

**PERANCANGAN VISUALISASI PUISI „KRAWANG-BEKASI“
KARYA CHAIRIL ANWAR DENGAN ANIMASI
SEBAGAI VISUAL ESTETIS**



KARYA DESAIN

Disusun oleh:

Indrawanto HP
NIM 0311375024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN VISUALISASI PUISI „KRAWANG-BEKASI“
KARYA CHAIRIL ANWAR DENGAN ANIMASI
SEBAGAI VISUAL ESTETIS**



KARYA DESAIN

Disusun oleh:

Indrawanto HP
NIM 0311375024



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN VISUALISASI PUISI „KRAWANG-BEKASI“
KARYA CHAIRIL ANWAR DENGAN ANIMASI
SEBAGAI VISUAL ESTETIS**



KARYA DESAIN

Disusun oleh:

Indrawanto HP
NIM 0311375024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN VISUALISASI PUISI „KRAWANG-BEKASI“
KARYA CHAIRIL ANWAR DENGAN ANIMASI
SEBAGAI VISUAL ESTETIS**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3479/H/IS/2010
KLAS	
TERIMA	18/9/2010
	T.T.P.



KARYA DESAIN

Disusun oleh:

Indrawanto HP
NIM 0311375024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-I dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

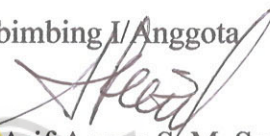
2010

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN VISUALISASI PUISI „KRAWANG-BEKASI“ KARYA CHAIRIL ANWAR DENGAN ANIMASI SEBAGAI VISUAL ESTETIS diajukan oleh Indrawanto HP, NIM 0311375024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arif Agung S. M. Sn
NIP. 19630211 199303 1 001

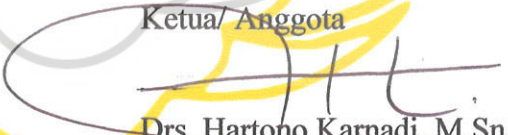
Pembimbing II/ Anggota


Andi Haryanto, S.Sn
NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate/ Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP. 19650522 199203 1 003

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/
Ketua/ Anggota

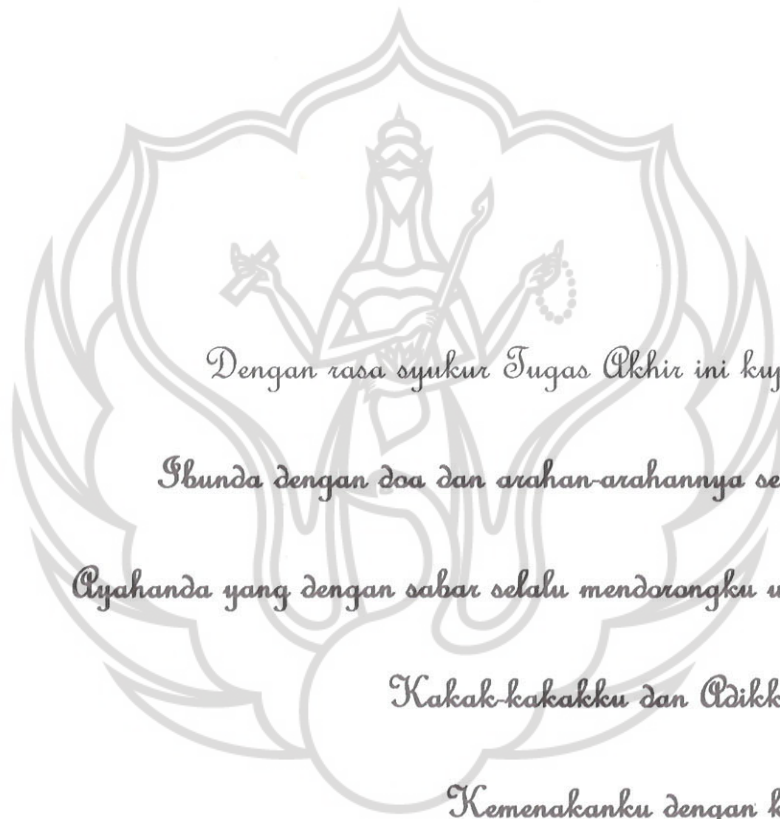

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001



Ketua Jurusan Desain/ Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP 195705131 98803 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan rasa syukur Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

