

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI 2D
GEGER SPEI (PERANG SPEY) PADA TAHUN 1812
DI YOGYAKARTA

PENCIPTAAN



Disusun Oleh:
Alga Hening Garjito

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

2015

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI 2D
GEGER SPEI (PERANG SPEY) PADA TAHUN 1812
DI YOGYAKARTA

PENCIPTAAN



Disusun Oleh:
Alga Hening Garjito

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015**



TUGAS AKHIR
PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI 2D
GEGER SPEI (PERANG SPEY) PADA TAHUN
1812
DI YOGYAKARTA



Disusun Oleh:
Alga Hening Garjito
NIM 1011981024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir berjudul:

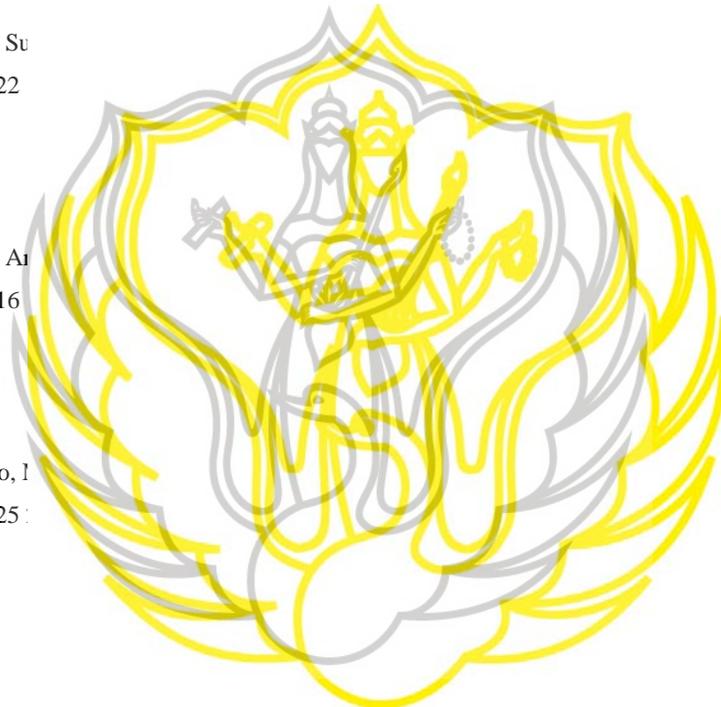
PERANCANGAN TRAILER FILM ANIMASI 2D GEGER SPEI (PERANG SPEY) PADA TAHUN 1812 DI YOGYAKARTA, diajukan oleh Alga Hening Garjito, NIM 1011981024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Baskoro Su
NIP. 19650522

Drs. Al
NIP. 19671116

Andi Haryanto, I
NIP. 19801125



NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan/Anggota

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Dr. Dra. Suastiwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002



Kupersembahkan kepada Bapak, yang telah pergi sebelum sempat melihat buku ini, kepada Ibu yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat, adik, dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan secercah api semangat untukku...



Semangat, motivasi, ambisi, kemampuan, pikiran positif, ketenangan, kebahagiaan, ketelitian, dan fokus pada semua hal hanya bisa dibentuk oleh diri sendiri, oleh pikiran kita sendiri. Manfaatkan waktu berhargamu untuk mengisinya dengan hal yang positif bagi diri sendiri dan orang lain....

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas ini dibuat ntuk memenuhi salah satu prasyarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar sarjana Strata-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, dan sebagai hasilnya berwujud karya trailer animasi dua dimensi tentang sejarah Perang Spei atau dalam bahasa jawa bernama ‘Geger Spei’ yang terjadi pada tahun 1813 antara Keraton Yogyakarta dengan Pasukan kolonial Inggris di Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis menghaturkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, diantaranya adalah :

1. Allah SWT yang maha sempurna, maha pemilik segala ilmu pengetahuan, karena atas berkat, rahmat atas kuasaNya Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Suryo Banindro, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs Baskoro Suryo Banindro M.Sn, selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir, yang telah banyak memberikan waktunya untuk memberikan bimbingan dan saran-saran positif dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak Drs. Arief Agung Swasono, M.Sn, selaku dosen pembimbing kedua yang juga telah memberikan banyak waktunya untuk memberikan masukan dan saran-sarannya kepada saya.

8. Bapak Andi Haryanto, M.Sn, selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan saran-saran atau masukan yang positif.
9. Bapak Dr. Prayanto, M.Sn selaku Dosen Wali yang membantu dan memperlancar masa kuliah hingga proses Tugas Akhir.
10. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat dan pengalaman saya.
11. Seluruh karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah ikut membantu proses selama saya studi di ISI Yogyakarta.
12. Orangtua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungannya.
13. G.K.R Hayu selaku Penghageng Tepas Tandha Yekti yang telah memberikan semangat motivasi kepada saya untuk membuat perancangan animasi yang dapat mendukung pariwisata dan informasi seputar Kraton Yogyakarta.
14. G.B.P.H. Prabokusumo, S.Psi selaku Penghageng Widyo Budoyo, Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang telah memberikan ijin penelitian di Kraton Yogyakarta.
15. Romo K.R.T. Purwodiningrat selaku abdi dalem Tepas Widyo Budoyo yang telah memberikan waktunya untuk memberikan informasi seputar perang Geger Spei yang saya rancang.
16. Purwanto selaku pemilik Perusahaan Kandanx Digital yang telah memberikan motivasi serta bantuannya baik moriil maupun materiil kepada saya dari awal perancangan hingga akhir perancangan ini.
17. Seluruh sahabat dan teman-temanku semua yang telah menndukung dan membantu kelancaran Tugas Akhir saya
18. Kepada calon istriku disana yang telah memberikan doa, dan semangat kepada saya agar saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir sesuai rencana.

Yogyakarta, 27Juli 2015

Alga Hening Garjito

ABSTRAK

Perjalanan hidup manusia tak pernah lepas dari sebuah perjalanan waktu, kita hidup di masa lalu lalu menorehkan catatan untuk dikenal, dipelajari, dan sebagai pengingat serta untuk pembelajaran ke arah yang lebih baik untuk kehidupan saat ini dan mendatang. Kini, di jaman yang telah maju dan ilmu pengetahuan serta media hiburan yang telah berkembang pesat, melalui sebuah trailer film animasi 2D, saya merancang salah satu peristiwa besar dalam sejarah perjuangan bangsa “Geger Spei, film ini berisi kisah seorang Sultan yang memiliki jiwa nasionalis yang anti kolonialisme mencoba bertahan bahkan melawan segala praktek campur tangan penjajah terhadap negerinya dengan menahan dan melawan penyerbuan besar di Keraton Yogyakarta selama dua hari pada Jumat hingga Sabtu, tanggal 19 dan 20 Juni 1812 oleh pihak penjajah Inggris.

Penggunaan media film animasi sebagai media pembelajaran sejarah yang tepat diterapkan untuk target *audience* dari kalangan muda bahkan umum. Film ini menggunakan teknik dua dimensi karena memiliki nilai artistik, estetika, dan keunikan yang lebih dibanding dengan teknik 3D atau *live motion* karena dalam proses pembuatannya menggunakan teknik *hand drawing* yang lebih dinamis dan sesuai dengan jiwa desainer dalam merancang film animasi ini.

Kata Kunci : :GegerSpei, RiwayatPrajuritKraton Yogyakarta.

ABSTRACT

The journey of human life is never separated from a passage of time, we are living in the past and carve records to be known, studied, and as a reminder as well as learning to better direction for the present and future life. Now, in the era that has advanced and science and media entertainment has grown rapidly, through a 2D animation movie trailer, I designed one of the major events in the history of national struggle "GegerSpei, this film shows the story of a sultan who had a nationalist spirit anti-colonialism trying to survive even against all practice intervene by holding the invaders against his country and against the big raid on Sultan Palace for two days on Friday to Saturday, June 19 and June 20, 1812 by the British colonizers.

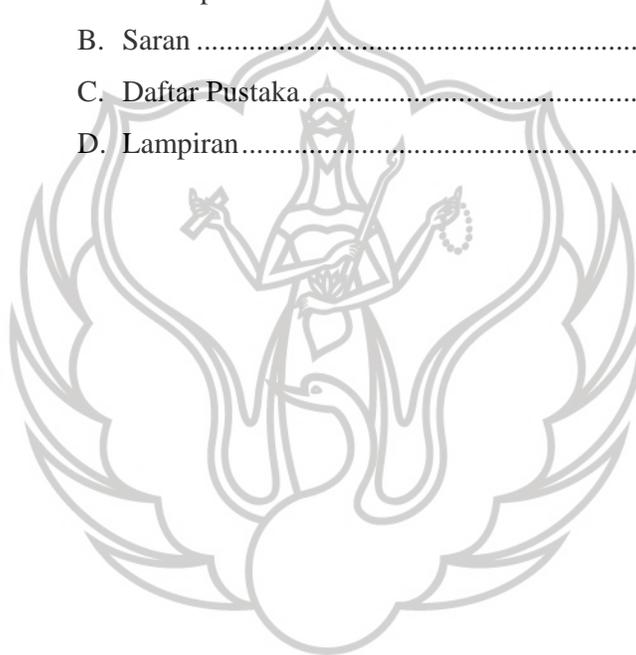
The use of media animated film as a medium of learning proper history applied to the target audience of young people and even the public. The film uses a technique of two-dimensional because it has artistic value, aesthetics, and uniqueness that is more than a 3D technique or live motion because of the manufacturing process uses a technique of hand drawing a more dynamic and in accordance with the spirit of the designer in designing this animated film.

Keyword: GegerSpei, History Soldiers Kraton Yogyakarta.

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Persembahan.....	iii
Moto.....	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak.....	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Perancangan	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Definisi Dan Sejarah Perkembangannya	8
B. Trailer	25
C. Analisis Data.....	26
D. Kesimpulan Data	30
E. Kesimpulan Analisa.....	30
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	31
A. Pra Produksi.....	31
B. Produksi	37
C. Pasca Produksi	38
D. Teknis Perancangan	38

E. Anggaran Biaya	64
BAB IV VISUALISASI	65
A. Lay Out	65
B. Storyboard.....	120
C. Final Art Work.....	140
BAB V PENUTUP	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran	144
C. Daftar Pustaka.....	145
D. Lampiran.....	147



Daftar Gambar

Gambar 1 : Skematika Perancangan.....	7
Gambar 2 : Kuil Dewa Isis di Mesir.....	10
Gambar 3 :Kendi Yunani.....	11
Gambar 4 : Thaumatrope.....	11
Gambar 5 : Phenakistoscope.....	12
Gambar 6 : Zeotrop.....	12
Gambar 7 : Praxinoscope.....	13
Gambar 8 : Animasi karya Mile Cohl.....	13
Gambar 9 : Walt Disney dengan karakter animasi ciptaannya, MickeyMouse.....	14
Gambar 10 : Astro Boy.....	15
Gambar 11 : Wayang Beber.....	16
Gambar 12 : Wayang Kulit.....	17
Gambar 13 : Cuplikan Film Si Doel Memilih.....	18
Gambar 14 : Janus Prajurit Terakhir.....	19
Gambar 15 : Homeland.....	20
Gambar 16 : Kabayan Dan Lip Lap.....	20
Gambar 17 : Meraih Mimpi.....	21
Gambar 18 : Vatalla Sang Pelindung.....	22
Gambar 19 : Judul Film The Bettle Of Surabaya.....	65
Gambar 20 : Judul Animasi Vatalla Sang Pelindung.....	65
Gambar 21 : Tittle Animasi The Chronicles of Java.....	66
Gambar 22 : Tittle Animasi The Old Man And The Sea.....	66
Gambar 23 : Tittle Animasi Heavenly Sword.....	66
Gambar 24 : Tittle AnimasiNullarbor.....	66
Gambar 25 : Sri Sultan Hamengku Buwono II.....	69
Gambar 26 : Sri Sultan Hamengku Buwono II.....	70
Gambar 27 : Desain Karakter Sri Sultan HB II Muda.....	70

Gambar 28 : Desain Karakter Putra Mahkota Calon Sultan HB II	71
Gambar 29 : Desain Karakter Sri Sultan HB II Dengan Seragam Militer	71
Gambar 30 : Final Desain Sri Sultan HB II.....	72
Gambar 31 : Sir Thomas Raffles	73
Gambar 32 : Buku “The Brithis Invation Of Java”	73
Gambar 33 : Sketsa Sir Thomas Raffles.....	74
Gambar 34 : Desain Karakter Ekspresi Wajah Sir Thomas Raffles.....	74
Gambar 35 : Final Desain Sir Thomas Raffles.....	75
Gambar 36 : Sir Rollo Gillespie	76
Gambar 37 : Sir Rollo Gillespie	76
Gambar 38 : Desain Karakter Sir Rollo Gillespie	77
Gambar 39 : Final Desain Sir Rollo Gillespie.....	78
Gambar 40 : Komandan Tentara Spei	79
Gambar 41 : Prajurit Spei/Sepoy	79
Gambar 42 : Desain Karakter Tentara Spei.....	80
Gambar 43 : Desain Karakter Tentara Spei.....	80
Gambar 44 : Final Desain Tentara Spei.....	81
Gambar 45 : Prajurit Kraton Yogyakarta Sebelum Abad 20.....	82
Gambar 46 : Prajurit Kraton Yogyakarta Era Sekarang (Abad 21).....	82
Gambar 47 : Prajurit Kraton Yogyakarta Wirobrojo Sebelum Abad 20	83
Gambar 48 : Prajurit Kraton Yogyakarta Prawirotomo Sebelum Abad 20.....	83
Gambar 49 : Seragam Panglima/Kapten Prajurit Kraton Yogyakarta.....	84
Gambar 50 : Prajurit Langenarja/Mantrijero	84
Gambar 51 : Prajurit Langenarja/Mantrijero Saat Bertugas	85
Gambar 52 : Abdi Dalem kaji/Pamethakan/Suronatan.....	85
Gambar 53 : Prajurit Pemanah.....	86
Gambar 54 : Prajurit Wanita Jawa.....	86
Gambar 55 : Desain Karakter Prajurit Wirobrojo	87
Gambar 56 : Desain Karakter Prajurit Prawirotomo	87
Gambar 57 : Desain Karakter Prajurit Khusus Kraton	88
Gambar 58 : Desain Karakter Prajurit Wanita Kraton.....	88

Gambar 59 : Final Desain Prajurit Wirobrojo	89
Gambar 60 : Final Desain Prajurit Prawirotomo	90
Gambar 61 : Final Desain Panglima/Kapten Prajurit Wirobrojo	91
Gambar 62 : Final Desain Prajurit Kraton Khusus.....	92
Gambar 63 : Final Desain Prajurit Kraton Wanita	93
Gambar 64 : Final Desain Prajurit Mantrijero/Langenarja.....	94
Gambar 65 : Final Desain Prajurit Suronatan.....	95
Gambar 66 : Abdi Dalem Kraton Yogyakarta.....	96
Gambar 67 : Desain Karakter Abdi Dalem Kraton Yogyakarta.....	97
Gambar 68 : Final Desain Abdi Dalem Kraton Yogyakarta.....	98
Gambar 69 : Busana Petinggi Kraton Wanita	99
Gambar 70 : Abdi Dalem Wanita	99
Gambar 71 : Desain Karakter Abdi Dalem Kraton Wanita.....	100
Gambar 72 : Final Desain Abdi Dalem Kraton Wanita.....	101
Gambar 73 : Meriam Eropa Abad 19	102
Gambar 74 : Senapan Eropa Abad 19-20.....	103
Gambar 75 : Keris Branggah Yogyakarta	104
Gambar 76 : Tombak Jawa.....	105
Gambar 77 : Panah Jawa	106
Gambar 78 : Final Desain Meriam Eropa Abad 19.....	107
Gambar 79 : Final Desain Keris Yogyakarta.....	108
Gambar 80 : Final Desain Tombak.....	109
Gambar 81 : Final Desain Panah	110
Gambar 82 : Lukisan Kraton Yogyakarta Di Awal Pembangunan	111
Gambar 83 : Plengkung	112
Gambar 84 : Ruang Dalam Kraton Yogyakarta (Bangsal Kencana).....	113
Gambar 85 : Pagelaran Kraton Sebelum Dan Awal Abad 20	114
Gambar 86 : Final Desain Background	117
Gambar 87 : Final Desain Fourground Tumbuhan.....	118
Gambar 88 : Final Desain Pepohonan	119
Storyboard :	120

Gambar 89 : Poster	158
Gambar 90 : Pin 58.....	159
Gambar 91 : Cover DVD.....	159
Gambar 92 : Keping CD/DVD	160
Gambar 93 : X Banner.....	160



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern saat ini, masyarakat telah disibukkan dengan berbagai aktifitas untuk mencari kesejahteraan hidup, baik bekerja, bersekolah, dan lain sebagainya. Aktifitas yang dilakukan saat ini adalah hasil dari pencapaian masa lalu, di jaman yang penuh perjuangan dan dinamika politik kolonial yang penuh dengan berbagai pergolakan yang dilakukan para pahlawan bangsa. Dari berbagai pencapaian ini banyak masyarakat khususnya generasi muda yang lupa, tidak peduli, dan tidak tertarik dengan cerita-cerita yang berhubungan dengan sejarah, khususnya perjuangan pahlawan bangsa. Hanya segelintir tokoh yang dianggap berperan besar dalam perjuangan mencapai kemerdekaan bangsa Indonesia yang riwayat hidupnya diperkenalkan kepada generasi muda kita lewat kurikulum pendidikan, baik pra sekolah maupun sekolah dari berbagai jenjang pendidikan, khususnya dari jenjang pendidikan menengah pertama (SD dan SMP).

Salah satu tokoh perjuangan bangsa yang berperan cukup besar namun belum banyak diungkap dalam media dan kurikulum pendidikan adalah Sri Sultan Hamengku Buwono II atau nama lainnya adalah Sultan Banguntapa atau Sultan Sepuh. Beliau adalah putra dari Sri Sultan Hamengku Buwono I, Sultan pertama yang memerintah Yogyakarta. Beliau dilahirkan di saat ayahnya sedang melakukan gerilya melawan VOC Belanda pada tahun 1750, masa kecilnya penuh kesederhanaan, kecemasan, dan hidup berpindah-pindah untuk menghindari bahaya peperangan. Setelah perjanjian Gianti tahun 1755 antara ayahnya, Sri Sultan HB I dengan pihak VOC, barulah GRM Sundoro bersama Ibunya dan keluarga lainnya dibawa masuk ke Keraton yang baru di Yogyakarta. GRM Sundoro memiliki perwatakan yang keras, disiplin, berwibawa, dan

ambisius akibat pengalaman masa kecilnya serta menyadari bahwa VOC Belanda semakin memperlemah kedudukan ayahnya. Sifat-sifat yang dimiliki GRM Sundoro membuat Sri Sultan HB I menjadikan GRM Sundoro menjadikan putra mahkota. Setelah menjadi putra mahkota GRM Sundoro memerintahkan untuk membuat benteng kokoh yang mengitari Keraton Yogyakarta serta memperkuat pertahanan dengan membentuk angkatan prajurit yang besar dan kuat. Ia menginginkan Keraton Yogyakarta menjadi Kerajaan besar yang disegani oleh pemimpin negara lain termasuk Belanda. Tekad yang berseberangan dengan Belanda tersebut membuat konflik dengan kolonial baik Belanda maupun Inggris semakin sering terjadi. Puncaknya saat Raffles mengirimkan surat tuntutan berisi pemecatan kepada Sultan HB II, menghapus prajurit Kraton, serta meminta tanah Keraton untuk diberikan kepada salah satu kerabat Keraton yang pro Inggris, namun Sultan HB II dengan tegas menolaknya. Akibatnya Pemerintah kolonial Inggris mengirimkan ribuan tentara Sepoy (Ghurkha) yang berasal dari India dan Nepal, tentara Mangkunegaran, serta Puro Pakualaman untuk menyerbu Keraton Yogyakarta pada Jumat-Sabtu, 19 dan 20 Juni 1812 (William, 1815 : 24).

