

Perancangan Serial Animasi Sanggramawijaya

Dawam Muhammad Izzuddin Mardhonansyah dan Rahmatsyam Lakoro

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: dawammim@gmail.com; ramok@prodes.its.ac.id

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— animasi, konten lokal, Majapahit, Raden Wijaya, serial.

I. PENDAHULUAN

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 kebenarannya. 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 tiga abad lamanya, yakni Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan terbesar yang pernah berhasil menguasai hampir semua wilayah Asia Tenggara saat ini.

Pada tanggal 20-22 Nopember 2014 diadakan diskusi yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Jawa Timur yang dihadiri oleh 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 lokal.

Media industri kreatif ada banyak jenisnya, selain film yang kini sedang meningkat peminatnya adalah animasi yang kini mulai berangsur-angsur terus meningkat. Ini dapat dilihat dari

bertambahnya jam tayang film animasi Adit & Sopo Jarwo di televisi, juga meningkatnya rating animasi Keluarga Pak Somad, padahal jika dibandingkan dengan animasi asal Malaysia, Ipin & Upin, kualitas animasinya tidak lebih baik namun apresiasi masyarakat terhadap Keluarga Pak Somad cukup tinggi bahkan beberapa kali rating mereka melebihi rating Ipin & Upin.

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 banyak. 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 TV. Hal-hal seperti ini yang membuat industri animasi sulit berkembang, karena investor yang belum percaya untuk dapat membiayai proses produksi.

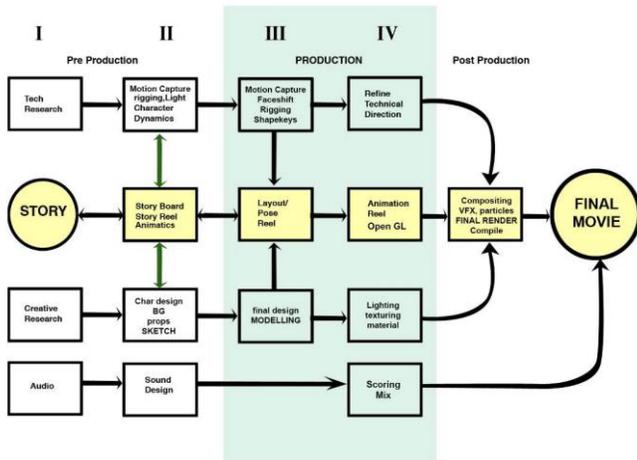
II. STUDI ACUAN

A. Definisi Animasi 3D

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.

B. Proses Pembuatan Film Animasi

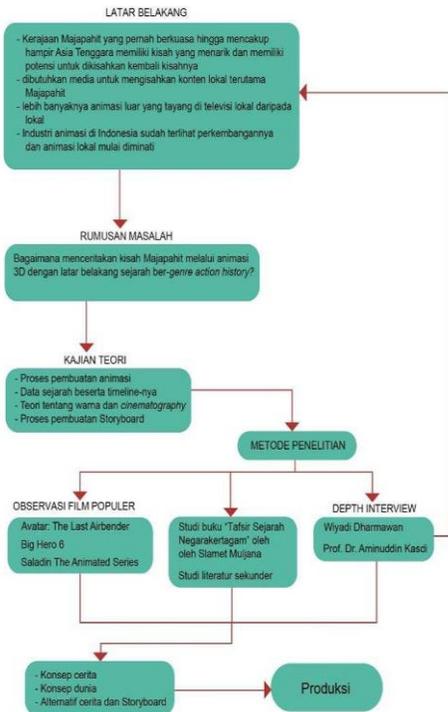
Seperti halnya dalam membuat film live action, dalam membuat film animasi juga diperlukan adanya sistem yang terstruktur dan sistematis, hal ini dibutuhkan karena dalam proses produksi animasi diperlukan team yang saling mendukung satu sama lainnya dan diharapkan dari struktur yang sistematis ini dapat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



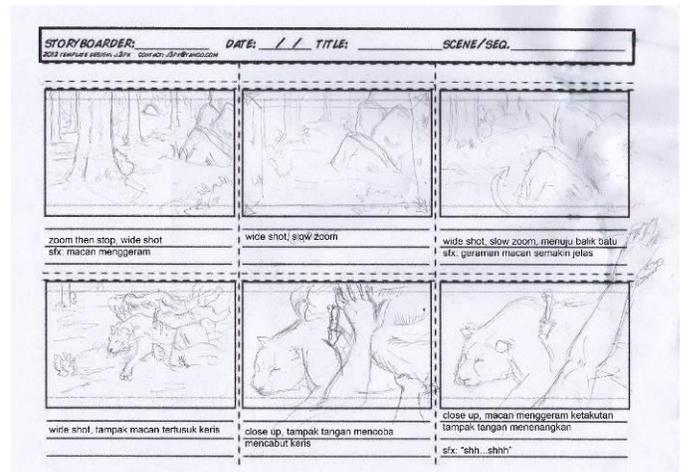
Gambar 1. 3D animation production pipeline by Donar Production.