Ibunda dengan doa dan arahan-arahannya serta kasih sayangnya

Ayahanda yang dengan sabar selalu mendorongku untuk tetap semangat

Kakak-kakakku dan Adikku atas dukungannya

Kemenakanku dengan kelucuan-kelucuannya

Lovely people in my life..Lintang yang selalu menyemangatiku untuk terus berjuang

dengan kasih sayangnya

Pecinta Sastra atas Semangat Perubahan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai hasil dari Tugas Akhir ini diwujudkan dalam sebuah karya.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Drs. Arif Agung S. M. Sn dan Andi Haryanto, S.Sn selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah banyak membimbing dan membantu memberikan masukan dan gagasan demi yang terbaik dalam karya tugas akhir ini.
2. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku Cognate.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
5. Dosen-dosen mata kuliahku pada semester ujung; Pak Sadjiman, Bu Hesti, Pak Andi, Pak Gogor, Pak Koskow, Pak Thomas, Pak Zacky, Pak Safruddin beserta staf akmaa yang telah membantuku mencocokkan nilai.
6. Orang tuaku, yang selalu memberikan doa yang tulus kepada anaknya. Mas dan mbak serta adikku atas bantuan dan dukungannya.

7. Lintang tersayang dan mama yang selalu memberi cahaya petunjuk jalanku dan menyemangati selalu.
8. Otakanan, angkatan yang selalu solid dan bersemangat. Kepompong angkatan pertamaku, serta kakak dan adik angkatan.
9. Anak-anak yang menjadi teman seperjuangan TA, thx Enjhel atas fotonya, Tia atas lemburnya, Cipu, Adam, Prianto, Cimeng, Yustin, Tegar atas kardusnya.
10. Penghuni Kontrakan Miami Club atas tempat lembur kedua.
11. Thanks to Hanes atas renderan dan edit pada masa urgent !
12. Thanks buat Namuri dkk yang telah membantu disple TA
13. Komputerku dan laptopku yang menemaniku mengerjakan TA sampai dengan selesai dan printerku yang selalu makan kertas demi TA.
14. Guru-guru SMK 11 Semarang yang selalu mendukungku dan memberi semangat.
15. Temen-temen KKN Tlogowungu beserta warga atas kenangan yang takterlupakan, KKN generasi terakhir di kampus !
16. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.

Akhirnya penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Perencanaan	5
E. Batas Lingkup Perancangan	6
F. Sistematika.....	6
G. Skema	12
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	13
A. Identifikasi	13
B. 1. Tinjauan Tentang Puisi.....	13
a. Puisi	13
b. Intuisi	16
c. Imajinasi.....	16
d. Sintesis.....	17
2. Tinjauan tentang animasi	19
a. Pengertian Animasi	19
b. Sejarah Animasi	21
3. Tinjauan tentang biografi Chairil Anwar	27
4. Tinjauan sejarah peristiwa pertempuran Krawang- Bekasi	31
a. Pembantaian Rawagede	31
B. Analisis	34