Dibawah pimpinan Mayjend Sir Rollo Gillespie, Inggris berhasil membuka pintu gerbang benteng Keraton dengan meledakkan benteng sisi barat dan utara Keraton, kemudian merambah ke sisi selatan dan barat Keraton, mengepung dari tiga penjuru. Perlawanan prajurit Keraton Yogyakarta terlihat sengit dan seimbang, namun perlahan pertahanan Keraton semakin lemah akibat beberapa panglima prajurit Keraton melarikan diri bahkan berpura-pura sakit (Carey, 2011: 108).

Di akhir pertempuran selama dua hari itu Sri Sultan HB II terpaksa menyerah untuk meminimalkan korban di pihaknya, Ia dilucuti pakaian, beberapa pusaka, serta harta bendanya dirampas untuk biaya perang, kemudian Ia ditawan di pulau Penang, Malaysia. Di akhir cerita Sri Sultan HB II tetap tidak ingin tunduk dan menyerahkan kekuasaannya kepada Inggris.

Sosok keteladanan yang dimiliki oleh pribadi Sultan HB II yang nasionalis, pemberani, anti kolonialisme, serta memiliki cita-cita besar untuk membangun negara yang besar harus dapat diapresiasi, diingat, bahkan diaplikasikan kepada nilai dan semangat cinta tanah air kepada bangsa ini khususnya generasi muda. Salah satu media komunikasi visual yang dapat diambil dari cerita sejarah diatas adalah dengan membuat trailer atau film animasi 2 {dua} dimensi, mengingat salah satu media yang disukai masyarakat saat ini adalah film animasi, bahkan sangat minimnya tayangan animasi yang bernilai pendidikan.

Perancangan trailer animasi 2D yang menceritakan peristiwa diatas dirancang untuk mampu memberikan pemahaman film animasi tersebut secara utuh, menarik, memiliki nilai estetika, nilai sejarah, wawasan cinta tanah air dan menumbuhkan rasa menghargai dan kekaguman atas jasa perjuangan pahlawan di masa lalu. Perancangan trailer ini dirancang komunikatif, mampu memberikan pemahaman film animasi 2D secara utuh, menarik, memiliki nilai estetika, nilai sejarah, menumbuhkan rasa menghargai dan mengagumi jasa-jasa perjuangan bangsa masa lalu dan semangat cinta tanah air.

trailer memiliki *scene* atau adegan yang diambil dari berbagai peristiwa penting dalam film yang terpotong dari scene sebelumnya hingga berikutnya, dengan maksud memberikan daya tarik atau keingintahuan penonton untuk ingin lebih mengetahui film secara utuh. Animator/Sutradara lebih leluasa memainkan imajinasinya terkait penentuan adegan mana yang lebih baik untuk dimasukkan pada trailer yang berdurasi relatif pendek namun memiliki daya tarik penonton. Selain itu Animator/Sutradara juga bebas menentukan efek dan sinematografi dalam trailer sehingga akan lebih terlihat kesan dramatis dan artistik karena durasi yang lebih pendek. Perancang lebih mudah untuk menyesuaikan waktu dalam membuat tugas akhir ini, mengingat waktu yang diberikan relatif pendek.

Dengan alasan tersebut, perancang berharap trailer ini menggugah masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih tertarik dengan animasi yang bertemakan sejarah dan kebudayaan bangsa.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang trailer animasi 2D yang bisa memberikan gambaran peristiwa sejarah tersebut secara runtut, menarik, dan komunikatif kepada masyarakat?.

C. Batasan Perancangan

Dalam perancangan ini memerlukan batasan-batasan lingkup perancangan dengan maksud agar tujuan yang diharapkan oleh perancang dapat tersampaikan dengan baik dan efektif. Adapun batas perancangan karya desain komunikasi visual ini adalah sebagai berikut :

1. Pembahasan biografi Sri Sultan Hamnegku Buwono II sebagai tokoh utama dalam pembuatan karya desain ini
2. Pembahasan meliputi deskripsi visual meliputi karakter tokoh utama maupun pendukung, properti yang digunakan, busana, segi fisik bangunan, perwatakan tokoh.
3. Pembahasan penyebab terjadinya Geger Spei dan berakhirnya peristiwa Geger Spei.

D. Tujuan Perancangan

Trailer ini akan digunakan sebagai salah satu media promosi pariwisata di Yogyakarta, yaitu di Kraton Yogyakarta dan akan diputar perdana pada acara pemutaran karya lomba animasi 2015 yang akan digelar dan diselenggarakan oleh Tepas Tandha Yekti Kraton Yogyakarta di Yogyakarta pada awal tahun 2015, yang nantinya trailer ini akan menjadi tonggak pembuatan film animasi dokumenter Kraton Yogyakarta (Salah satunya adalah Geger Spei ini).

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi dunia animasi dan multimedia di Indonesia.
 - a. Dapat menambah kontribusi besar bagi dunia animasi dan multimedia dengan tema budaya dan sejarah di Indonesia
 - b. Dapat memotivasi calon animator maupun animator profesional untuk membuat film animasi yang bertema perjuangan pahlawan bangsa.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Sebagai tambahan referensi perancangan animasi dan multimedia bagi mahasiswa desain komunikasi visual, khususnya yang bertema sejarah dan kebudayaan.
3. Bagi Masyarakat umum
Sebagai tayangan animasi edukasi sejarah, budaya, dan kepahlawanan bangsa yang mampu memupuk semangat dan cinta tanah air, menghargai dan mengagumi perjuangan jasa pahlawan, serta menambah ilmu wawasan dalam bidang sejarah budaya.

4. Metode Perancangan

Data yang diperlukan antara lain :

1. Data verbal dan visual yang berkaitan dengan Peristiwa Geger Spei, sejarah tokoh utama, penyebab, berlangsungnya peristiwa (inti cerita), akhir cerita.
2. Data yang berhubungan dengan animasi 2D antara lain pengertian, sejarah, animasi 2D, ciri-ciri, dan bentuk perkembangannya.

1. Metode Pengumpulan Data

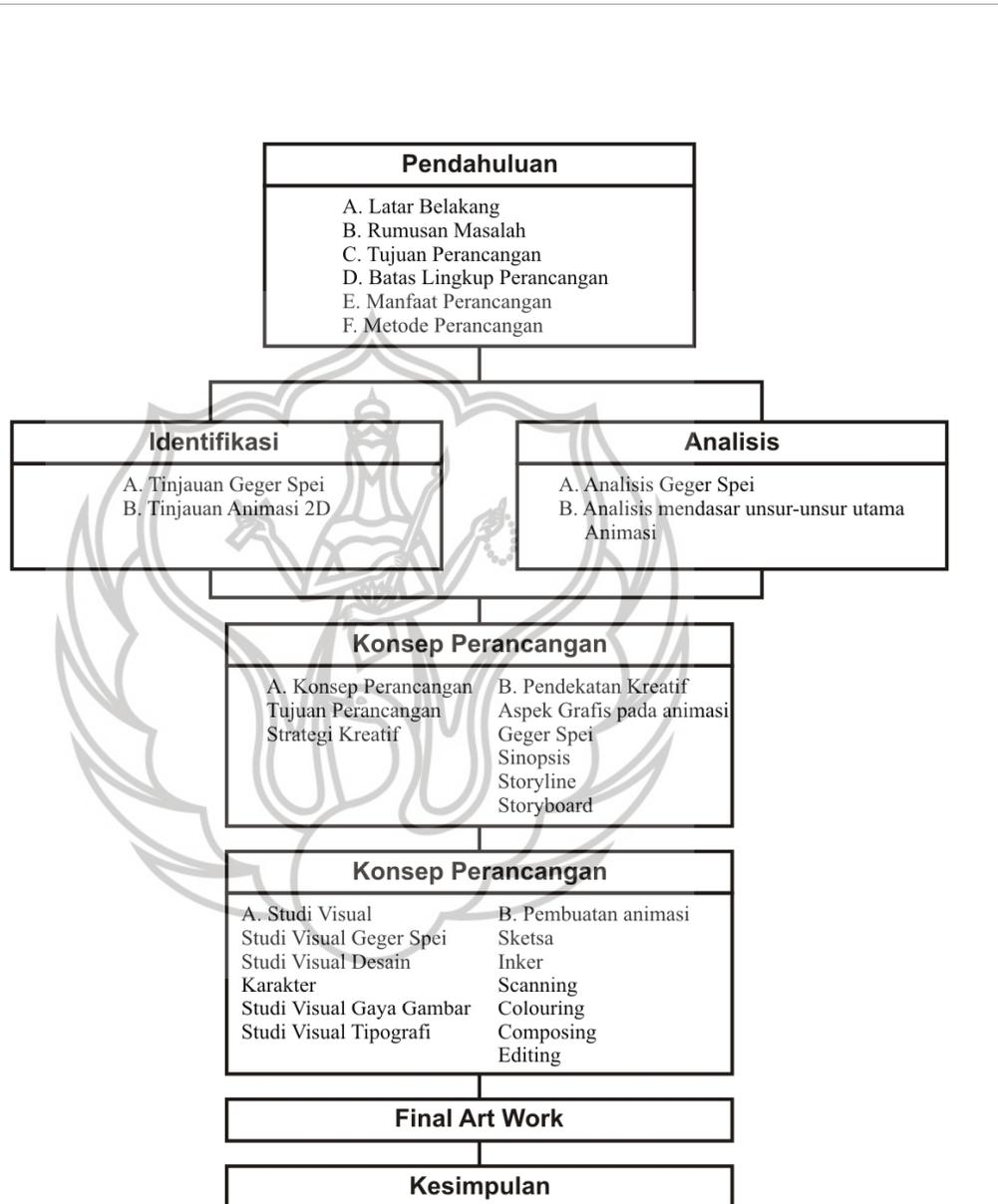
- a. Data verbal yang menyangkut tentang segala hal-hal yang bersifat teoritis. Data verbal akan diambil dari kajian pustaka berupa teori animasi, wawancara dengan beberapa tokoh di bidang animasi maupun sejarah tentang cerita yang diangkat dalam karya desain ini, dari beberapa buku, dan referensi atau literatur dari internet.
- b. Data visual memuat segala bentuk dokumentasi, buku, majalah, jurnal, maupun internet. Dari media tersebut akan diambil gambar sebagai panduan dan proses pembuatan animasi 2D.

2. Metode Analisis Data

Dalam trailer animasi 2D ini menggunakan metode analisis data 5W+1H, yaitu : What (apa), Who (siapa), When (kapan), where (di mana), why (mengapa) dan How (bagaimana). Metode analisis ini dipilih karena lebih mudah dalam mencari informasi yang berkaitan dengan peristiwa Geger Spei ini ditinjau dari arti nama Geger Spei, tokoh, perwatakan, *setting* tempat, *setting* waktu, penyebab, kronologi kejadian, akhir kejadian, dan sebagainya.



5. Skematika Perancangan



Gambar 1 : Skematika Perancangan

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. PraProduksi

1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan trailer film animasi 2D Geger Spei ini adalah :

- a. Agar masyarakat luas khususnya generasi muda mengetahui peristiwa sejarah Geger Spei dimana kisah sejarah tersebut merupakan salah satu bagian dari perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajahan.
- b. Menginformasikan peristiwa sejarah terjadinya Geger Spei kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda.

2. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan agar tujuan komunikasi dapat tercapai yaitu :

- a. Merancang sebuah trailer animasi peristiwa Geger Spei dengan menampilkan kronologi kejadian atau adegan peristiwa tersebut secara urut dari awal hingga akhir kejadian berdasarkan fakta sejarah.
- b. Merancang trailer animasi 2D dengan tampilan visual dan gaya desain yang unik dan menarik dengan karakter yang berdasarkan data sejarah (non fiktif) dan dari segi imajinasi perancang (fiktif) seperti karakter wajah, postur tubuh, pakaian, dan atribut. Perancangan secara fiktif dikarenakan minimnya informasi dan data-data yang memperlihatkan gambaran suasana pada jaman peristiwa Geger Spei terjadi, penggambaran secara fiktif juga berdasarkan data yang ada sehingga bisa dipertanggungjawabkan.

3. Tujuan Media

Dalam perancangan ini format media yang akan digunakan telah ditentukan, yaitu menggunakan format media yang berbasis digital, alasan pemilihan media tersebut dikarenakan lebih mudah dalam proses pembuatan, biaya produksi relatif murah, lebih praktis dalam menampilkan hasil karya, lebih mudah menyimpan dan mengirimkan datanya.

4. Tujuan dan Strategi Kreatif

a. Tujuan Kreatif

- 1) Merangsang dan mengajak masyarakat untuk lebih mengetahui tentang cerita Geger Spei ini lebih mendalam, lebih terperinci, memiliki rasa penasaran untuk melihat karya film yang lebih utuh.
- 2) Memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa peristiwa Geger Spei adalah peristiwa peperangan besar antara Prajurit Keraton Yogyakarta atas perintah Sri Sultan Hamengku Buwono II melawan Serdadu tentara Inggris dan Sepoy atas perintah Raffles dikarenakan Sri Sultan Hamengku Buwono menentang penjajahan dan tidak tunduk pada Raffles. Peperangan ini dimenangkan oleh Inggris kemudian Sri Sultan Hamengku Buwono II ditawan sedangkan harta dan pusaka Keraton dirampas Inggris.

b. Strategi Kreatif

1) Isi Pesan

Isi pesan dalam perancangan ini adalah mengisahkan seorang Raja (Sri Sultan Hamengku Buwono II) yang memiliki jiwa patriotik, menentang penjajahan Inggris sehingga terjadilah perang Geger Spei dimana ribuan tentara Inggris dan tentara Sepoy (tentara bayaran dari India) menyerbu Keraton Yogyakarta atas perintah Raffles di Batavia yang kemudian ditahan oleh ribuan Prajurit

Keraton Yogyakarta di Yogyakarta, Peperangan besar itu terjadi di dalam benteng Keraton Yogyakarta yang akhirnya dimenangkan oleh Inggris, Sang Raja lalu ditawan dan dibuang di Malaysia sedangkan ratusan harta dan pusaka Keraton dirampas secara besar-besaran oleh tentara Inggris yang hingga kini belum dikembalikan.

2) Bentuk Pesan

Bentuk pesan dalam perancangan ini menggunakan teknik audio visual, yang melingkupi gambar, animasi yang disertai efek, dipadukan dengan audio (aspek verbal) meliputi narasi, *sub tittle*, serta *backsound* atau efek suara yang menarik.

5. Target Audience

Perancangan Trailer animasi 2D ini ditujukan pada kepada :

- a. Jangka Pendek : Untuk kebutuhan pariwisata Keraton Yogyakarta, dimana trailer akan dipertontonkan kepada kerabat Keraton dan menjadi koleksi Tepas Tandha Yekti (Departemen Keraton urusan pusat data komunikasi, dan informasi) serta akan diputar di depan peserta lomba animasi tingkat DIY dari pelajar hingga umum yang rencananya akan digelar di Yogyakarta.
- b. Jangka Panjang : Untuk tingkat pelajar (SD-Mahasiswa) dan umum di Indonesia.

6. Pendekatan Visual

Program visual dalam perancangan ini menggunakan pendekatan 5C, yaitu :

- a. *Close Up*, adalah pengambilan gambar jarak dekat yang memperhatikan teknik pengambilan yang terbaik sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.
- b. *Camera angle*, adalah teknik dalam pengambilan gambar yang memiliki nilai estetika dan artistika, memudahkan dalam menginterpretasikan suatu adegan agar tidak terkesan monoton.
- c. *Composition*, adalah tindakan menyeimbangkan atau membagi ruang gambar dengan obyek yang berada di dalam suatu adegan serta menganalisa dan memilah obyek mana yang terbaik untuk ditampilkan atau diambil gambarnya ataupun obyek yang tidak cocok untuk ditampilkan, serta menentukan suatu obyek yang berguna sebagai titik fokus gambar atau adegan.
- d. *Cutting*, adalah pergantian suatu adegan ke adegan berikutnya, termasuk proses pengambilan gambar dengan melibatkan unsur penceritaan dalam urutan gambar-gambar yang dirangkai. Sutradara atau animator berimajinasi untuk menentukan, memilah, atau menggabungkan rangkaian gambar-gambar yang terbaik.
- e. *Continuity*, adalah tindakan untuk mengawasi dan menjaga suatu cerita agar sesuai dengan skenario.

7. Storyline

Storyline adalah naskah cerita yang berurutan dengan alur yang sudah ditentukan secara detail dan lengkap. Storyline mampu memberikan gambaran adegan cerita yang akan dibuat ke dalam storyboard.

8. Strategi Media Kreatif

Strategi kreatif adalah langkah yang diambil untuk mencapai tujuan kreatif, langkah-langkah tersebut adalah :

- a. Media Utama

Dalam trailer film animasi 2D Geger Spei ini nantinya akan menampilkan beberapa adegan rekonstruksi tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi pada peristiwa Geger Spei sehingga tujuan dan strategi komunikasi dapat tercapai. Trailer animasi 2D ini menggunakan teknik 2D dimana pada awal proses menggunakan *hand drawing* atau proses menggambar secara manual karakter dan adegan yang terkandung dalam trailer animasi 2D Geger Spei.

b. Media Pendukung

Menampilkan media pendukung seperti poster film, banner, pin, katalog, dan sebagainya.

Format trailer animasi 2D :

a. Wujud

Wujud dari media utama dari perancangan ini adalah sebuah trailer animasi 2D yang bercerita tentang peristiwa sejarah Geger Spei.

Format Film

- Format : AVI, PAL 720 x 576 px, widescreen
- Teknik : Cut Out Animation
- Durasi : Kurang lebih 3 menit
- Frame Rate : 25 fps (frame per second)
- Audio : 48 Khz 16-bit

b. Media Pendukung

1) Poster A3

Poster A3 ukuran 31,5 x 47 cm, menggunakan kertas ivory 260 gram, berisi judul film, sub judul, tahun pembuatan, dan kru pembuatan film ini.

2) Cover dan label CD

Media yang digunakan untuk cover CD yaitu plastik dengan ukuran 27 x 18,5 cm, untuk label menggunakan bahan sticker kertas, dengan diameter 12 cm. Bahan tersebut dipakai karena lebih awet dan mudah didapatkan.

3) Pin

Menggunakan pin 58 dengan bahan plastik, pembuatan menggunakan teknik digital printing, sedangkan untuk finishing memakai laminasi doff agar lebih awet dan menarik.

4) X Banner

Media x banner ukuran 120 x 60 cm dengan finishing

9. Program Visual

a. Desain Karakter

Desain karakter pada perancangan trailer ini menggunakan karakter 2D. Proses dimulai dengan manual yaitu diawali dengan coretan kasar diatas kertas HVS yang disebut sketsa kasar, kemudian dipertebal menggunakan *hand drawing* atauspidol kecil. Setelah jadi lalu di scan lalu diolah warna menggunakan *software adobe photoshop*.

