah menempuh pendidikan di TK Bina Nurani Surabaya, SDI Taquma Surabaya, SMPN 1 Jombang, SMAN 1 Pandaan. Ketertarikan penulis pada dunia *visual storytelling* dan desain membuat memutuskan untuk melanjutkan jenjang pendidikannya di bidang Desain Komunikasi Visual, jurusan Desain Produk Industri di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Minatnya pada dunia *visual storytelling* itulah yang membuat penulis menyelesaikan Tugas Akhirnya dibidang animasi dengan judul ‘Perancangan Serial Animasi Sanggramawijaya’.