1. Analisis Mendasar tentang Puisi.....	34
a. Jenis Puisi	35
1) Epik	35
2) Epik Naratif.....	35
3) Naratif Sederhana (<i>Simple Narrative</i>).....	36
4) Prosa Berirama	36
5) Ode	36
6) Lirik	36
7) Epigram	37
8) Puisi dramatik.....	37
2. Analisis mendasar tentang puisi digital.....	37
3. Analisis mendasar tentang berbagai macam teknik animasi	39
a. Berdasarkan Materi Film Animasi	39
1) Film Animasi Dwi-matra (<i>Flat Animation</i>)	39
a) Film Animasi ‘Se’ (<i>Cel Technique</i>).....	39
b) Film Animasi Potongan (<i>Cut-out Animation</i>)	40
c) Film Animasi Bayangan (<i>Silhouette Animation</i>).....	41
d) Film Animasi Kolase (<i>Collage Animation</i>).....	43
e) Penggambaran Langsung Pada Film.....	44
2) Film Animasi Tri-matra (<i>Object Animation</i>)	44
a) Film Animasi Boneka (<i>Puppet Animation</i>).....	45
b) Film Animasi Model.....	45
c) Pixilasi (<i>Pixilation</i>)	46
b. Berdasarkan Proses Produksi Film Animasi.....	46
4. Analisis Mendasar Gaya dan Bentuk Animasi	52
a) Gaya Film Animasi	52
b) Bentuk Film Animasi	53
5. Analisis semiotika puisi menggunakan teori semiotika puisi	

	Reffaterre.....	54
	6. Analisis media dan obyek puisi.....	57
	7. Kesimpulan.....	60
BAB III	KONSEP PERANCANGAN.....	63
	A. Pra Produksi.....	63
	1 Tujuan Komunikasi.....	63
	2 Strategi Komunikasi.....	63
	3 Tujuan Media.....	65
	4 Tujuan dan Strategi Kreatif.....	66
	a. Isi Pesan.....	66
	b. Bentuk Pesan.....	67
	1) Target Audience.....	67
	2) Program tayangan.....	68
	3) Pendekatan Visual.....	69
	4) Storyline.....	71
	5) Sinopsis.....	73
	6) Script.....	74
	7) Format.....	80
	B. Produksi.....	81
	1. Background.....	81
	2. Key animation.....	81
	3. In between animation.....	81
	4. Scan.....	81
	5. Painting.....	81
	6. Compose.....	81
	C. Pasca Produksi.....	82
	1. Dubbing.....	82
	2. Final Compose.....	82
	3. Mastering.....	82
	D. Teknis Perancangan.....	82
	1. Langkah Perancangan.....	82

	a. Pra Produksi	82
	1) Membuat naskah cerita	82
	2) Menentukan desain karakter.....	82
	3) Membuat storyboard.....	82
	b. Produksi	83
	1) Pembuatan background.....	83
	2) Pembuatan key animation	83
	3) Pembuatan in between animation.....	83
	4) Scan.....	83
	5) Painting	83
	6) Compose.....	83
	c. Pasca Produksi	83
	1) Dubbing.....	83
	2) Final compose.....	83
	3) Mastering	83
	2. Run Down.....	84
	3. Anggaran Perancangan.....	87
BAB IV	VISUALISASI	92
	A. Data Visual	92
	B. Layout.....	100
	1. Study Tipografi.....	100
	2. Study Karakter	101
	3. Study Background.....	103
	C. Perancangan.....	107
	1. Final Desain Karakter.....	107
	2. Final Desain Background	113
	C. Storyboard	118
	D. Final Artwork.....	129
	E. Media pendukung.....	136