Setiap karakter memiliki ciri khas dan bentuk yang berbeda, sesuai dengan watak atau karakter yang digambar, adapun desain karakter yang ada di dalam trailer ini adalah :

1) SRI SULTAN HAMENGKU BUWONO II

Saat peristiwa geger Spei berlangsung beliau berumur kurang lebih 62 tahun. Sedangkan dalam trailer ini Sultan HB II digambarkan sejak saat berusia muda yaitu ketika menjadi putera mahkota. Sri Sultan HB II memiliki perawakan pendek namun kekar, langsing dan tegap. Berwatak tegas, keras, ambisius, dan disiplin. Sikap dan sikap tersebut ditunjukkan sejak muda hingga saat pemerintahannya sebagai Sultan disaat berhadapan dengan penjajah baik Belanda maupun Inggris.

2) SIR STAMFORD RAFFLES

Berbadan tegap, besar, berambut ikal, tampan, dan memiliki pembawaan yang tenang.

3) SIR ROLLO GILESPIE

Seorang perwira berbadan tegap, berambut gondrong, dengan jambang yang mengitari dagunya, memiliki pembawaan tenang namun tegas di medan perang.

4) PRAJURIT SPEI

Berseragam merah, berkaos kaki putih panjang ada yang tanpa alas kaki, bertopi hitam, berbadan tegap gempal, berwajah gelap, dan sebagian berkumis hitam. Berwatak keras, tegas, dengan semangat tempur yang membara. Menggunakan senjata pedang dan bedil.

5) PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA

Prajurit Kraton pada saat itu memiliki kurang lebih 12 bregodo atau kesatuan tempur infantri dimana dalam perancangan ini hanya memperlihatkan sebagian kecil prajurit, diantaranya prajurit Wirobrojo dengan dominasi seragam merah, prajurit Prawirotomo dengan dominasi hitam, serta Prajurit kavaleri yang menggunakan senjata panah dan meriam. Prajurit tersebut menggunakan senjata bedil dan tombak.

6) PRAJURIT LANGENKUSUMO

Adalah prajurit kuda wanita milik Kraton, yang beranggotakan wanita pemberani berseragam hitam, rambut panjang digelung, dengan keris di depan dan dibelakang, serta memiliki senjata keris, tombak dan bedil.

7) ABDI DALEM

Memakai pakaian khas Kraton Yogyakarta, lurik pranakan biru tua bergaris, memakai blangkon dan penutup kepala lembaran, ada

yang tanpa baju hanya memakai jarik, dan memakai kuluk (penutup kepala berbentuk silinder mengerucut keatas).

10. Elemen Visual

c. Typografi

Dalam perancangan trailer ini menggunakan unsur typografi dalam opening title atau judul utama film ini yaitu “Geger Spei”, serta dalam typografi yang muncul disaat trailer sedang berlangsung untuk menunjukkan waktu dan tempat kejadian (establishing shot). Typografi yang akan dipakai harus mencerminkan isi cerita dan bentruk pesan yang disampaikan dalam film tersebut, yaitu memiliki kesan ketegangan, tragis, dan serius.

d. Logo Kraton Yogyakarta

Logo Kraton Yogyakarta dipakai sebagai logo resmi lembaga utama sebagai penyedia dana atau sebagai pihak yang memproduksi film ini nantinya lewat lembaga Tepas Tandha Yekti, suatu lembaga Kraton yang bergerak dalam bidang IT dan multimedia.

e. Logo Dinas Kebudayaan DIY

f. Logo sponsor dan lain-lain

B. Produksi

1. Key Animation

Proses membuat animasi dengan membuat gambar kunci atau gambar utama berdasarkan storyboard

2. Inbetween

Proses melanjutkan dari key animator, yaitu memperhalus garis, menambah atau memperhalus gerakan key.

3. Background

Merupakan setting tempat atau latar adegan film yang diambil.

4. *Scanning, painting, dan compositing (SPC)*

Yaitu mengolah data manual ke dalam digital dari proses pemindahan gambar ke digital, proses pewarnaan, hingga proses penyatuan gambar menjadi gerakan dilanjutkan dengan *rendering* dan *editing*.

C. PascaProduksi

1. Dubbing

Proses pengisian suara yang disesuaikan dengan karakter tokoh.

2. Final composing

Menggabungkan audio dan video menjadi satu.

3. Noises design

Yaitu memberi efek suara pada film agar lebih dramatis dan menarik.

4. Mastering

Yaitu proses rendering atau menjadikan film animasi ke dalam format tertentu yang kemudian dijadikan film secara utuh lalu dimasukkan ke dalam VCD atau DVD.

D. TeknisPerancangan

1. Langkah Perancangan

- a. Pra Produksi

1. Membuat naskah cerita
2. Membuat desain karakter
3. Membuat storyboard

- a. Produksi

1. Background
2. Key

3. Inbetween
 4. SPC
- b. Pasca Produksi
1. Dubbing
 2. Final Composing
 3. Noises Design
 4. Mastering
- c. Rounddown Acara
1. Storyline
- Setelah Perjanjian Giyanti pada 1755 yang dilakukan oleh Pangeran Mangkubumi (Sri Sultan HB I) dengan VOC Belanda, VOC semakin ikut campur dalam masalah politik, sosial, dan ekonomi di Keraton Yogyakarta.
 - GRM Sundoro, putra Sri Sultan HB I sangat membenci kolonial VOC Belanda, Ia berwatak keras, disiplin, ambisius, dan anti kolonialis. Sri Sultan HB I yang melihat pribadi putranya menginginkan GRM Sundoro sebagai penerus tahta.
 - Pada tahun 1785 GRM. Sundoro dinobatkan menjadi putra mahkota Keraton Yogyakarta oleh ayahnya, Sri Sultan HB I.
 - Pada tahun yang sama, GRM Sundoro memerintahkan pembangunan benteng besar mengitari Keraton Yogyakarta dan menambah serta memperkuat angkatan prajurit Keraton Yogyakarta.

- Setelah Sri Sultan wafat pada tahun 1792, maka GRM Sundoro dinobatkan menjadi Sri Sultan HB II pada 2 April 1792 di Keraton Yogyakarta. Dimasa pemerintahannya Sri Sultan HB II banyak terlibat konflik dengan pemerintahan VOC Belanda. Sri Sultan HB II sering menentang kebijakan Daendels yang membuat aturan-aturan yang merugikan Keraton Yogyakarta.
- Pada tahun 1811 Pemerintahan Belanda berakhir lalu digantikan Inggris, Inggris menempatkan Sir Stamford Raffles untuk memerintah Hindia Belanda.
- Pada tanggal 28 Desember 1811. Raffles mengadakan kontrak politik dengan Sultan HB II. Kontrak tersebut memuat 12 pasal, antara lain: Sultan HB II memelihara hubungan yang baik dengan Inggris, Sultan HB II setuju untuk membubarkan pasukan prajuritnya, Pemerintah Inggris menyerahkan kembali daerah-daerah kepada Sultan HB II yang dulu direbut oleh Daendels kecuali daerah Grobogan diserahkan kepada Pangeran Notokusumo, dan Sultan HB II tetap tunduk pada peraturan yang telah dibuat oleh Pemerintah Hindia Belanda terhadap raja-raja terdahulu. Sri Sultan HB II tidak memenuhi semua tuntutan Raffles diantaranya beliau tetap membentuk dan memperkuat angkatan militer prajuritnya.
- Residen Yogyakarta, Crawford melaporkan Sri Sultan HB II kepada Raffles karena Sri Sultan HB II melanggar salah satu perjanjian dengan Raffles, yaitu mengadakan latihan tempur bagi prajurit Kraton Yogyakarta.

- Sri Sultan HB II marah atas ancaman Raffles yang ingin mengerahkan tentaranya untuk merenggempur Keraton, Sri Sultan HB II lalu menyiapkan semua prajuritnya untuk berperang.
- Raffles mengirimkan tentara Gurkha yang berasal dari India dan Nepal yang kemudian disebut tentara Sepoy atau Spei berjumlah 1000 pasukan, diantaranya pasukan Inggris berseragam merah. Pasukan itu dipimpin oleh Mayjend Sir Rollo Gilespe. Mereka berangkat dari Batavia menuju Yogyakarta, setelah tiba di Yogyakarta pada jumat, 19 Juni 1812 mereka ditempatkan di benteng Vredeburg, sebelah utara Keraton.
- Pasukan Inggris masih menunggu pasukan tambahan yang dipimpin Letnan Kolonel Alexander Mac Leod yang berangkat dari Semarang, namun Sir Rollo Gilespe akhirnya tetap melancarkan serangan pada hari itu.
- Pasukan Keraton Yogyakarta menempatkan ratusan meriam di alun-alun utara, dan ratusan Prajurit berkuda dan bersenjata diantaranya Prajurit Wirobrojo, dan Prawirotomo.
- Pasukan Spei yang dipimpin oleh Sir Rollo Gilespe mengarahkan pasukannya untuk menggempur Keraton dari sisi timur laut, pojok benteng timur laut diledakkan atas komando Kolonel James Watson dengan meriam, pasukan Spei berhasil masuk benteng Keraton.
- Tentara Spei memasuki benteng Keraton dengan merayap naik ke pundak temannya, lalu segera memasuki benteng Keraton.

- Prajurit Keraton terlibat pertempuran sengit di atas benteng Keraton dari arah timur, selatan, kemudian barat.
- Pasukan Spei mengepung Keraton dari tiga arah, timur, selatan, dan barat yang lemah penjagaan, karena pertahanan utama Keraton ditempatkan di arah utara.
- Prajurit Keraton Yogyakarta terdesak karena kalah persenjataan dan taktik perang, beberapa pembesar Keraton melarikan diri ke luar benteng Keraton.
- Petinggi prajurit Inggris bersama tentara Spei berhasil memasuki Keputren.
- Datanglah prajurit Langen Kusumo (Prajurit Perempuan Kraton yang berhasil membunuh petinggi prajurit Inggris dan tentara Spei.
- Tak lama kemudian Sir Rollo Gillespie memasuki Kraton dengan memegang pedang terhunus.
- Sri Sultan HB II berhadapan dengan Sir Rollo Gillespie di pelataran Sri Manganti Kraton.
- Tiba-tiba seorang abdi dalem Suronoto yang memegang bedil menembakkan peluru ke arah Sir Rollo Gillespie, dan mengenai tangan kirinya.

- Sri Sultan HB II dan keluarganya berkumpul di dalam Keraton dengan pasrah, beliau memerintahkan kepada penghuni Keraton untuk mengenakan baju putih sebagai simbol menyerah.
- Selesai



2. Script

No.	Video	Audio
3.	<p>Scene 3.1</p> <p>Fade In Ilustrasi VOC belanda meminta pajak kepada rakyat Yogyakarta tahun 1770an -Panning -Fade Out</p> <p>Fade In Ilustrasi VOC Belanda sedang pesta pora di tengah masyarakat Fade Out -Panning</p> <p>Fade In Ilustrasi VOC Belanda sedang berada di kraton</p>	<p>Backsound</p> <p>Narasi : "Setelah Perjanjian tersebut, VOC Belanda semakin mencampuri urusan pemerintahan Raja-Raja Jawa. khususnya di wilayah Kesultanan Yogyakarta. Mereka mencampuri urusan ekonomi, sosial, bahkan politik dalam negeri Keraton".</p>
4.	<p>Scene 4.1</p> <p>-Fade In GRM Sundoro mengintip dari balik tiang pendopo Keraton melihat tingkah VOC terhadap ayahnya. -Fade Out</p>	<p>Backsound</p> <p>Narasi : "Ayahku seorang Raja, tapi kenapa harus duduk sejajar dengan orang-orang Belanda, lingkahnya juga membuatku muak !"</p>

No.	Video	Audio
5.	<p>Scene 5.1</p> <p>Fade In GRM Sundoro berbincang kepada ayahnya di dalam kamar membelakangi Sri Sultan HB I Sri Sultan duduk di kursi -Fade Out -Panning</p> <p>Scene 5.2 Sri sultan HB I duduk di kursi tampak samping sambil menepang dagu</p>	<p>Backsound</p> <p>Narasi : GRM Sundoro : "Romo! kenapa romo membiarkan orang-orang asing itu bersikap kurang ajar di hadapan romo ?! sikap mereka merendahkan martabat romo dan Keraton!"</p> <p>Sri Sultan HB I : Berbicara dalam hati "Sundoro memiliki watak yang bisa diharapkan untuk pewaris tahtaku kelak"</p>
6.	<p>Scene 6.1</p> <p>-Fade In Pada tahun 1785 GRM Sundoro diangkat menjadi putera mahkota Keraton Yogyakarta GRM Sundoro berdiri tampak belakang lalu duduk di kursi.</p> <p>Scene 6.2 Para abdi dalem menyembah.</p> <p>Caption : Pelantikan GRM Sundoro menjadi putera mahkota-1785 -Fade Out</p>	<p>Backsound</p>

No.	Video	Audio
7.	<p>Scene 7.1</p> <p>Fade In Putra mahkota memerintahkan untuk membuat benteng Keraton -Fade Out</p> <p>Scene 7.2</p> <p>Fade In Abdi dalem menyembah Fade Out</p> <p>Scene 7.3</p> <p>Fade In -Panning Putra mahkota menyaksikan pembangunan benteng Kraton</p>	<p>Backsound</p> <p>Narasi : "Percepat pembangunan benteng segera!"</p> <p>Narasi : "Sendika dhawuh Gusti Pangeran"</p>
8.	<p>Scene 8.1</p> <p>Fade In Bangsal Siti Hinggil Kraton Yogyakarta -Panning</p> <p>Scene 8.2 Raffles mengunjungi Yogyakarta</p>	<p>Backsound</p> <p>Caption : Sir Thomas Stamford Raffles mengunjungi Kraton Yogyakarta Desember 1811</p>

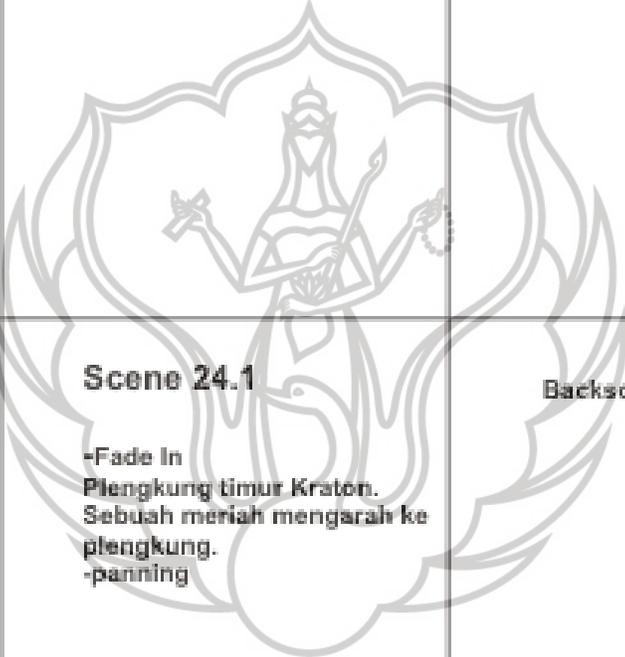
No.	Video	Audio
11.	<p>Scene 11.1 -Fade In Seorang abdi dalam menyerahkan surat kepada Sultan HB II</p> <p>Scene 11.2 Sultan HB II membaca suratnya</p> <p>Scene 11.3 Sultan HB II menyobek surat itu</p> <p>Scene 11.4 Sultan HB II membuang sobekan kertas</p> <p>Scene 11.5 Sultan HB II berdiri dari duduknya. Kertas sobekan berjatuhan</p> <p>Scene 11.6 Sultan HB II berbicara kepada Senopati/panglima perang</p>	<p>Backsound</p> <p>Narasi :</p> <p>"Kurang ajar!"</p> <p>"Senopati! Sampaikan dhawuhku kepada seluruh prajuritku, kita akan berperang dengan Inggris!"</p>
12.	<p>Scene 12.1 -Fade In Utusan Inggris melapor kepada Raffles di Batavia</p> <p>Scene 12.2 Raffles berbicara kepada utusan -Panning tampak belakang</p> <p>Scene 12.3 Raffles berbicara kepada utusan -Tampak depan</p>	<p>Narasi "Apa katamu?"</p> <p>"Telah nyata Sultan Yogyakarta menentangku! kirimkan segera pasukan tempur spei, prangwedono, dan prajuritku!"</p> <p>"Hancurkan Kraton Yogyakarta!"</p>

No.	Video	Audio
13.	<p data-bbox="565 520 743 556">Scene 13.1</p> <p data-bbox="565 604 911 688">-Fade In Suasana udara sore wilayah Kraton Yogyakarta</p>	<p data-bbox="1027 537 1295 594">Backsound Suara burung terbang</p>
14.	<p data-bbox="565 1062 743 1098">Scene 14.1</p> <p data-bbox="565 1146 894 1251">-Fade In Meriam dan tombak disiagakan di atas benteng Kraton</p>	<p data-bbox="1027 1077 1166 1104">Backsound</p>

No.	Video	Audio
15.	<p>Scene 16.1</p> <p>-Fade In Prajurit Wirobrojo dan prajurit khusus artileri meriam bersiaga -paning</p>	<p>Backsound</p>
16.	<p>Scene 16.1</p> <p>-Fade In Seorang Panglima prajurit dan Kapten Prajurit tampak depan</p> <p>Caption : Pangeran Panular & KRT. Somadiningrat</p>	<p>Narasi "Siapkan prajurit di setiap sisi benteng!"</p>

No.	Video	Audio
19.	<p>Scene 19.1 Prajurit muncul dari semak dan pohon</p>	<p>Backsound</p>
20.	<p>Scene 20.1</p> <p>-Fade In Sir Rollo Giespie tampak menunggang kuda ditengah prajurit Spei -Panning</p> <p>Scene 20.2 Sir Rollo Giespie membuka pedang dari sarungnya lalu mengarahkan kedepan</p>	<p>Backsound Narasi "Kita tak perlu menunggu pasukan dari Salatiga"</p> <p>"Hancurkan Kraton Yogya!"</p>

No.	Video	Audio
21.	<p>Scene 21.1</p> <p>-Fade In Prajurit penjaga benteng Kraton menyiapkan serangan -Zoom In</p>	<p>" Pasukan musuh sudah datang! Serang!"</p>
22.	<p>Scene 22.1</p> <p>Prajurit panah menembakkan anak panah ke arah musuh</p> <p>Scene 22.2</p> <p>Ratusan anak panah beterbangan di udara</p>	<p>Backsound</p>

No.	Video	Audio
23.	<p>Scene 23.1</p> <p>Komandan Spei memerintahkan penyerbuan ke Kraton. Komandan terkena panah lalu terjatuh</p> 	"Serbul!"
24.	<p>Scene 24.1</p> <p>-Fade In Plengkung timur Kraton. Sebuah meriah mengarah ke plengkung. -panning</p>	Backsound

No.	Video	Audio
27.	<p>Scene 27.1</p> <p>Panglima Kraton Yogyakarta memerintahkan prajurit Kraton untuk maju perang</p>	<p>"Maju!"</p>
28.	<p>Scene 28.1</p> <p>-Fade In Pasukan meriam menembakkan meriam, disusul dengan para prajurit Kraton yang berlari maju dan menembakkan senapannya</p> <p>Scene 28.2</p> <p>Prajurit Wirobrojo dan Prawirotono berlari maju</p>	<p>Backsound</p> <p>Suara meriam, suara lari, dan suara senapan</p> <p>"Suara lari"</p>