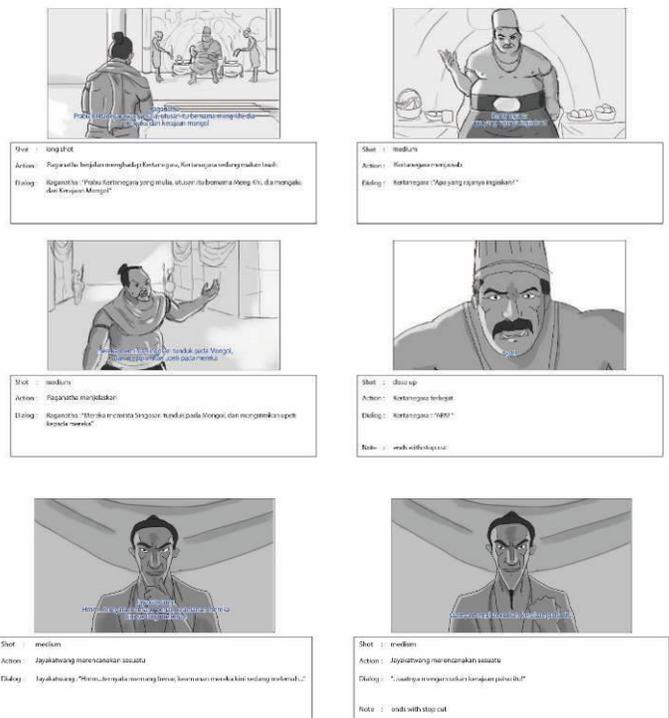
Gambar 2.. Medium Shot pada buku 'Cinematography: Theory and Practice'



Gambar 3. Alur Berpikir



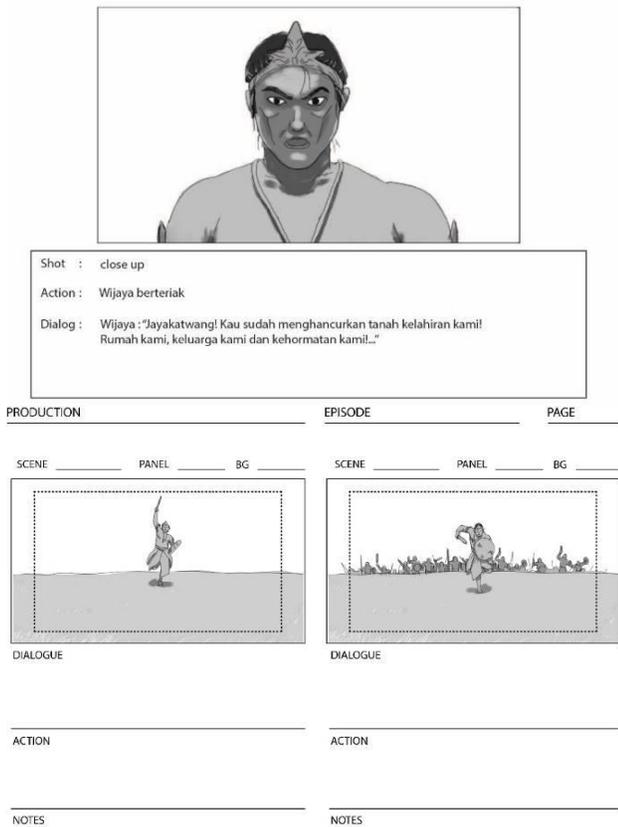
Gambar 4. Sampel Alternatif Storyboard



Gambar 5. Sampel Action I episode 06



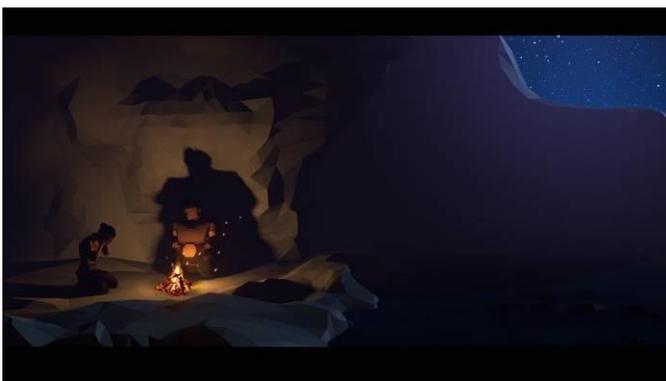
Gambar 6. Sampel Action II Episode 08



Gambar 7. Sampel Action III Episode 08



Gambar 8. Sampel Scene Senang



Gambar 9. Sampel Scene Sedih

Adapun tahapannya seperti berikut:

1) *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 Sejarahhnya” yang ditulis oleh Slamet Muljana[1].