BAB. V PENUTUP..... 150

 A. Kesimpulan 150

 B. Saran 152

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gua Lascaux. Di akses : 20 April 2010	23
Gambar 2.2. Praxinoscope. Di akses : 30 April 2010.....	24
Gambar 2.3. Emile Cohl. Di akses : 12 Mei April 2010,.....	25
Gambar 2.4. Snow White And Seven Dwarfs. Diakses : 10 April 2010	26
Gambar 2.5. Chairil Anwar. Di akses : 20 Juni2010	28
Gambar 2.6. Pembantaian Rawagede. Di akses : 27 April 2010.....	32
Gambar 2.7. Cel Technique Animation. Di akses : 20 Juni-april 2010,.....	40
Gambar 2.8. Cut-Out Animation. Di akses : 16 April 2010.....	41
Gambar 2.9. Silhoutte Animation. Di akses : 1 Maret 2010	42
Gambar 2.10. Collage Animation. Di akses : 14 Mei 2010	43
Gambar 2.11. Sleeping Beauty. Di akses : 15 April 2010	47
Gambar 2.12. Stop-Motion Animation Di akses : 22 April 2010	48
Gambar 2.13. Kim Possible. Di akses : 12 Maret 2010,.....	50
Gambar 2.14. Despicable Me. Di akses : 11 April 2010	51
Gambar 2.15. Rotoscope. Di akses : 23 April 2010	52
Gambar 4.1. Tank pada pendaratan pasukan Belanda pada Agresi Militer Belanda II, diakses 15 April 2010	92
Gambar 4.2. Alat berat dan kendaraan pada pendaratan pasukan Belanda pada Agresi Militer Belanda II diakses 15 April 2010.....	93
Gambar 4.3. Seragam dan bentuk helm pasukan Belanda pada Agresi Militer Belanda II, diakses 15 April 2010.....	93
Gambar 4.4. Pembantaian Rawagede	94
Gambar 4.5. monumen Pembantaian Rawagede	94
Gambar 4.6. Pembantaian Rawagede	95
Gambar 4.7. Tugu kebulatan tekad, Diakses : 20 April 2010	95
Gambar 4.8. Foto Chairil Anwar, Diakses : 20 April 2010	96
Gambar 4.9. Patung Pejuang	96
Gambar 4.10. Bung Karno, Bung Hatta dan Bung Syahrir.....	97
Gambar 4.11. Gedung juang, Bekasi ,Diakses : 20 April 2010	97

Gambar 4.12. Peta Indonesia, Diakses : 20 April 2010.....	98
Gambar 4.13. Peringatan Peristiwa Krawang-Bekasi oleh generasi muda, Diakses : 20 April 2010	98
Gambar 4.14. Konvoi pakaian pejuang pada peringatan Peristiwa Krawang-Bekasi oleh generasi muda Diakses : 20 April 2010.....	99
Gambar 4.15. Sketsa Karakter, sumber : koleksi pribadi.....	102
Gambar 4.16. Sketsa Karakter, sumber : koleksi pribadi.....	102
Gambar 4.17. Sketsa Karakter, sumber : koleksi pribadi.....	103
Gambar 4.18. Sketsa Background, sumber : koleksi pribadi	104
Gambar 4.19. Sketsa Background, sumber : koleksi pribadi	104
Gambar 4.20. Sketsa Background, sumber : koleksi pribadi	105
Gambar 4.21. Sketsa Background, sumber : koleksi pribadi	105
Gambar 4.22. Sketsa Background, sumber : koleksi pribadi	106
Gambar 4.23. Sketsa Background, sumber : koleksi pribadi	106
Gambar 4.24. Desain Karakter pejuang, sumber : koleksi pribadi.....	107
Gambar 4.25. Desain Karakter tentara belanda, sumber : koleksi pribadi.....	108
Gambar 4.26. Desain Karakter pejuang, sumber : koleksi pribadi.....	108
Gambar 4.27. Desain Karakter kepalan tangan, sumber : koleksi pribadi.....	109
Gambar 4.28. Desain Karakter api, sumber : koleksi pribadi	109
Gambar 4.29. Desain Karakter bendera, sumber : koleksi pribadi.....	110
Gambar 4.30. Desain Karakter teks, sumber : koleksi pribadi.....	111
Gambar 4.31. Desain Karakter peta jawa barat, sumber : koleksi pribadi.....	111
Gambar 4.32. Desain Karakterpeta Indonesia, sumber : koleksi pribadi.....	112
Gambar 4.33. Desain background, sumber : koleksi pribadi	113
Gambar 4.34. Desain background, sumber : koleksi pribadi	113
Gambar 4.35. Desain background, sumber : koleksi pribadi	114
Gambar 4.36. Desain background, sumber : koleksi pribadi	114
Gambar 4.37. Desain background, sumber : koleksi pribadi	115
Gambar 4.38. Desain background, sumber : koleksi pribadi	115
Gambar 4.39. Desain background, sumber : koleksi pribadi	116
Gambar 4.40. Desain background, sumber : koleksi pribadi	117