No.	Video	Audio
29.	<p>Scene 29.1</p> <p>-Fade In Prajurit Spei berlari maju melewati ledakan -zoom in</p> <p>Scene 29.2</p> <p>Prajurit Spei dan prajurit Kraton Yogyakarta berhadapan -Fade out -Flashback -black transition</p>	<p>Backsound</p> <p>Suara ledakan dan suara lari</p>
30.	<p>Scene 30.1</p> <p>-Fade In Selli dan Puteri Kraton terlihat ketakutan</p>	<p>Backsound</p>

No.	Video	Audio
31.	<p>Scene 31.1</p> <p>-Fade In Prajurit Spei berjalan maju -tampak samping</p> <p>Scene 31.2</p> <p>-Fade In Prajurit Spei berjalan maju -tampak depan</p>	<p>Backsound</p>
32.	<p>Scene 32.1</p> <p>-Dissolve-Fade In black to white transition 2 tentara Spei terjatuh. Komandan Prajurit terperangah</p>	

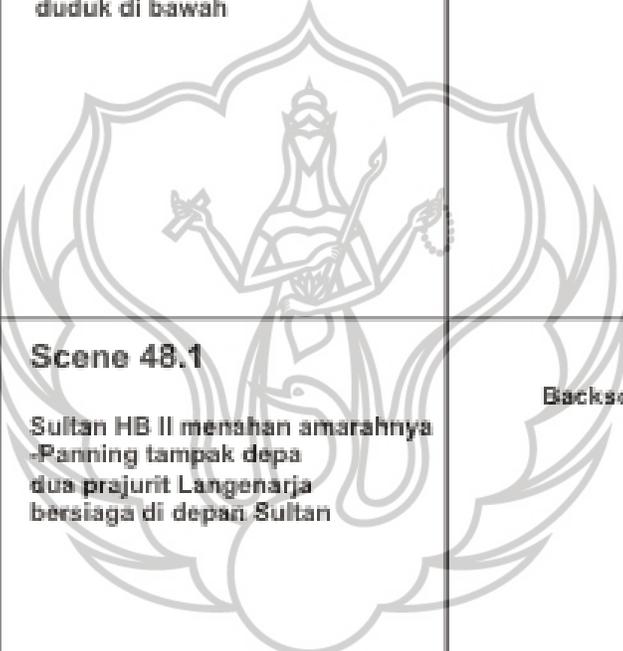
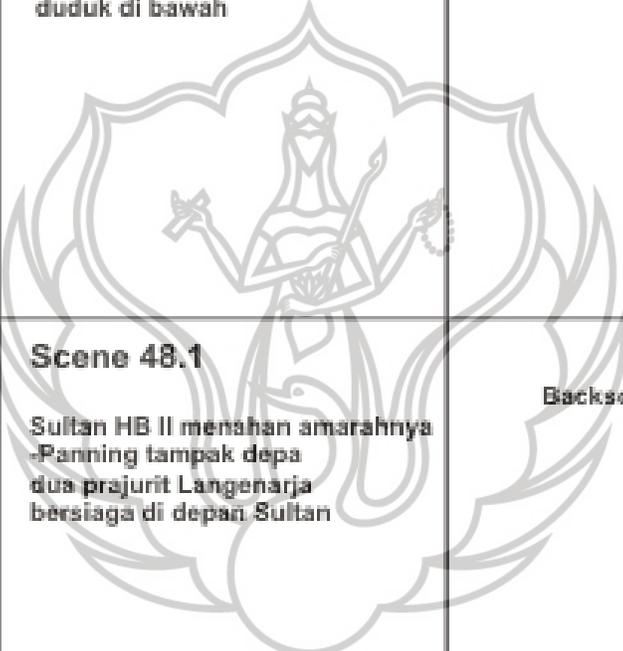
No.	Video	Audio
33.	<p>Scene 33.1</p> <p>-Dissolve-Fade In 2 tentara Spei rubuh. Komandan Prajurit Inggris berdiri terperangah</p>	<p>Backsound</p>
34.	<p>Scene 34.1</p> <p>-Fade In Tampak dua sosok bayangan berdiri sambil memegang keris membelakangi komandan Inggris</p>	<p>Backsound</p>

No.	Video	Audio
37.	<p>Scene 37.1</p> <p>Dua prajurit wanita menatap komandan Inggris -tampak samping</p>	<p>Backsound Narasi " Tak kan kubiarkan kalian memasuki Keputren!"</p>
38.	<p>Scene 38.1</p> <p>-Fade In Komandan Inggris menyerang</p>	<p>Backsound</p>

No.	Video	Audio
39.	<p>Scene 39.1</p> <p>Komandan Inggris mengibaskan pedangnya. Dua prajurit wanita Kraton menghindari</p>	Backsound
40.	<p>Scene 40.1</p> <p>Seorang prajurit wanita Kraton melompat di udara lalu mendarat di belakang komandan Inggris</p> <p>Scene 40.2</p> <p>Seorang prajurit wanita Kraton melompat di udara lalu mendarat di belakang komandan Inggris. Komandan Inggris menoleh</p>	Backsound

No.	Video	Audio
43.	<p data-bbox="553 531 732 569">Scene 43.1</p> <p data-bbox="553 611 943 720">Prajurit wanita Kraton memegang keris dengan tangan di atas kepala. Siap menghujam komandan Inggris</p> 	<p data-bbox="1016 548 1154 573">Backsound</p>
44.	<p data-bbox="537 1077 716 1115">Scene 44.1</p> <p data-bbox="537 1150 873 1203">Komandan Inggris menoleh dan berteriak</p>	<p data-bbox="987 1066 1125 1092">Backsound</p>

No.	Video	Audio
45.	<p data-bbox="537 520 716 552">Scene 45.1</p> <p data-bbox="537 596 833 674">Keris berayun ke bawah -fade out to black</p>	<p data-bbox="1003 520 1141 552">Backsound</p>
46.	<p data-bbox="574 1094 753 1125">Scene 46.1</p> <p data-bbox="574 1169 894 1247">-Fade In sebilah pedang menancap ke bawah</p>	<p data-bbox="1036 1104 1174 1136">Backsound</p> <p data-bbox="1036 1167 1206 1199">Suara pedang</p>

No.	Video	Audio
47.	<p>Scene 47.1</p> <p>Sir Rollo Giespie memegang pedang yang ditancapkan. Di hadapannya terlihat Sultan HB II bersama abdi dalem yang duduk di bawah</p> 	<p>Backsound " Menyerahlah Tuan Sultan!"</p>
48.	<p>Scene 48.1</p> <p>Sultan HB II menahan amarahnya -Panning tampak depa dua prajurit Langenarja bersiaga di depan Sultan</p> 	<p>Backsound</p>

No.	Video	Audio
51.	<p>Scene 51.1</p> <p>Sir Rollo Gilespie tertembak pada lengan kirinya</p>	<p>Backsound</p>
52.	<p>Scene 52.1</p> <p>Sir Rollo Gilespie mengerang sambil memegang lengan kirinya. -Panning Kemudian menengok ke samping melihat arah penembaknya</p>	<p>Backsound</p>

No.	Video	Audio
53.	<p>Scene 53.1</p> <p>Sir Rollo Giespie menatap tajam ke arah prajurit Suronatan yang berhasil menembak lengan kirinya</p>	<p>Backsound</p> <p>Narasi "Ternyata masih ada sampah yang tersisa!"</p>
54.	<p>Scene 54.1</p> <p>Sri Sultan menatap ke arah Sir Rollo Giespie</p>	<p>Backsound</p> <p>Narasi : " sampaikan kepada seluruh Prameswari dan selir-selirku, putra dan puteriku, kerabatku, dan abdi dalemku... Aku selalu bersama kalian dan rakyatku Ngayogyakarta! kenakan pakaian putih dan lepaskan senjata kalian</p>

No.	Video	Audio
55.	<p data-bbox="565 520 740 554">Scene 55.1</p> <p data-bbox="565 600 878 680">-Flash back-Fade In Judul Animasi Geger Spei -Zoom In</p>	<p data-bbox="1008 510 1146 537">Backsound</p> <p data-bbox="1008 569 1146 625">Caption : Geger Spei</p>
		

E. Anggaran Biaya

No.			Jumlah
1.	PRA PRODUKSI	- Pembelian kertas HVS dan alat-alat gambar (Pensil, penghapus, penggaris, -Pembuatan storyline, script, storyboard, Pembuatan standar karakter	- Rp. 50.000,- -Rp. 50.000,-
2.	PRODUKSI	-Key & IB Animator -Scaning -Painting -Editing	-Rp. 1.500.000,- -Rp. 150.000,- -Rp. 400.000,- -Rp. 400.000,-
3.	PASCA PRODUKSI	-Dubbing -Final Editing -Burning -Kaset DVD -Cover Dan Desain Sampul CD	-Rp. 300.000,- -Rp. 500.000,- -Rp. 5000,- -Rp. 7.000,- -Rp. 50.000,-
3.	LAIN-LAIN	-Poster -Figura -Pin 58 -X Banner & Penampangnya -Sticker	-Rp. 25.000,- -Rp. 350.000,- -Rp. 45.000,- -Rp. 100.000,- -Rp. 30.000,-
		Total	Rp. 3.962.000,-

BAB IV

VISUALISASI

A.

Lay Out

1.

Study

Typografi pada judul



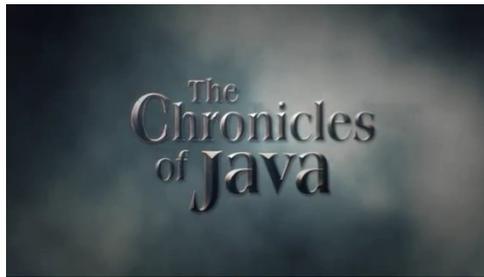
Gbr. 19 Tittle Animasi The Battle of Surabaya
(Sumber : <http://4.bp.blogspot.com/-UhIN27Ff4Hw/UyImvNhAoI/AAAAAAAAABPg/dZbwqaFTvoc/s1600/banner-BOS-fix.png>

di unduh
Desember

tanggal 6
2014).



Gbr. 20 Tittle Animasi Vatalla Sang Pelindung
(Sumber : http://4.bp.blogspot.com/qkVjMHVagQA/T4AwpOg_W6I/AAAAAAAAAMk/o9r8XhCq4LY/s1600/vtl.jpg di unduh tanggal 6 Desember 2014).



Gbr. 21. Tittle Animasi The Chronicles of Java
(Sumber: Alga Hening Garjito
di unduh tanggal 6 Desember 2014)



Gbr. 22 Tittle Animasi The Old Man and Sea
(Sumber : Alga Hening Garjito
di unduh tanggal 6 Desember 2014)



Gbr. 23 Tittle Animasi Heavenly Sword
(Sumber: Alga Hening Garjito
di unduh tanggal 6 Desember 2014)



Gbr. 24. Tittle Animasi Nullarbor
(Sumber: Alga Hening Garjito
di unduh tanggal 6 Desember 2014)

Judul atau Tittle animasi diatas merupakan judul animasi 2D atau 3D yang berlatar belakang peperangan, petualangan, dan memiliki nuansa ketegangan, emosi, dan serius, sesuai dengan trailer yang akan dirancang. Dari studi typografi judul film animasi diatas dapat diperoleh penjelasan bahwa judul animasi yang berlatar belakang peperangan memiliki ciri khas gaya huruf yang tegas, berani, kokoh, kuat, artistik, bernuansa gerak, dan dinamis.

2.

Alternatif

Layout Typografi

a.

Alternatif

Desain Typografi untuk judul perancangan trailer animasi 2D.



b.

T

yp

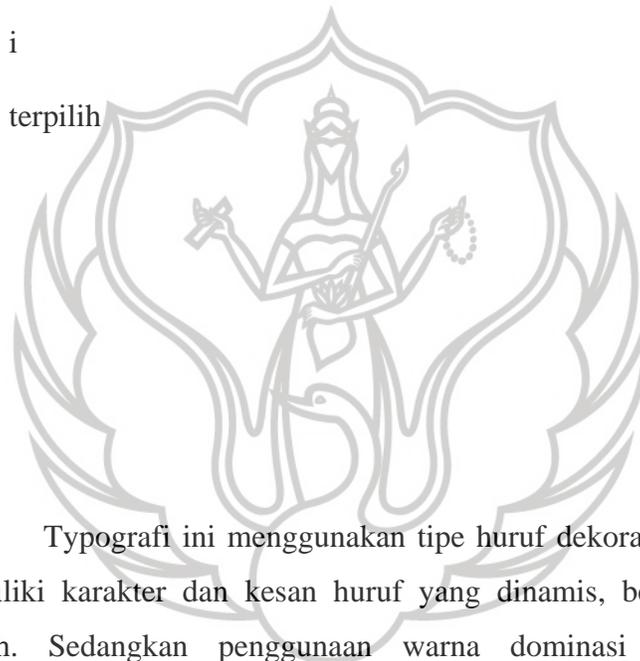
og

raf

i

terpilih

Geger Spei



Typografi ini menggunakan tipe huruf dekoratif Right Brew, yang memiliki karakter dan kesan huruf yang dinamis, bebas, kuat, menyatu, kokoh. Sedangkan penggunaan warna dominasi merah ke kuning menggambarkan keberanian, semangat yang menyala, ketegangan, suasana peperangan. Sesuai dengan cerita yang diangkat dalam perancangan trailer animasi 2D ini.

3.

Studi Warna

Warna sangat dibutuhkan dalam sebuah perancangan desain komunikasi visual. Warna memiliki suatu keindahan estetika yang menarik yang bertujuan untuk membantu *audience* untuk membedakan antara objek yang satu dengan yang lainnya, objek dekat maupun jauh, terang maupun

gelap, lembut, kasar, kedalaman, dimensi, dan sebagainya. Trailer animasi sebagai bagian dari karya komunikasi visual sangat membutuhkan warna yang tepat dan menarik agar komunikatif dan memberikan nuansa emosi yang berbeda-beda bagi penonton.

Dominasi karakter warna dalam perancangan ini adalah :

- a. Merah :
Menggambarkan keberanian, ketegangan, perselisihan, kekejaman, horor, bahaya, peringatan.
- b. Kuning :
Menggambarkan nuansa dan suasana cerah, terang, gembira, kemenangan, kejayaan, panas.
- c. Orange :
Menggambarkan keceriaan, kekuatan, aktif, bersaing, semangat.
- d. Hijau :
Menggambarkan rasa bangga, ambisius, pribadi yang keras, kuat, tenang.
- e. Biru :
Menggambarkan ketenangan, nuansa kewibawaan, berpandangan luas, kesegaran, dinamis.

Dalam perancangan trailer animasi 2D ini menggunakan dominasi warna atau *key colour* warna orange.

4. Study Karakter
- Karakter atau tokoh dalam perancangan ini memiliki berbagai macam perwatakan, bentuk proporsi fisik, pakaian, dan atributnya, dalam membuat tokoh karakter diawali dengan membuat sketsa kasar diatas kertas HVS.



A.

Sultan Hamengku Buwono II

a.

Karakter Sri

Studi Karakter



Gbr. 25. Sri Sultan Hamengku Buwono
 (Sumber :



Sultan Hamengku Buwono II

II

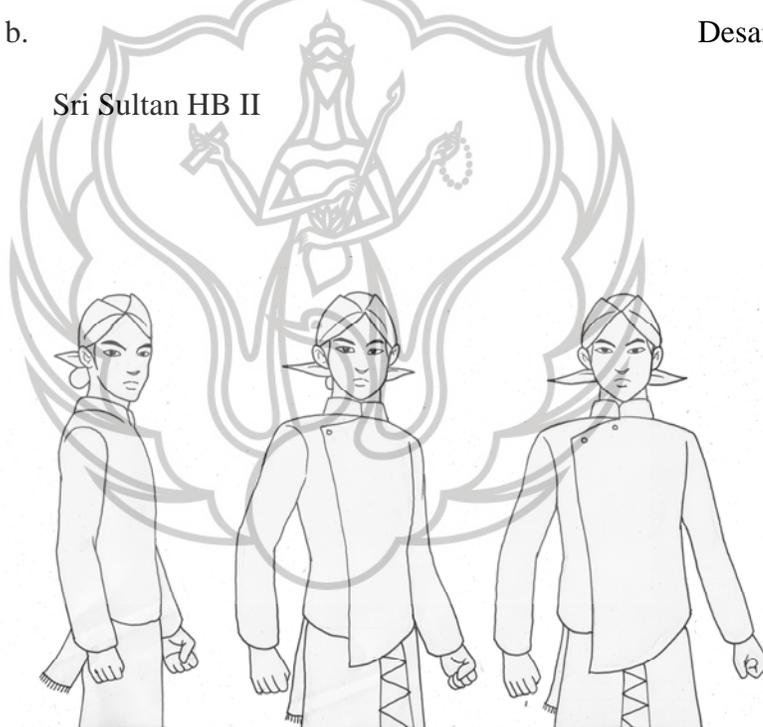
http://photos.geni.com/p3/9787/3057/534448364ad489a1/Sultan_Hamengku_Buwono_II_c_1_arage.jpg di unduh tanggal 6 Desember 2014).

Gbr. 26. Sri Sultan Hamengku Buwono II
(Sumber: Alga Hening Garjito)

b.

Desain Karakter

Sri Sultan HB II

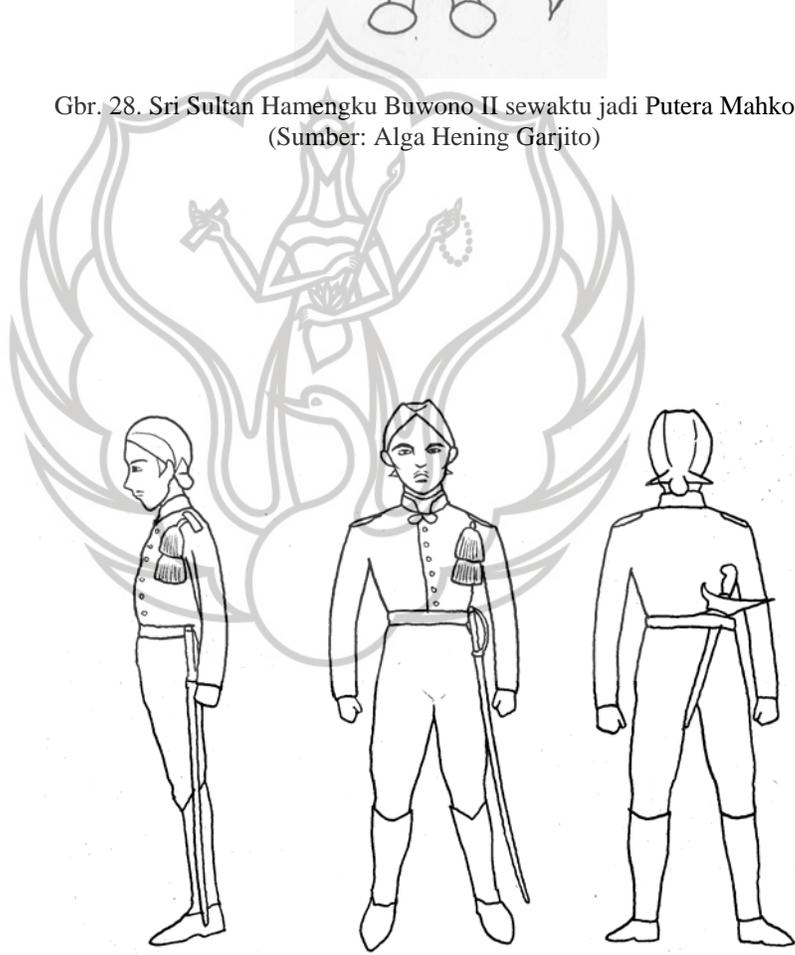


Gbr. 27.
Sri

Sultan Hamengku Buwono II sewaktu muda
(Sumber : Alga Hening Garjito)



Gbr. 28. Sri Sultan Hamengku Buwono II sewaktu jadi Putera Mahkota
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 29. Sri Sultan Hamengku Buwono II saat memakai baju militer
(Sumber: Alga Hening Garjito)

c.