2) *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, peletakkan 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..

3) *Studi Storyboard/Sinematografi*

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

4) *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.

Pada keduanya membahas segala sesuatu yang berhubungan dengan sinematografi. Termasuk di dalamnya membahas jenis-jenis pengambilan gambar, sudut kamera pergerakan kamera hingga warna yang menentukan mood pada film demi menyampaikan pesan dengan lebih maksimal[2].

5) *Cinematography: Theory and Practice*

a. *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 seperti Tuter Tinular.

Sinetron Tuter 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.

III. METODE PENELITIAN

A. Wawancara Mendalam

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa pakar dalam keahliannya. Narasumber pertama merupakan pakar dalam dunia sejarah di Indonesia bernama Prof. Dr. Aminuddin Kasdi pada tanggal 27 Mei 2014 pukul 07.00 WIB di Rumahnya di jalan Tenggilis Utara I/41 Surabaya. Dan narasumber yang kedua adalah pelaku dalam industri animasi nasional yakni Wiyadi Dharmawan yang dilakukan pada tanggal 5 Desember pukul 20.30 WIB di kafe Troya belakang Royal Plaza.

B. Studi Sejarah

Dasar cerita yang dibuat dalam perancangan ini berdasarkan buku hasil penelitian dan penjelasan Slamet Muljana tentang kitab *Negarakertagama* 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 *Negarakertagama* lalu diceritakan soal Kerajaan Erlangga, Singosari, lalu kerajaan Majapahit sebagai penerus Singosari sampai dengan detail sistem pemerintahan dan tata masyarakat Majapahit..

C. Observasi/Studi Visual dan Studi Storytelling

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* berdasarkan sistematis yang dijelaskan Francois dalam bukunya *Directing the Story*[3].

D. Penentuan Konsep Desain

Dari hasil penelitan 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.

E. Kriteria Desain

Membuat poin-poin penentu untuk konsep perancangan

dengan bentuk alur cerita secara timeline dengan visual yang menarik dan cerita yang mudah diterima oleh target konsumen dengan hasil akhir berupa tabel dan screenplay.

Setelah penulis membuat konsep perancangan, penulis melanjutkan membuat storyboard. Dengan gambar rinci per-shot dengan adegan yang telah ditentukan dalam screenplay. Kemudian storyboard itu digambar lebih detail lagi hingga dapat dibuat menjadi sequence dengan hasil akhir animatic storyboard yang sudah diatur timing-nya.

F. 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

G. Diagram Proses Perancangan

Berikut ini adalah alur berpikir sekaligus alur perancangan serial animasi Sanggramawijaya yang dilakukan:

IV. KONSEP DESAIN

Setelah melakukan serangkaian penelitian, dari wawancara dan observasi, diperoleh sebuah kesimpulan yang dijadikan sebuah konsep cerita dan konsep visual yang bersifat final yang nantinya dapat dieksekusi.

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. Yang terjadi antara tahun 1280 hingga 1293 yang mencakup beberapa wilayah di Jawa Timur, antara lain Singosari, Kediri, Surabaya dan Madura.

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 exeggarate, namun secara timeline dan kisah sejarah yang ada tetap dipertahankan.

Penokohan pada cerita ini menggunakan landasan dari Carl Jung mengenai archetype dan tipe personalisasi yang dikembangkan dari tiga tipe utama (protagonist, antagonis dan tokoh pendukung).

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.

A. 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.

B. 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

C. 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

V. IMPEMENTASI DESAIN

A. Trailer Serial Animasi

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. Berikut adalah sampel dari implementasinya.

1. Action I
2. Action II
3. Action III

B. 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.

VI. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan implementasi desain tentang Perancangan Serial Animasi Sanggramawijaya ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Perancangan animasi ini menggunakan jenis serial animasi karena serial dianggap dapat meningkatkan awareness terhadap animasi lokal sekaligus kontennya yang mengandung budaya dan sejarah

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.

Referensi sinematografi menggunakan film dengan genre yang sama yakni action, dengan tambahan adegan historical, kolosal dan pertarungan bela diri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas segala rizki yang berlimpah; orang tua, dan saudara-saudara tercinta; Pak Rahmatsyam Lakoro atas bimbingannya selama proses pengerjaan Tugas Akhir; dosen penguji Pak Bendra, Pak Dhani, dan Pak Yana atas saran masukannya; Pak Rahmatsyam Lakoro selaku Koordinator Tugas Akhir; rekan sekelompok Fiky; dan teman-teman seperjuangan Despro khususnya kelas Tugas Akhir, terima kasih atas segala do'a dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muljana, Slamet. 2005. Negarakertagama dan Tafsir Sejarahnya. Yogyakarta. LKiS.
- [2] Brown, Blain. Cinematography: Theory and Practice. Focal Press
- [3] Glebas, Framcais. 2009. Directing the Story. Burlington. Elsevier