Gambar 4.41. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	118
Gambar 4.42. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	119
Gambar 4.43. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	120
Gambar 4.44. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	121
Gambar 4.45. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	122
Gambar 4.46. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	123
Gambar 4.47. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	124
Gambar 4.48. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	125
Gambar 4.49. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	126
Gambar 4.50. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	127
Gambar 4.51. Storyboard, sumber : koleksi pribadi	128
Gambar 4.52. Screenshoot, sumber : koleksi pribadi	129
Gambar 4.53. Screenshoot, sumber : koleksi pribadi	130
Gambar 4.54. Screenshoot, sumber : koleksi pribadi	131
Gambar 4.55. Screenshoot, sumber : koleksi pribadi	132
Gambar 4.56. Screenshoot, sumber : koleksi pribadi	133
Gambar 4.57. Screenshoot, sumber : koleksi pribadi	134
Gambar 4.58. Screenshoot, sumber : koleksi pribadi	135
Gambar 4.59. Sketsa media pendukung, sumber : koleksi pribadi.....	136
Gambar 4.60. Sketsa media pendukung, sumber : koleksi pribadi.....	137
Gambar 4.61. Sketsa media pendukung, sumber : koleksi pribadi.....	138
Gambar 4.62. Sketsa media pendukung, sumber : koleksi pribadi.....	139
Gambar 4.63. Sketsa media pendukung, sumber : koleksi pribadi.....	140
Gambar 4.64. Sketsa media pendukung, sumber : koleksi pribadi.....	141
Gambar 4.65. Media pendukung, sumber : koleksi pribadi	142
Gambar 4.66. Media pendukung, sumber : koleksi pribadi	143
Gambar 4.67. Media pendukung, sumber : koleksi pribadi	144
Gambar 4.68. Media pendukung, sumber : koleksi pribadi	145
Gambar 4.69. Media pendukung, sumber : koleksi pribadi	146
Gambar 4.70. Media pendukung, sumber : koleksi pribadi	147
Gambar 4.71. Media pendukung, sumber : koleksi pribadi	149



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa besar yang memperoleh kemerdekaannya dengan merebut dari penjajah. Kemerdekaan yang tidak direbut dengan gratis ini wajib diisi dengan hal-hal yang bermanfaat oleh generasi penerusnya. Ungkapan Bung Karno yang terkenal antara lain : “Jasmerah, Jangan sekali-kali melupakan sejarah!”. Memang bangsa yang berjiwa besar adalah bangsa yang menghormati jasa pahlawan. Cara menghormati bermacam-macam antara lain memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme serta mengisi kemerdekaan ini dengan pembangunan. Generasi muda sangatlah tidak layak jika melupakan jasa para pahlawan dalam memperebutkan dan mempertahankan kemerdekaan. Generasi muda sebagai penerus cita-cita bangsa selalu perlu meningkatkan rasa nasionalisme agar benar-benar dapat membangun bangsa. Oleh karena hal-hal diatas diperlukan upaya untuk membangun rasa nasionalisme bangsa ini. Salah satunya dengan mengingat jasa pahlawan, agar generasi ini tahu makna dari mengisi kemerdekaan. Sangat disayangkan jika generasi penerus bangsa menyia-nyaiakan perjuangan yang telah diraih, segala bentuk upaya yang menghambat pembangunan dan memakmurkan rakyat termasuk di dalamnya. Korupsi dan kolusi serta nepotisme jelas-jelas menghambat pembangunan.

Upaya untuk mengingat jasa pahlawan diantaranya dengan membuat dokumentasi dan karya visual yang bertemakan perjuangan seperti film, lagu, cerpen, novel, komik, dan media sastra atau visual lainnya. Media sastra khususnya puisi juga banyak yang bertemakan perjuangan. Puisi dapat disampaikan dalam bentuk bermacam-macam. Puisi tertulis pada suatu media dan deklamasi puisi adalah salah satunya. Seiring perkembangan media digital dan internet maka puisi dapat pula disampaikan dalam bentuk media-media baru tersebut.