Final Design



Gbr. 30. Standar karakter Sri Sultan Hamengku Buwono II
(Sumber: Alga Hening Garjito)

B.

Karakter Sir

Thomas Stamford Raffles

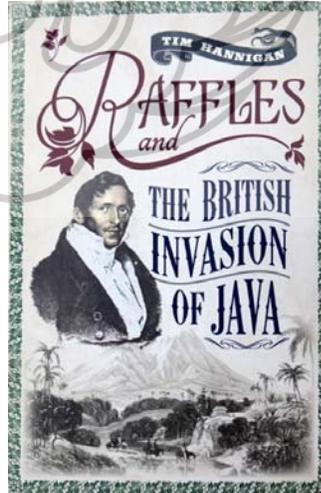
a.

Studi Karakter



Gbr. 31. Sir Thomas Stamford Raffles

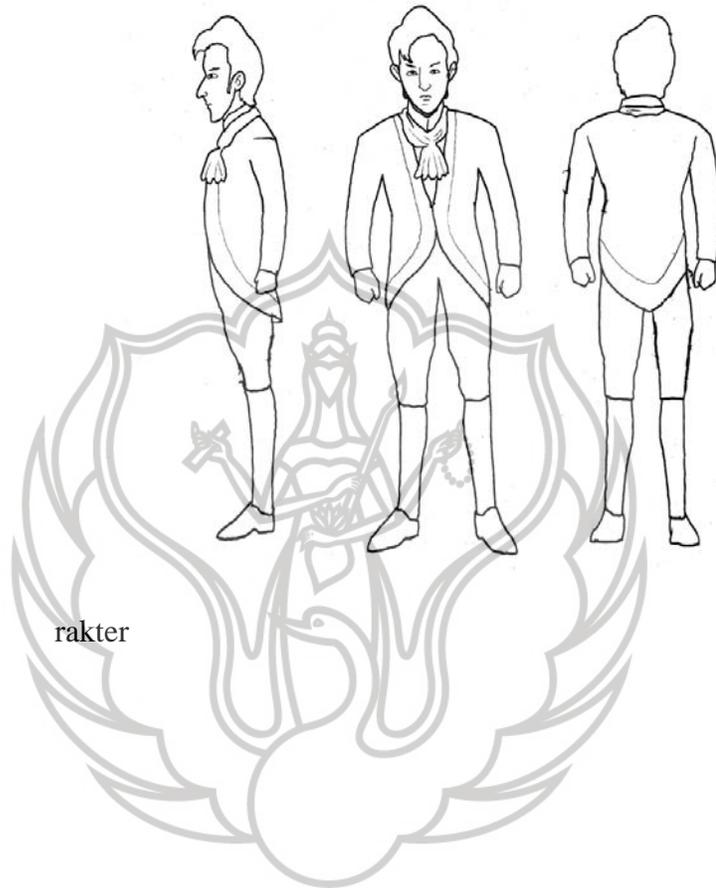
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 32. Buku "The Brithis Invation Of Java"

(Sumber: Alga Hening Garjito)

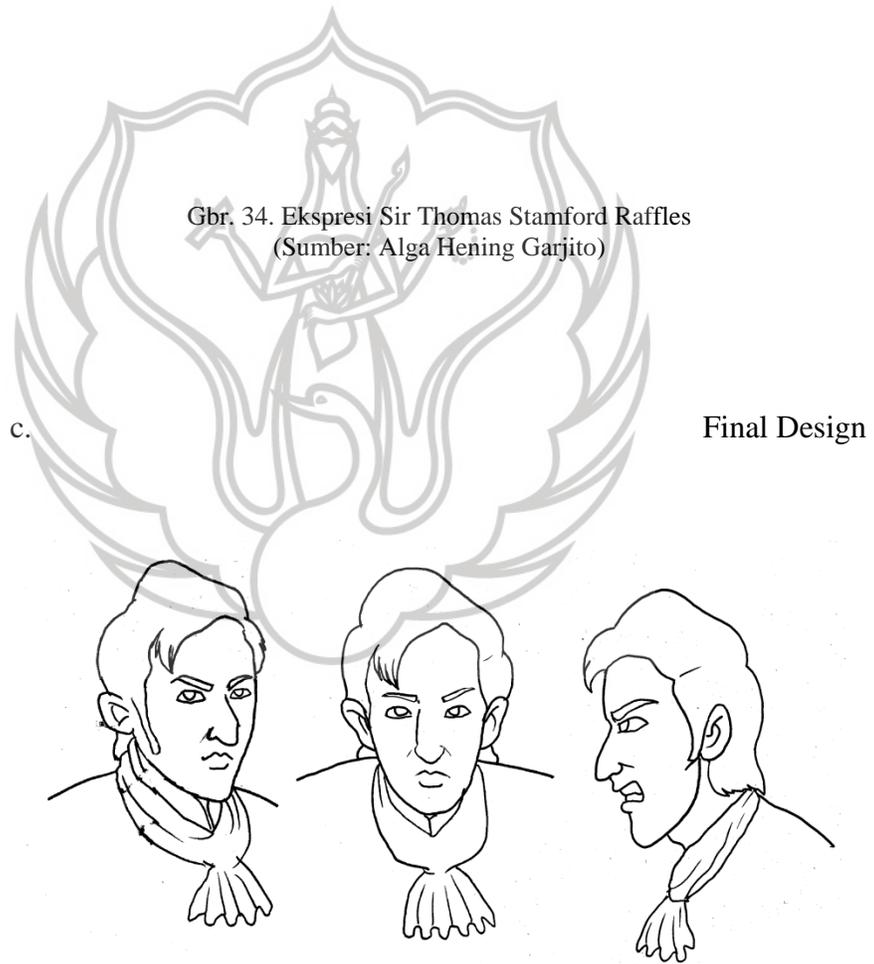
b.

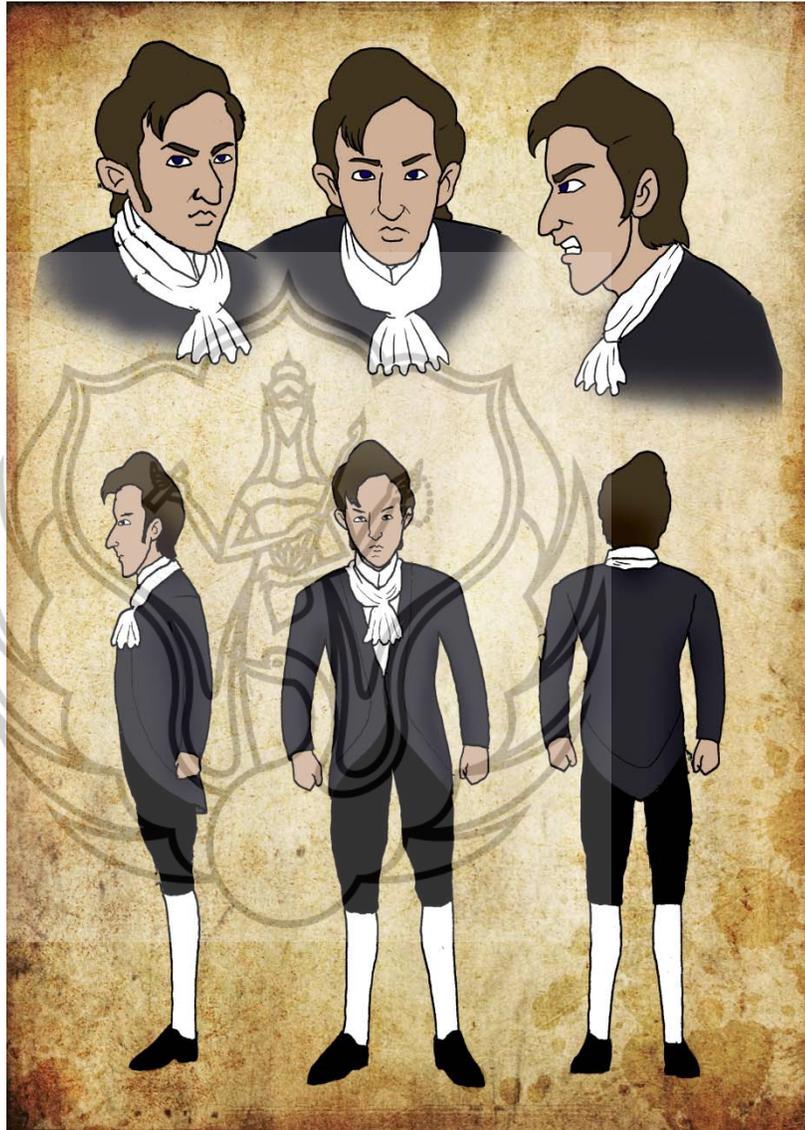


rakter

Gbr. 33. Karakter Sir Thomas Stamford Raffles

(Sumber: Alga Hening Garjito)





Gbr.
35.
Stand
ar
Karak
ter
Sir

Thomas Stamford Raffles
(Sumber: Alga Hening Garjito)

C.

Kolonel Sir

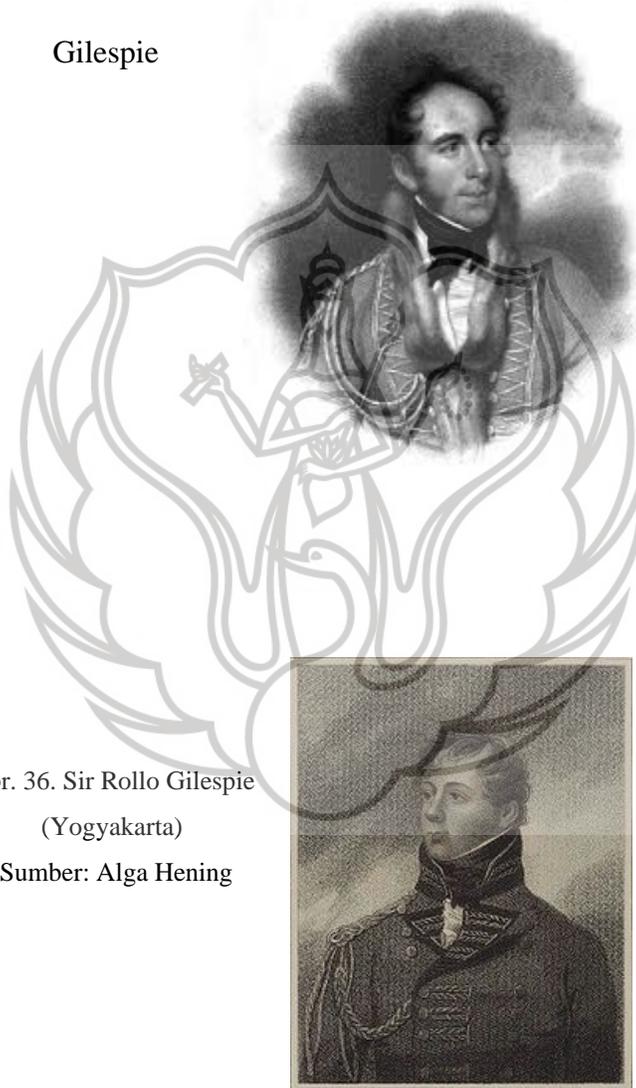
Rollo Gillespie

a.

Studi Karakter

Sir Rollo

Gillespie

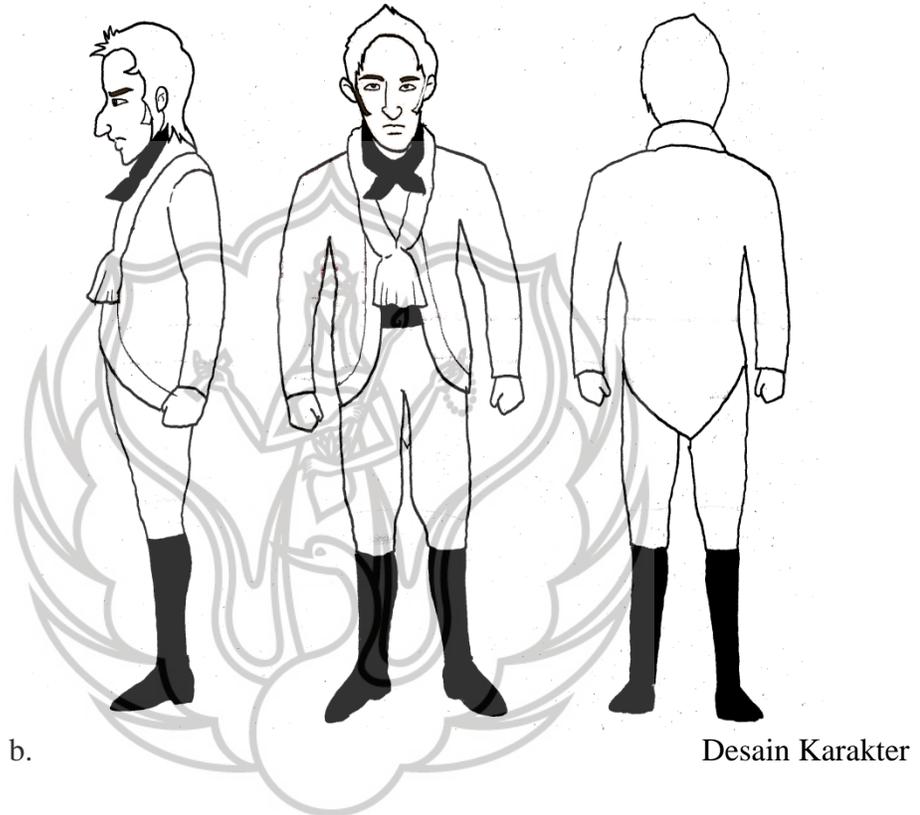


Gbr. 36. Sir Rollo Gillespie
(Yogyakarta)
(Sumber: Alga Hening

saat di Jawa

Garjito)

Gbr. 37. Sir Rollo Gillespie sebelum ke Jawa
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 38. Desain Karakter Sir Rollo Gillespie (Sumber: Alga Hening Garjito)



c.

Final Desain



Gbr. 39. Standar Karakter Sir Rollo Gillespie
(Sumber: Alga Hening Garjito)

D.

a.

Tentara Spei

Studi Karakter

Gbr. 40. Tentara Spei (
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Komandan/Sersan)

Gbr. 41. Serdadu Tentara
(Sumber: Alga Hening



Spei
Garjito)

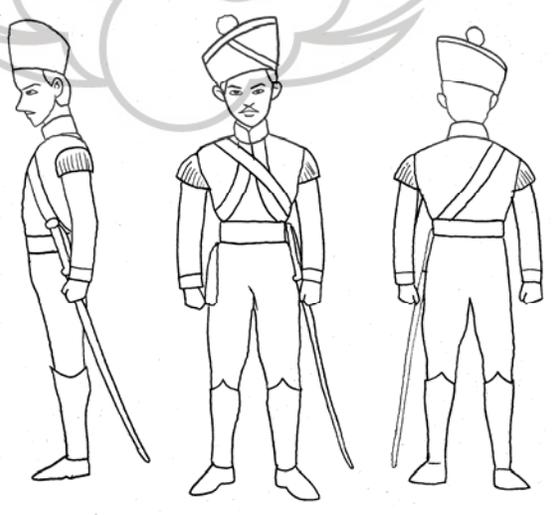
b.

Desain Karakter



Gbr. 42. Desain Spei
(Sumber: Alga

Karakter Tentara
Hening Garjito)



Gbr. 43. Desain Karakter

Tentara Spei

(Sumber: Alga Hening Garjito)

c.

Final Desain



Gbr. 44. Standar Karakter Trentara Spei
(Sumber: Alga Hening Garjito)

E.

Prajurit Keraton

Yogyakarta

a.

Studi Karakter



Gbr. 45. Prajurit Keraton Yogyakarta sebelum abad 20
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 46. Prajurit Kraton Yogyakarta Era Sekarang
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 47.. Prajurit Wirobrojo sebelum abad 20
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 48..Prajurit Prawirotomo sebelum dan awal abad 20
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 49. Seragam panglima/kapten Prajurit Kraton Yogyakarta Era sekarang
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 50. Prajurit Langenarja/Mantrijero
(Pengawal Sultan Yogyakarta sebelum dan awal abad 20)
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 51. Prajurit Langeraja/Mantrijero Kraton Yogyakarta Era sekarang
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 52. Abdi dalem/prajurit Pametakan/kaji/kauman/suronatan
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 53. Prajurit pemanah/jemparing Kraton
(Sumber: Alga Hening Garjito)



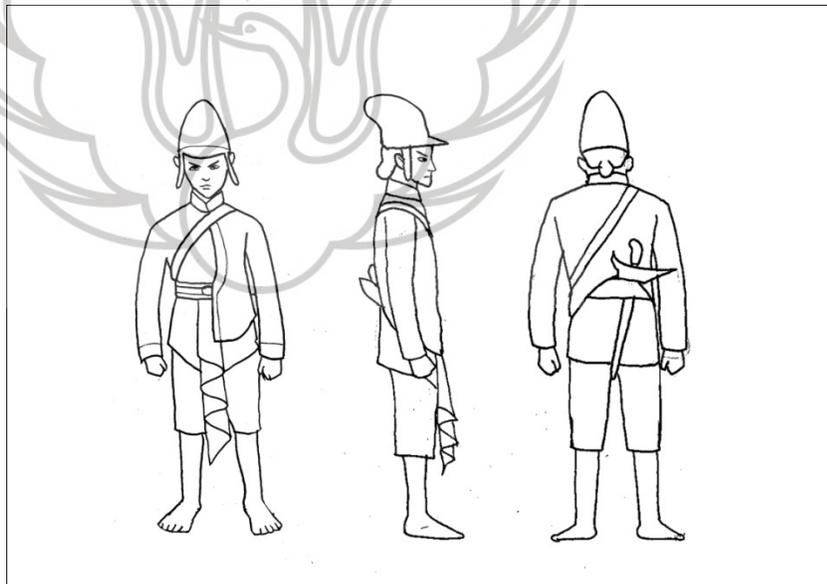
Gbr. 54. .Prajurit Langen Kusuma (Rekonstruksi Perkiraan)
(Sumber: Alga Hening Garjito)

b.

Desain Karakter



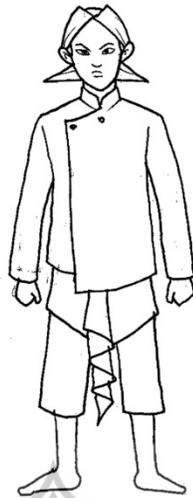
Gbr. 55. Desain Karakter Prajurit Wirobrojo sebelum abad 20
(Sumber: Alga Hening Garjito)



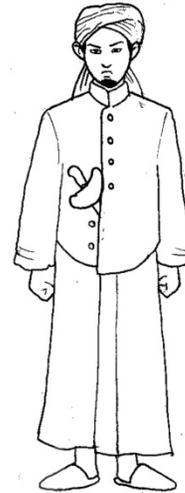
Gbr. 56. Desain Karakter Prajurit Prawirotono sebelum abad 20
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Kapten Prajurit Kraton

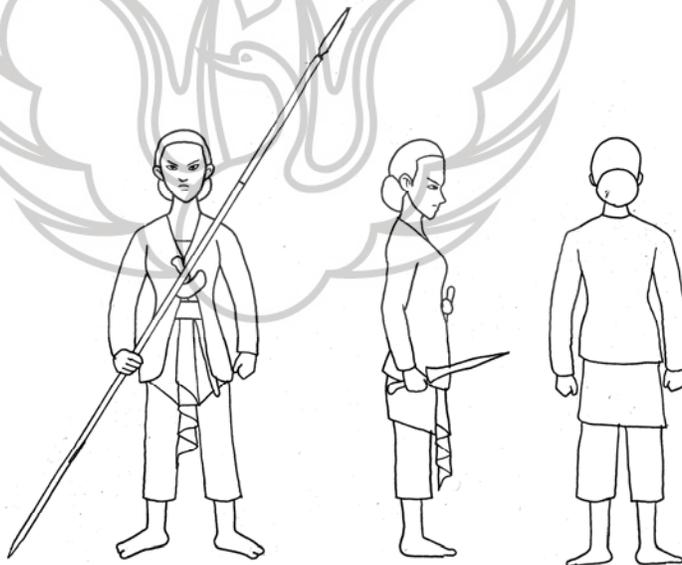


Prajurit Artileri Kraton
(Meriam, penjaga mesiu,
penjaga bastion, pemanah)



Abdi dalem Prajurit Suronatan

Gbr. 57. Desain Karakter Panglima Prajurit Kraton dan Prajurit Khusus Artileri
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 58. Desain Karakter Prajurit Wanita Kraton (Langen Kusuma)
(Sumber: Alga Hening Garjito)

c.

Final Desain



Gbr. 59. Standar Karakter Prajurit Wirrobrojo
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 60. Standar Karakter Prajurit Prawirotomo
(Sumber: Alga Hening Garjito)



**Panglima Prajurit
Kraton Yogyakarta**

Gbr. 61. Standar Karakter Panglima Prajurit Kraton
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 62. Standar Karakter Prajurit Khusus Kraton (Artileri)
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 63. Standar Karakter Prajurit Wanita Kraton (Langen Kusuma)
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 64. Standar Karakter Prajurit Langenarja
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 65. Standar Karakter Prajurit Suronatan
(Sumber: Alga Hening Garjito)

F.

Abdi Dalem

a.

Studi Karakter



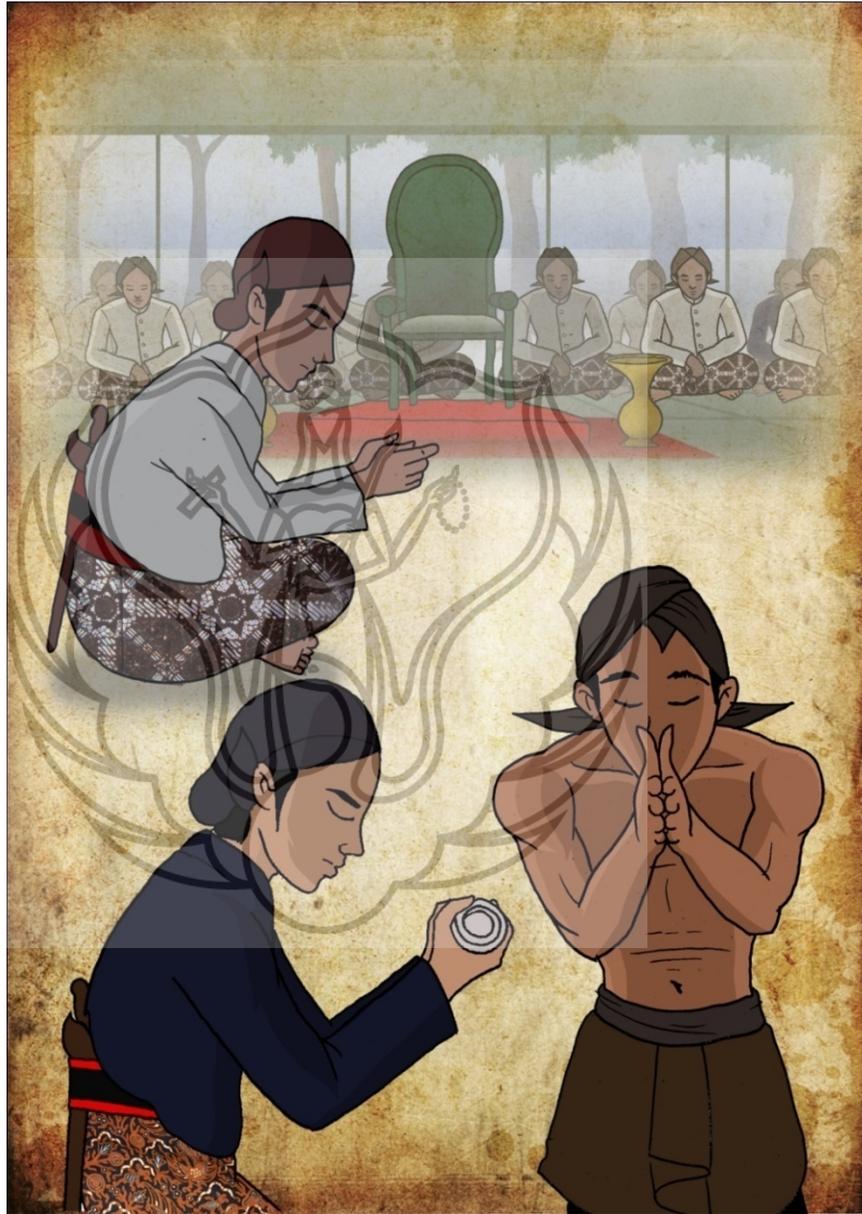
Gbr. 66. Abdi dalem Kraton Yogyakarta
(Sumber: Kraton Yogyakarta)

b.

Desain Karakter



Gbr. 67. Desain karakter abdi dalem Kraton Yogyakarta
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 68. Standar karakter abdi dalem Kraton Yogyakarta
(Sumber: Alga Hening Garjito)

G.

Wanita Kraton (

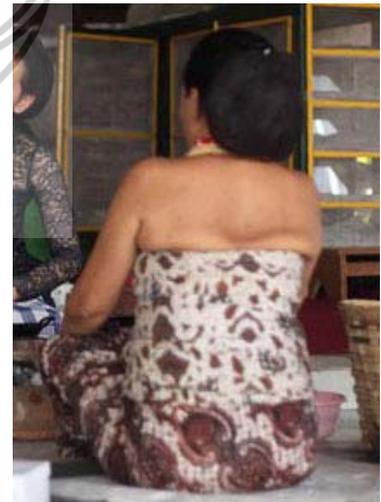
Selir, Puteri, dan Abdi Dalem Wanita)

a.

Studi Karakter

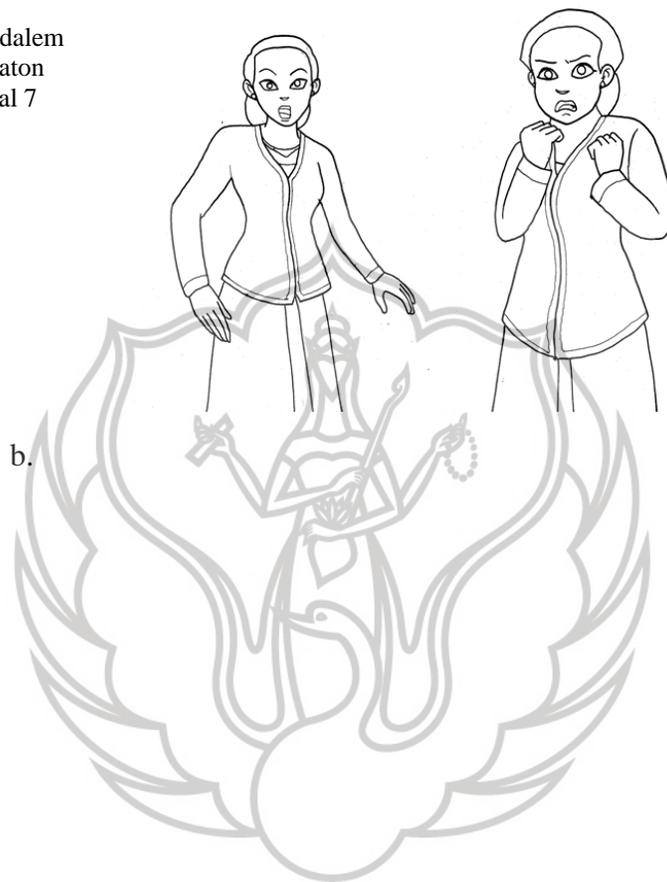


Gbr. 69.
Busana
petinggi
wanita
Keraton
(Selir,
Puteri,
Adik
Sultan)
(Sumber:
Alga
Hening
Garjito)



Gbr. 70. Abdi dalem
(Sumber: Kraton
ambil tanggal 7
2014)

perempuan
Yogyakarta, di
Desember



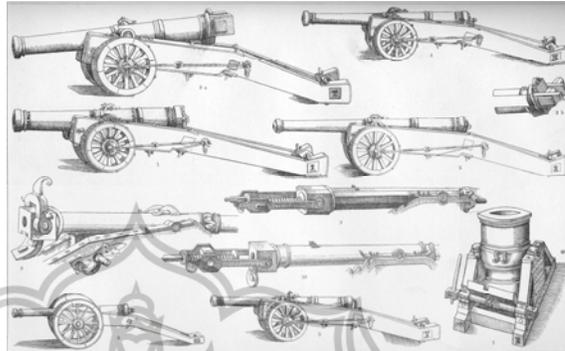
Desain Karakter



Gbr. 71. Desain karakter petinggi wanita Keraton (atas kiri dan bawah) Dan abdi dalem perempuan (atas kanan) (Sumber: Alga Hening Garjito)

c.

nal Desain



Gbr. 72. Standar karakter petinggi wanita Keraton
(Sumber: Alga Hening Garjito)

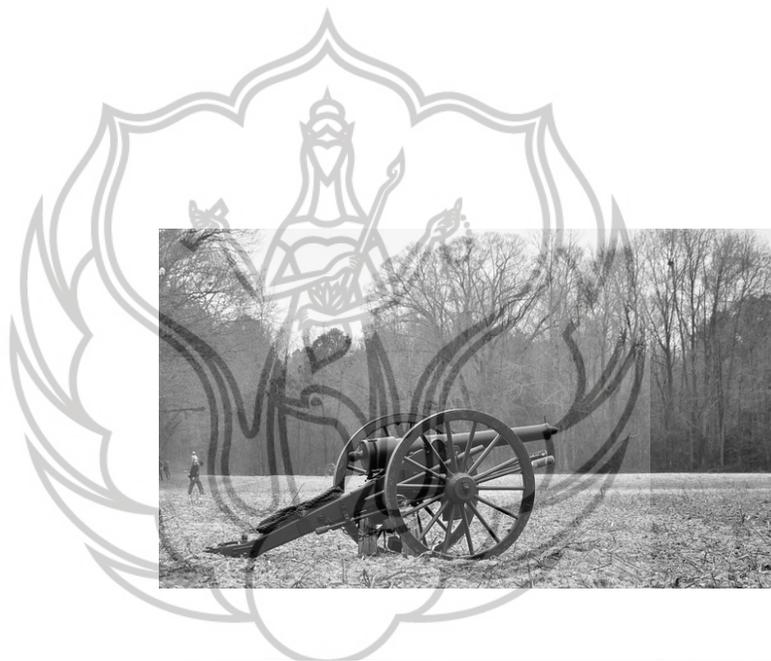
H.

Properti

Persenjataan

a.

Studi Karakter



Gbr. 73. Meriam abad 19
(Sumber:

Eropa

<https://id.wikipedia.org/wiki/meriam.eropaabad19> di unduh tanggal 8 Desember 2014)



Gbr. 74. Senapan laras panjang Eropa abad19-20
(Sumber: <https://id.wikipedia.or/wiki/senapan.abad19di> unduh tanggal 8 Desember 2014)



Gbr. 75. Keris Brangah gaya Yogyakarta
(Sumber: Alga Hening Garjitodi unduh tanggal 8 Desember 2014)



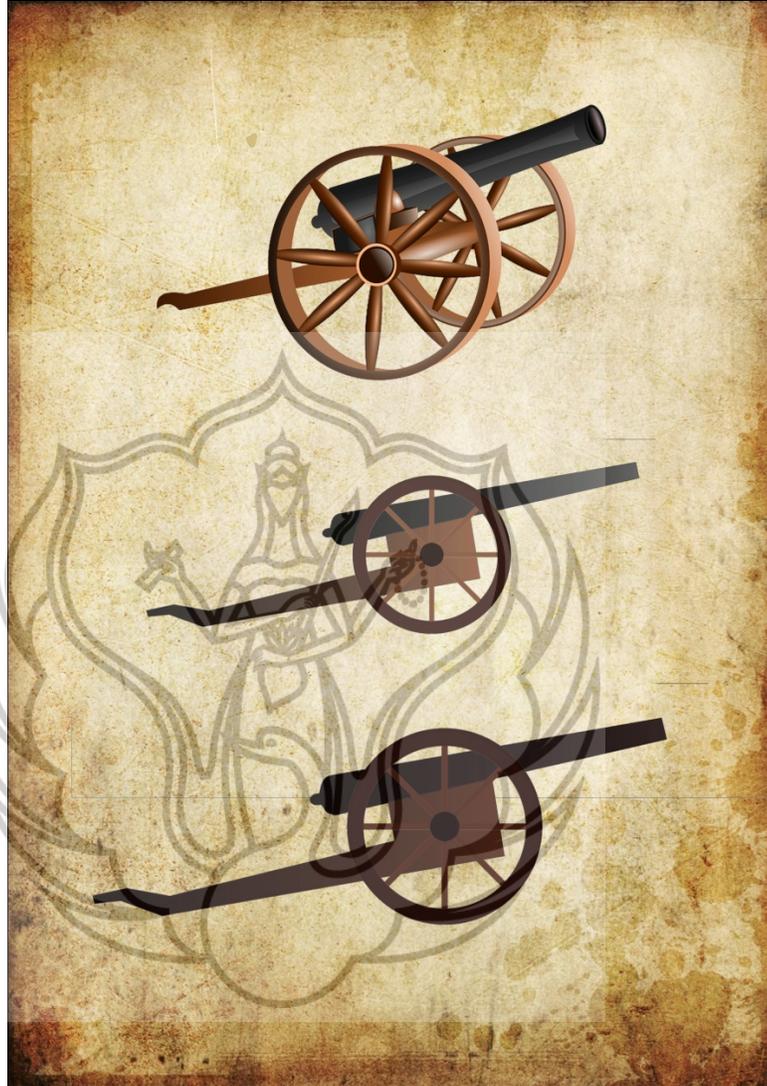
Gbr. 76. Tombak Jawa gaya Yogyakarta
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 77. Panah Gaya Jawa Mataram Yogyakarta
(Sumber: Alga Hening Garjito)

b.

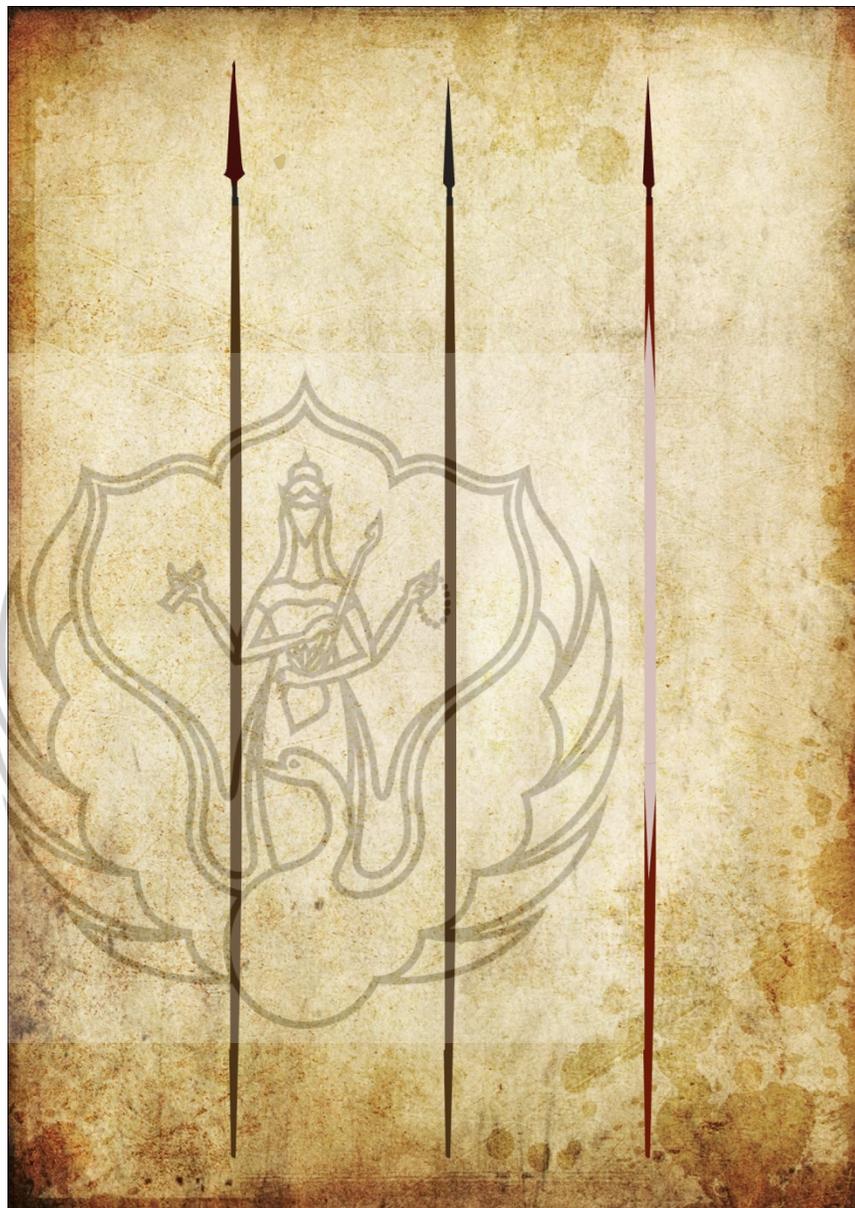
Final Desain



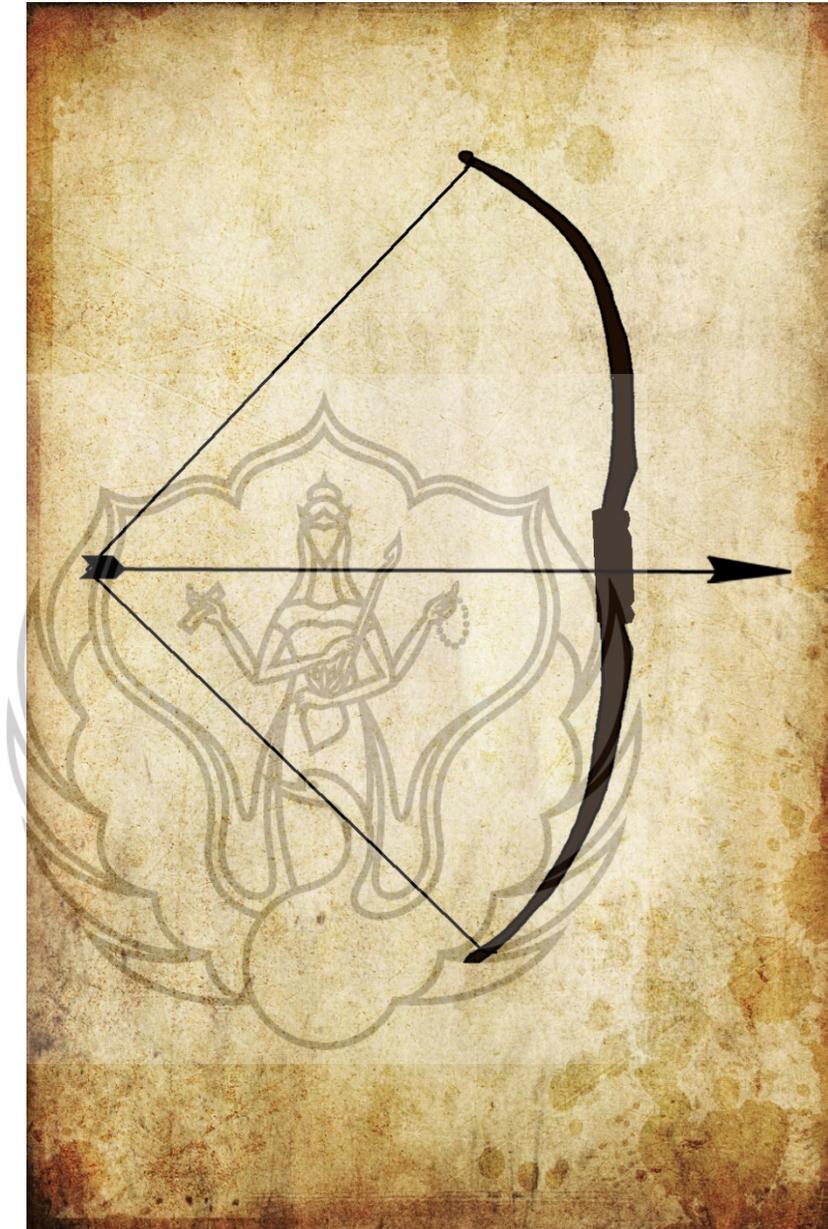
Gbr. 78. Meriam abad 19
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 79. Keris gaya Yogyakarta
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 80. Tombak gaya Yogyakarta
(Sumber: Alga Hening Garjito)