Pada masa setelah bangsa ini merdeka sastrawan pada masa ini disebut dengan angkatan 45, yang salah satunya Chairil Anwar sebagai pelopor. Chairil Anwar banyak menuliskan puisi dengan berbagai tema. Puisi bertema sejarah peristiwa pertempuran antara daerah Karawang dan Bekasi dengan judul Krawang-Bekasi merupakan salah satu karyanya yang terkenal.

Rekam bentuk perjuangan bangsa dapat dilihat salah satunya dengan karya sastra puisi dari penyair di jamannya. Chairil Anwar merupakan penyair angkatan 45 yang kumpulan puisinya sebagian besar bertema kisah perjuangan bangsa Indonesia dalam merebut kemerdekaan. Puisi 'Kerawang-Bekasi' mengisahkan tentang kenangan perjuangan pemuda dalam pertempuran sekitar area Kerawang sampai dengan Bekasi melawan Belanda.

Puisi-puisi Chairil Anwar telah menjadi inspirasi bagi perjuangan kemerdekaan bangsanya. Pria kelahiran Medan, 26 Juli 1922, ini seorang penyair legendaris Indonesia yang karya-karyanya hidup dalam batin

(digemari) sepanjang zaman. Salah satu bukti keabadian karyanya, pada Jumat 8 Juni 2007, Chairil Anwar, yang meninggal di Jakarta, 28 April 1949, masih dianugerahi penghargaan Dewan Kesenian Bekasi (DKB) Award 2007 untuk kategori seniman sastra. Penghargaan itu diterima putrinya, Evawani Alissa Chairil Anwar.

Chairil memang penyair besar yang menginspirasi dan mengapresiasi upaya manusia meraih kemerdekaan, termasuk perjuangan bangsa Indonesia untuk melepaskan diri dari penjajahan. Hal ini, antara lain tercermin dari sajaknya bertajuk: "Krawang-Bekasi", yang disadurnya dari sajak "The Young Dead Soldiers", karya Archibald MacLeish (1948).

Dia juga menulis sajak "Persetujuan dengan Bung Karno", yang merefleksikan dukungannya pada Bung Karno untuk terus mempertahankan proklamasi 17 Agustus 1945.

Bahkan sajaknya yang berjudul "Aku" dan "Diponegoro" juga banyak diapresiasi orang sebagai sajak perjuangan. Kata Aku binatang jalang dalam sajak Aku, diapresiasi sebagai dorongan kata hati rakyat Indonesia untuk bebas merdeka.

Chairil Anwar yang dikenal sebagai "Si Binatang Jalang" (dalam karyanya berjudul Aku) adalah pelopor Angkatan '45 yang menciptakan trend baru pemakaian kata dalam berpuisi yang terkesan sangat lugas, solid dan kuat. Dia bersama Asrul Sani dan Rivai Apin memelopori puisi modern Indonesia. Chairil Anwar meninggal dalam usia muda karena penyakit TBC dan

dimakamkan di Taman Pemakaman Umum Karet Bivak, Jakarta. Hari meninggalnya diperingati sebagai Hari Chairil Anwar.

Chairil menekuni pendidikan HIS dan MULO, walau pendidikan MULO-nya tidak tamat. Puisi-puisinya digemari hingga saat ini. Salah satu puisinya yang paling terkenal sering dideklamasikan berjudul Aku ("Aku mau hidup Seribu Tahun lagi!"). Selain menulis puisi, ia juga menerjemahkan karya sastra asing ke dalam bahasa Indonesia. Dia juga pernah menjadi redaktur ruang budaya Siasat "Gelanggang" dan Gema Suasana. Dia juga mendirikan "Gelanggang Seniman Merdeka".