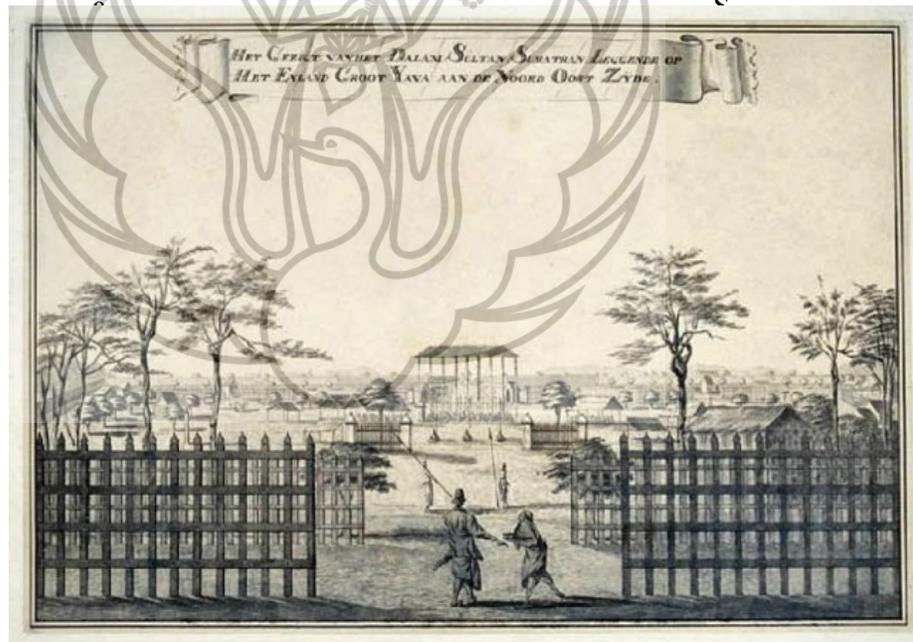
Gbr. 81. Panah Jawa
(Sumber: Alga Hening Garjito)

5.

Study

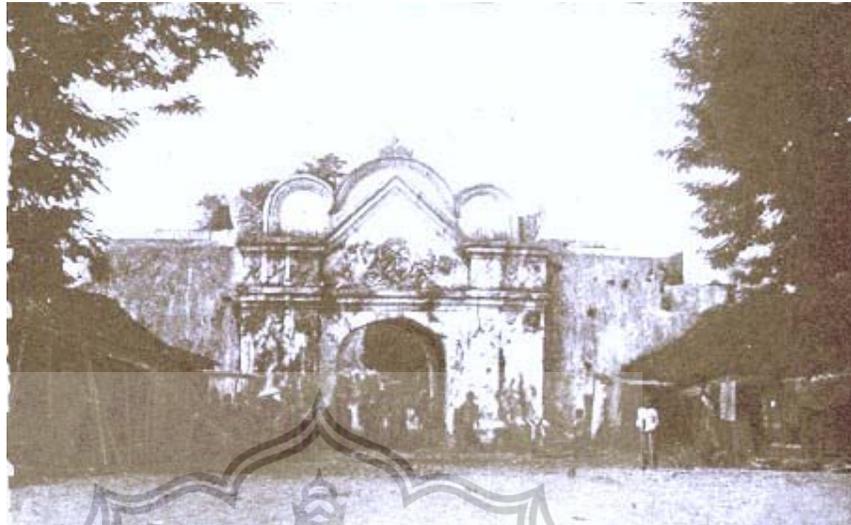
Background dan Foreground

Sebuah karya audio visual termasuk animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi sangat memerlukan adanya tampilan background (latar belakang) dan Foreground (latar depan) agar karya animasi yang dibuat akan lebih menarik, lebih hidup, dan komunikatif. Dalam perancangan ini terdapat foreground dan background yang dibuat berdasarkan data visual sejarah, namun tidak sedikit yang dibuat fiktif mengingat belumbanyak adanya data visual yang ada.



k

ground dan Foreground



Gbr. 82.

Lukisan Alun-alun utara Kraton pada awal pembangunan
(Sumber: Kraton Yogyakarta diambil tanggal 7 Desember 2014)



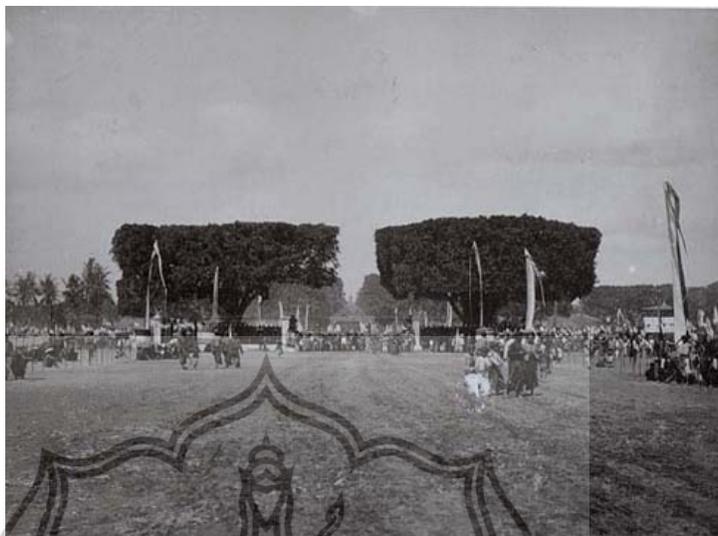


Gbr. 83.
Plengkung (
) Kraton
Yogyakarta
(Sumber:
Hening

gerbang

Alga
Garjito)



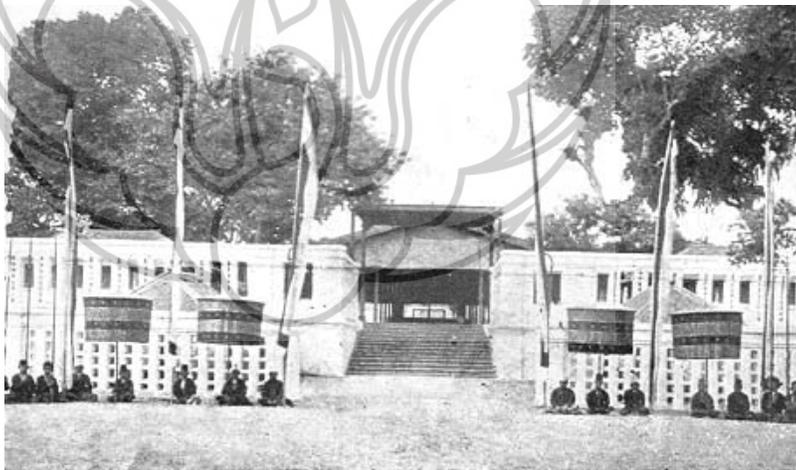


Gbr. 84. Ruang utama Kraton Yogyakarta era Sultan HB VIII (atas),

dan era
sekarang
(bawah).
(Sumber:
Kraton
Yogyakarta
Tribun
di unduh
tanggal 8
Desember



dan
Jogja,
2014)



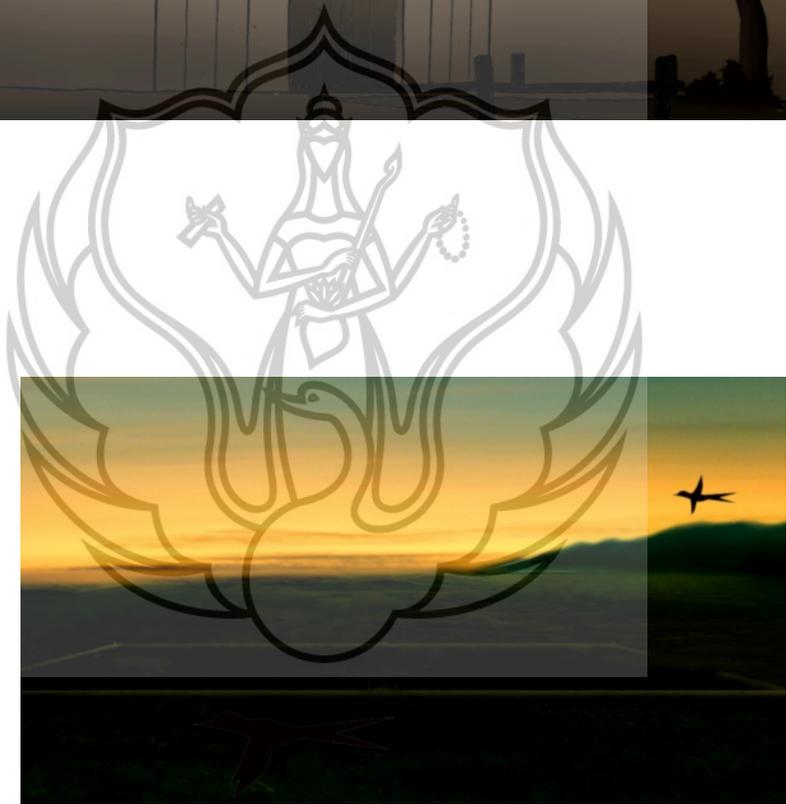
Gbr. 85. Pagelaran
 Kraton sebelum
 Sultan HB VIII ()
 Dan Siti Hinggil
 Kraton sebelum
 dipugar sebelum
 Sultan HB VIII ()
 bawah)
 (Sumber: Kraton
 Yogyakartadi
 ambil tanggal 7
 Desember 2014)

era
 atas

era

b.

Final Desain



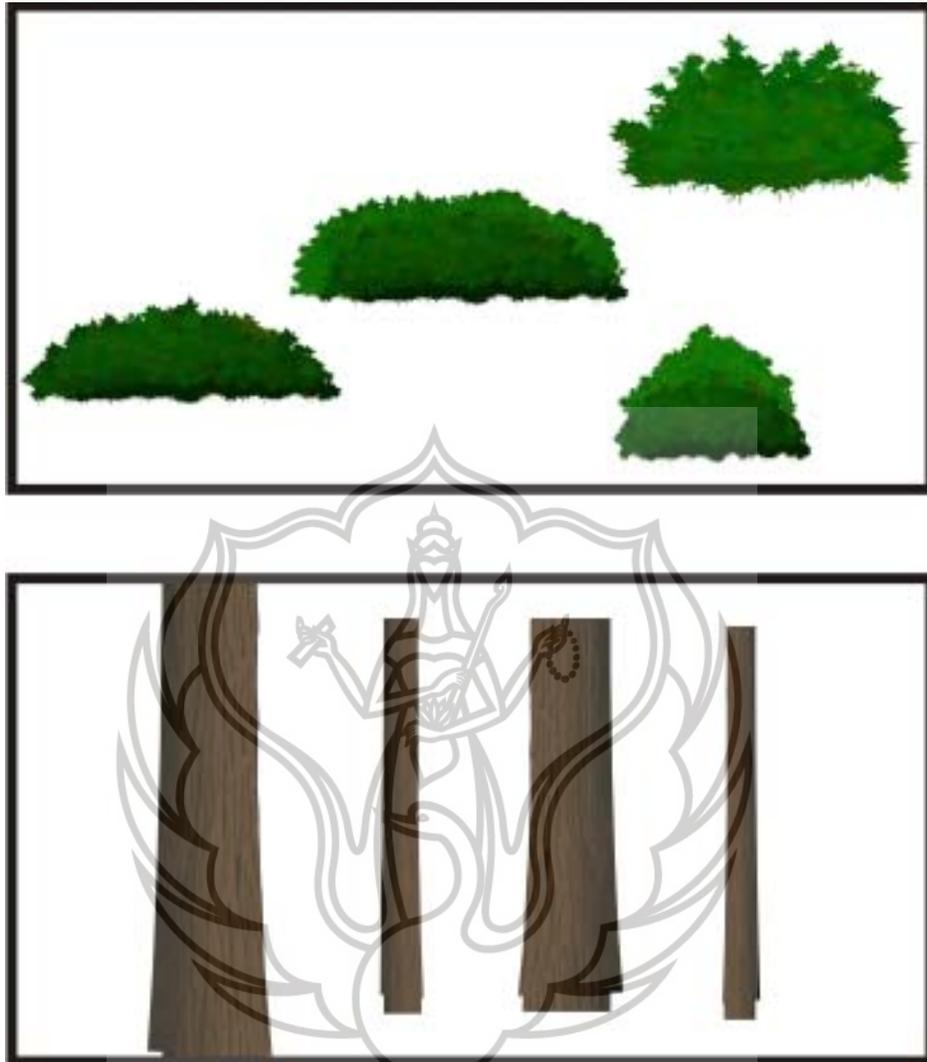




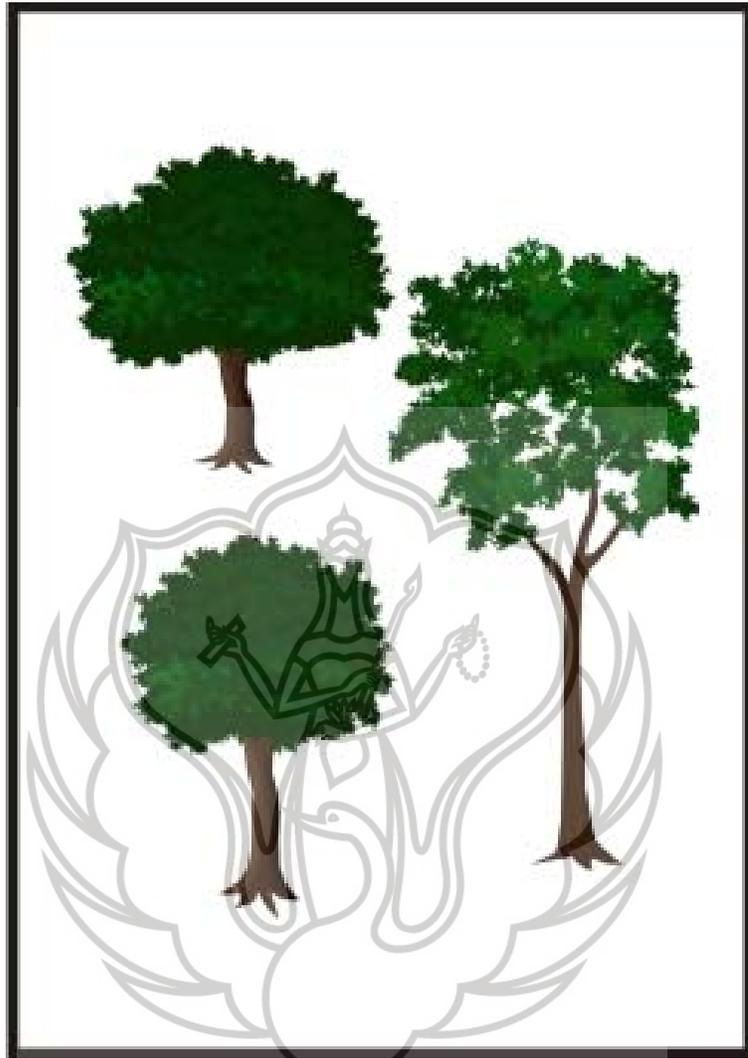
Gbr.

Contoh final background yang telah dibuat
(Sumber: Alga Hening Garjito)

86.



Gbr. 87. Contoh final foreground rerumputan dan batang pohon
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 88. Contoh foreground pepohonan
(Sumber: Alga Hening Garjito)

B.