Umur Chairil memang pendek, 27 tahun. Tapi kependekan itu meninggalkan banyak hal bagi perkembangan kesusasteraan Indonesia. Malah dia menjadi contoh terbaik, untuk sikap yang tidak bersungguh-sungguh di dalam menggeluti kesenian. Sikap inilah yang membuat anaknya, Evawani Chairil Anwar, seorang notaris di Bekasi, harus meminta maaf, saat mengenang kematian ayahnya, di tahun 1999, "Saya minta maaf, karena kini saya hidup di suatu dunia yang bertentangan dengan dunia Chairil Anwar."¹

Bentuk dari visualisasi ini ialah dengan mengeksplorasi estetisa visual yang dimungkin menjadi bentuk puisi baru yang sering disebut puisi digital. Dalam tataran karya sastra puisi yang direproduksi ulang sangat memungkinkan terjadi bias tafsir. Penulis dengan pengalaman visual estetis yang ada berusaha menyampaikan dan meminimalisasi bias tafsir

¹ penyair.wordpress.com/2007/02/05/biografi-chairil-anwar-1922-1949, diakses pada 13 Mei 2010

menggunakan penggambaran atas tema pokok puisi. Media digital hanya dimanfaatkan sebagai sosialisasi karya sastra. Ia-media cyber- sekadar dijadikan sebagai tayang ulang (resosialisasi) karya-karya yang pernah dipublikasikan melalui media cetak.²

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah visualisasi puisi 'kerawang-bekasi' karya Chairil Anwar dengan animasi sehingga menjadi suatu bentuk apresiasi terhadap karya sastra yang diharapkan menjadi genre baru puisi yaitu cyberpuitika.

C. Tujuan Perancangan

1. Bagi generasi muda yang tertarik akan dunia sastra
 - a. Untuk mendapatkan perancangan animasi cyberpuitika.
 - b. Menjadikan media pengenalan karya puisi Chairil Anwar.
 - c. Menambah pengetahuan tentang penyair pada masa perjuangan Indonesia angkatan 45.
 - d. Menikmati puisi dalam bentuk baru yaitu dalam bentuk animasi khususnya bentuk cyberpuitika.
 - e. Mengingat kembali jasa pahlawan dalam perjuangan merebut dan mempertahankan kemerdekaan.

² Saut Situmorang, *Cyber Grafiti, Polemik Sastra Cyberpunk*, Jendela, Yogyakarta, 2004, hal.71

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

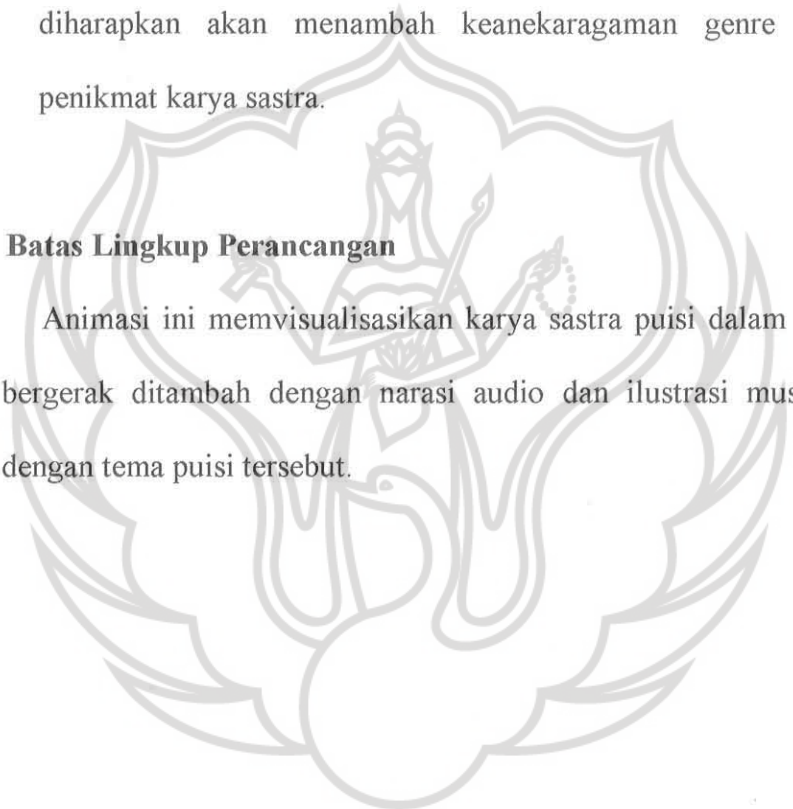
Menambah wawasan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual bahwa pada dasarnya sebuah karya sastra puisi dapat dinikmati pula dalam bentuk audio visual khususnya animasi.

3. Bagi Target Audience

Dengan pendekatan gaya visual yang sesuai dengan target audience diharapkan akan menambah keanekaragaman genre puisi terhadap penikmat karya sastra.

D. Batas Lingkup Perancangan

Animasi ini memvisualisasikan karya sastra puisi dalam bentuk ilustrasi bergerak ditambah dengan narasi audio dan ilustrasi musik yang sesuai dengan tema puisi tersebut.



Sistematika

BAB I PENDAHULUAN

- A. Judul**
- B. Latar Belakang Masalah**
- C. Rumusan Masalah**
- D. Tujuan Perencanaan**
- E. Batas Lingkup Perancangan**
- F. Sistematika**
- G. Skema**

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi**
 - 1. Tinjauan Tentang Puisi
 - a. Puisi
 - b. Intuisi
 - c. Imajinasi
 - d. Sintesis
 - 2. Tinjauan tentang Animasi
 - a. Pengertian animasi
 - b. Sejarah animasi
 - 3. Tinjauan tentang Biografi Chairil Anwar
 - 4. Tinjauan Bejarah Peristiwa Pertempuran Krawang- Bekasi

- a. Pembantaian Rawagede

B. Analisis

1. Analisis Mendasar tentang Puisi

a. Jenis puisi

- 1) Epik
- 2) Epik Naratif
- 3) Naratif Sederhana (*Simple Narrative*)
- 4) Prosa berirama
- 5) Ode
- 6) Lirik
- 7) Epigram
- 8) Puisi dramatik

2. Analisis Mendasar tentang Puisi Digital

3. Analisis Mendasar tentang Berbagai Macam Teknik Animasi

a. Berdasarkan materi film animasi

- 1) Film animasi dwi-matra (*flat animation*)
- 2) Film animasi dri-matra (*object animation*)

b. Berdasarkan proses produksi film animasi

- 1) Analisis mendasar gaya dan bentuk animasi
 - a) Gaya film animasi
 - b) Bentuk film animasi
- 2) Analisis semiotika puisi dan reproduksi puisi digital

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Pra Produksi

1. Tujuan Komunikasi
2. Strategi Komunikasi
3. Tujuan Media
4. Tujuan dan Strategi Kreatif
 - a. Isi pesan
 - b. Bentuk pesan
 - 1) Target audience
 - 2) Program tayangan
 - 3) Pendekatan visual
 - a) Where and when
 - b) Who
 - c) What
 - d) Why
 - e) How
 - 4) Storyline
 - 5) Sinopsis
 - 6) Script
 - 7) Format

B. Produksi

1. Background
2. Key Animation
3. In between Animation
4. Scan
5. Painting
6. Compose

C. Pasca Produksi

1. Dubbing
2. Final Compose
3. Mastering

D. Teknis Perancangan

1. Langkah Perancangan
 - a. Pra Produksi
 - a. Membuat naskah cerita
 - b. Menentukan desain karakter
 - c. Membuat storyboard
 - b. Produksi
 - 1) Pembuatan background
 - 2) Pembuatan key animation
 - 3) Pembuatan in between animation
 - 4) Scan

- 5) Painting
- 6) Compose
- c. Pasca Produksi
 - 1) Dubbing
 - 2) Final compose
 - 3) Mastering

2. Run Down

3. Anggaran Perancangan

BAB IV

VISUALISASI

A. Layout

1. Study Tipografi
2. Study Karakter
3. Study Background

B. Perancangan

1. Final Desain Karakter
2. Final Desain Background

C. Storyboard

D. Final Artwork

E. Media Pendukung

BAB. V PENUTUP**A. Kesimpulan****B. Saran**

SKEMA