Storyboard

			page
			1
scene 1	panel	bg	<p>In Black Fade In Suasana alun-alun utara Keraton Yogyakarta tahun 1760an Caption : Keraton Yogyakarta tahun 1760an -Zoom in -Fade Out</p> <p>Durasi : 7 detik</p>
scene 2.1	panel	bg	<p>-Fade In Ilustrasi suasana perjanjian Giyanti dengan transisi naskah perjanjian Giyanti -Panning</p> <p>Durasi : 25 detik</p>
scene 2.2	panel	bg	<p>-Dissolve -Zoom in Peta Wilayah Keraton Yogyakarta abad 18 -Panning -Fade out</p> <p>Durasi 15</p>
scene 3.1	panel	bg	<p>Ilustrasi VOC belanda meminta pajak kepada rakyat Yogyakarta tahun 1770an -Panning -Fade Out Fade In Ilustrasi VOC Belanda sedang pesta pora di tengah masyarakat Fade Out -Panning Fade In Ilustrasi VOC Belanda sedang berada di kraton Durasi : 7 detik</p>

			page
			2

scene 4.1	panel	bg	<p>In Black Fade In</p> <p>GRM Sundoro mengintip dari balik tiang pendopo Keraton melihat tingkah VOC terhadap ayahnya. -Fade Out</p> <p>Durasi : 8 detik</p>
			

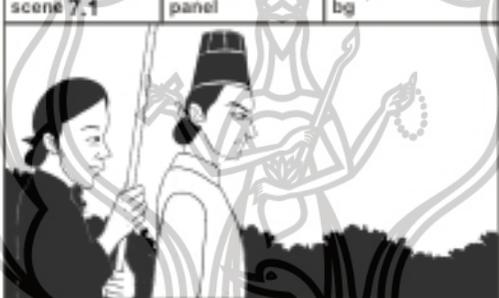
scene 5.1	panel	bg	<p>Fade In</p> <p>GRM Sundoro berbincang kepada ayahnya di dalam kamar membelakangi Sri Sultan HB I Sri Sultan duduk di kursi -Fade Out -Panning</p> <p>Durasi : 5 detik</p>
			

scene 5.2	panel	bg	<p>Sri sultan HB I duduk dikursi tampak samping sambil menopang dagu</p> <p>Durasi 4 detik</p>
			

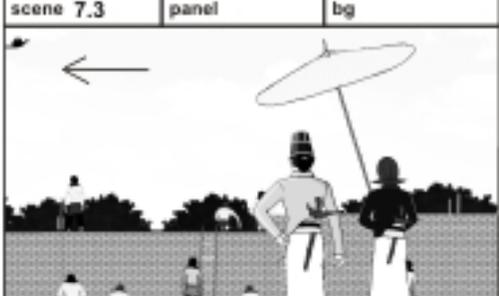
scene 6.1	panel	bg	<p>-Fade In</p> <p>Pada tahun 1785 GRM Sundoro diangkat menjadi putera mahkota Keraton Yogyakarta GRM Sundoro berdiri tampak belakang lalu duduk di kursi. Durasi : 1 detik</p>
			

			page
			3

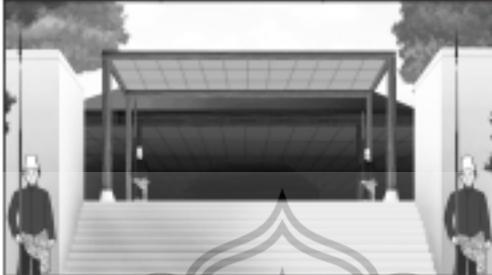
scene 6.2	panel	bg	Para abdi dalem menyembah. Caption : Pelantikan GRM Sundoro menjadi putera mahkota-1785 -Fade Out Durasi : 1 detik
			

scene 7.1	panel	bg	Fade In Putra mahkota memerintahkan untuk membuat benteng Keraton -Fade Out Durasi : 2 detik
			

scene 7.2	panel	bg	engga	Fade In Abdi dalem menyembah Fade Out Durasi 3
				

scene 7.3	panel	bg	Fade In -Panning Putra mahkota menyaksikan pembangunan benteng Kraton Durasi : 5 detik
			

			page
			4

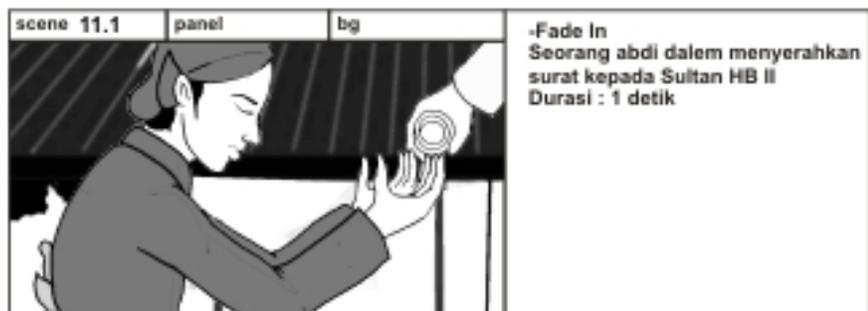
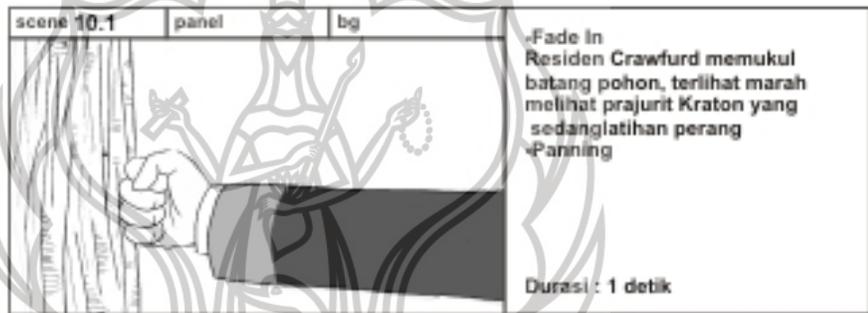
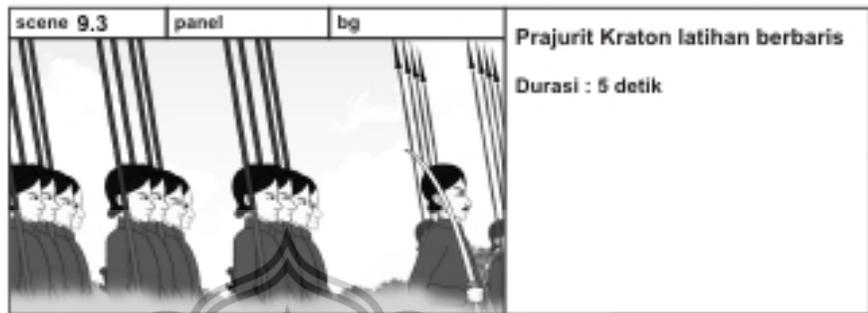
scene 8.1	panel	bg	
			<p>In Black Fade In Suasana alun-alun utara Keraton Yogyakarta tahun 1760an Caption : Keraton Yogyakarta tahun 1760an -Zoom in -Fade Out</p> <p>Durasi : 7 detik</p>

scene 8.2	panel	bg	
			<p>-Fade In Raffles mengunjungi Yogyakarta</p> <p>Durasi : 2 detik</p>

scene 9.1	panel	bg	
			<p>Fade In Suara derap langkah kaki prajurit Kraton latihan berbaris -Panning</p> <p>Durasi 9</p>

scene 9.2	panel	bg	
			<p>Panglima perang Kraton memeriksa barisan menunggang kuda Durasi : 6 detik</p>

			page
			5



			page
			6

scene 11.2	panel	bg	Sultan HB II membaca suratny -Panning Durasi : 1 detik
			

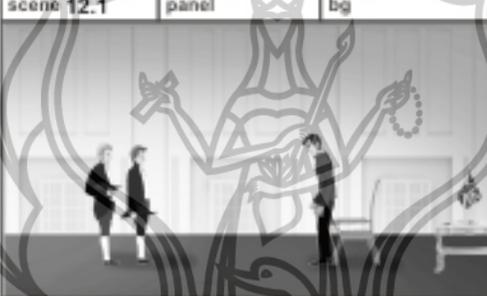
scene 11.3	panel	bg	-Fade In Sultan HB II menyobek surat itu Durasi : 1 detik
			

scene 11.4	panel	bg	Sultan HB II membuang sobekan kertas -Zoom In Durasi 1 detik
			

scene 11.5	panel	bg	Sultan HB II berdiri dari duduknya. Kertas sobekan berjatuhan Durasi : 3 detik
			

			page
			7

scene 11.6	panel	bg	Sultan HB II berbicara kepada Senopati/panglima perang Durasi : 2 detik
			

scene 12.1	panel	bg	-Fade In Utusan Inggris melapor kepada Raffles di Batavia -Panning Durasi : 2 detik
			

scene 12.2	panel	bg	Raffles berbicara kepada utusan -Panning tampak belakang Durasi 2
			

scene 12.3	panel	bg	Raffles berbicara kepada utusan -Tampak depan Durasi : 3 detik
			

			page
			8

scene 13.1	panel	bg	
			<p>In Black Fade In -Fade In Suasana udara sore wilayah Kraton Yogyakarta Durasi : 5 detik</p>

scene 14.1	panel	bg	
			<p>-Fade In Meriam dan tombak disiagakan di atas benteng Kraton Durasi : 3 detik</p>

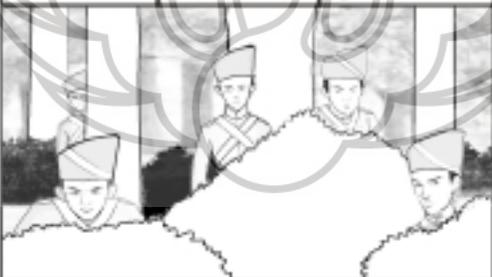
scene 15.1	panel	bg	
			<p>-Fade In Prajurit Wirobrojo dan prajurit khusus artileri meriam bersiaga -paning Durasi 5</p>

scene 16.1	panel	bg	
			<p>-Fade In Seorang Panglima prajurit dan Kapten Prajurit tampak depan Caption : Pangeran Panular & KRT. Somadiningrat Durasi : 3 detik</p>

			page
			9

scene 17.1	panel	bg	<p>In Black Fade In -Fade In Prajurit Spei tampak berlari</p> <p>-Fade Out Durasi : 5 detik</p>
			

scene 18.1	panel	bg	<p>-Fade In Prajurit Spei melompat dahan pohon</p> <p>Durasi : 1 detik</p>
			

scene 19.1	panel	bg	<p>Prajurit muncul dari semak dan pohon -Fade out</p> <p>Durasi 2 detik</p>
			

scene 20.1	panel	bg	<p>-Fade In Sir Rollo Gillespie tampak menunggang kuda ditengah prajurit Spei -Panning Durasi : 2 detik</p>
			

			page
			10

scene 20.2	panel	bg	
			<p>Sir Rollo Gilesple membuka pedang dari sarungnya lalu mengarahkan kedepan -Fade Out</p> <p>Durasi : 4 detik</p>

scene 21.1	panel	bg	
			<p>-Fade In Prajurit penjaga benteng Kraton menyiapkan serangan -Zoom In</p> <p>Durasi : 2 detik</p>

scene 22.1	panel	bg	
			<p>Prajurit panah menembakkan anak panah ke arah musuh</p> <p>Durasi 1 detik</p>

scene 22.2	panel	bg	
			<p>Ratusan anak panah beterbangan di udara</p> <p>Durasi : 1 detik</p>

			page
			11

scene 23.1	panel	bg	<p>In Black Fade In Komandan Spei memerintahkan penyerbuan ke Kraton. Komandan terkena panah lalu terjatuh -Fade Out Durasi : 3 detik</p>
			

scene 24.1	panel	bg	<p>-Fade In Plengkung timur Kraton. Sebuah meriah mengarah ke plengkung. -parsing Durasi : 4 detik</p>
			

scene 25.1	panel	bg	<p>-Fade In Prajurit Spei menembakkan meriam ke arah plengkung -tampak samping -Fade out Durasi 2 detik</p>
			

scene 25.2	panel	bg	<p>-Fade In Prajurit Spei menembakkan meriam ke arah plengkung -tampak 2/3 Durasi : 1 detik</p>
			

			page
			12

scene 25.3	panel	bg	Benteng Kraton meledak -Fade Out Durasi : 1 detik
			

scene 26.1	panel	bg	-Fade In Prajurit Spei menaiki benteng Kraton Durasi : 1 detik
			

scene 26.2	panel	bg	Prajurit merayapi dinding benteng Kraton lewat pundak temannya -Fade out Durasi 1 detik
			

scene 3.1	panel	bg	Panglima Kraton Yogyakarta memerintahkan prajurit Kraton untuk maju perang Durasi : 2 detik
			

			page
			13

scene 28.1	panel	bg	-Fade In Pasukan meriam menembakkan meriam, disusul dengan para prajurit Kraton yang berlari maju dan menembakkan senapannya -Fade Out Durasi : 4 detik
			

scene 28.2	panel	bg	-Fade In Prajurit Wirobrojo dan Prawirotoomo berlari maju Durasi : 3 detik
			

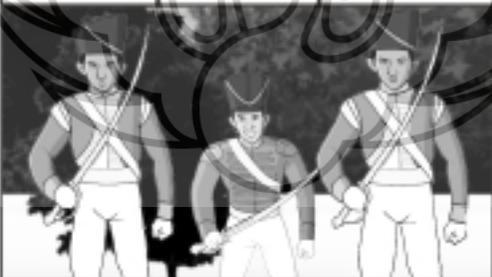
scene 29.1	panel	bg	-Fade In Prajurit Spei berlari maju melewati ledakan -zoom in Durasi 15
			

scene 29.2	panel	bg	Prajurit Spei dan prajurit Kraton Yogyakarta berhadapan -Fade out -Flashback -black transition Durasi : 7 detik
			

			page
			14

scene 30.1	panel	bg	-Fade In Selir dan Puteri Kraton terlihat ketakutan -Fade Out Durasi : 1 detik
			

scene 31.1	panel	bg	-Fade In -Fade In Prajurit Spei berjalan maju -tampak samping Durasi : 3detik
			

scene 31.2	panel	bg	-Fade In Prajurit Spei berjalan maju -tampak depan -Fade out Durasi 2 detik
			

scene 32.1	panel	bg	-Dissolve-Fade In black to white transition 2 tentara Spei terjatuh. Komandan Prajurit terperangah Durasi : 3detik
			

			page
			15

scene 33.1	panel	bg	-Dissolve-Fade In 2 tentara Spei rubuh. Komandan Prajurit Inggris berdiri terperangah -Fade Out Durasi : 1 detik
			

scene 34.1	panel	bg	-Fade In Tampak dua sosok bayangan berdiri sambil memegang keris membelakangi komandan Inggris -Panning Durasi : 5 detik
			

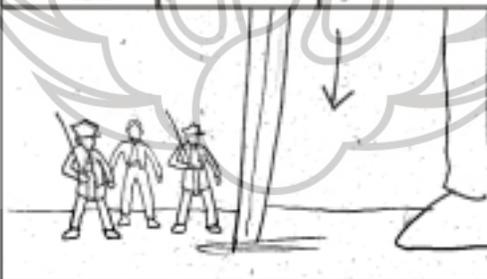
scene 35.1	panel	bg	Komandan Inggris terperangah panning -Fade out Durasi 1 detik
			

scene 36.1	panel	bg	-Fade In Terlihat wajah dari samping wajah seorang prajurit wanita Kraton Durasi : 2 detik
			

			page
			18

scene 44.1	panel	bg	
			-Dissolve-Fade In Komandan Inggris menoleh dan berteriak -Fade Out Durasi :

scene 45.1	panel	bg	
			-Fade In Keris berayun ke bawah -fade out to black -Panning Durasi :

scene 46.1	panel	bg	
			-Fade In sebilah pedang menancap ke bawah -Fade out Durasi 1 detik

scene 41.1	panel	bg	
			-Fade In Sir Rollo Giles memegang pedang yang ditancapkan. Di hadapannya terlihat Sultan HB II bersama abdi dalem yang duduk di bawah Durasi :

			page
			17

scene 40.2	panel	bg	
			-Dissolve-Fade In Seorang prajurit wanita Kraton melompat di udara lalu mendarat di belakang komandan Inggris. Komandan Inggris menoleh Durasi :

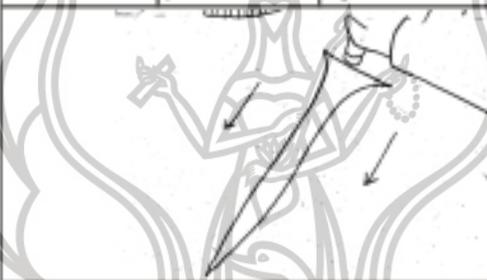
scene 41.1	panel	bg	
			-Fade In Prajurit wanita menendang tubuh komandan Inggris dari belakang Durasi :

scene 42.1	panel	bg	
			Komandan Inggris jatuh terjerembab -tampak samping atas -Fade out Durasi :

scene 43.1	panel	bg	
			Prajurit wanita Kraton memegang keris dengan tangan di atas kepala. Siap menghujam komandan Inggris Durasi :

			page
			18

scene 44.1	panel	bg	
			-Dissolve-Fade In Komandan Inggris menoleh dan berteriak -Fade Out Durasi :

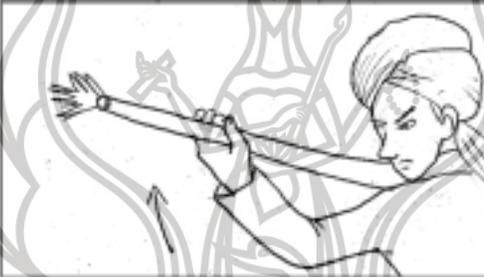
scene 45.1	panel	bg	
			-Fade In Keris berayun ke bawah -fade out to black -Panning Durasi :

scene 46.1	panel	bg	
			-Fade In sebilah pedang menancap ke bawah -Fade out Durasi 1 detik

scene 41.1	panel	bg	
			-Fade In Sir Rollo Giles memegang pedang yang ditancapkan. Di hadapannya terlihat Sultan HB II bersama abdi dalem yang duduk di bawah Durasi :

			page
			19

scene 48.1	panel	bg	
			-Dissolve-Fade In Sultan HB II menahan amarahnya -Panning tampak depa dua prajurit Langenarja bersiaga di depan Sultan Durasi :

scene 49.1	panel	bg	
			-Fade In Sebuah moncong senapan disiagakan -Panning Durasi :

scene 50.1	panel	bg	
			Peluru menuju Sir Rollo Gilespie -Zoom in -Fade out Durasi :

scene 51.1	panel	bg	
			-Fade In Sir Rollo Gilespie tertembak pada lengan kiri nya Durasi :

			page
			20

scene 53.1	panel	bg	
			-Dissolve-Fade In Sir Rollo Gillespie mengerang sambil memegang lengan kirinya. -Panning Kemudian menengok ke samping melihat arah penembaknya -Fade Out Durasi :

scene 54.1	panel	bg	
			-Fade In Sri Sultan menatap ke arah Sir Rollo Gillespie -Panning Durasi :

scene 55.1	panel	bg	
			-Flash back-Fade In Judul Animasi Geger Spei -Zoom In -Fade out Durasi :

scene 3.1	panel	bg	
			

C.

Final Art Work

1.

Poster



Gbr. 89. Poster Film
(Sumber: Alga Hening Garjito)

2.

Pin



Gbr. 90. Pin 58
(Sumber: Alga Hening Garjito)

3.

Cover DVD



Gbr. 91. Cover DVD
(Sumber: Alga Hening Garjito)

4.

CD/DVD

Keping



Gbr. 92. Keping CD/DVD
(Sumber: Alga Hening Garjito)



Gbr. 93. X Banner
(Sumber: Alga Hening Garjito)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Menjelaskan, menginformasikan, mempromosikan, serta mengkomunikasikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan sejarah tidak hanya sebatas dengan data tulisan dan visual yang hanya diwujudkan berupa karya dua dimensi saja namun akan lebih menarik, lebih komunikatif, dan tidak terkesan membosankan apabila diwujudkan dalam sebuah karya *audio visual* seperti animasi 2 dimensi yang saya rancang ini. Perancangan audio visual yang dipilih adalah karya animasi 2 dimensi dimana di dalamnya terdapat berbagai paduan yang bersinergi seperti : teks, gambar, *video*, *audio*, dan *effect* membentuk sebuah film trailer animasi 2 dimensi yang menyambung menjadi sebuah cerita sejarah yang berurutan (kronologis) yang menjelaskan isi dan peristiwa terpenting dalam film animasi 2 dimensi secara keseluruhan.

Perancangan trailer animasi 2 dimensi “Geger Spei” ini dirancang secara berurutan, sistematis, disertai penjelasan verbal dan lisan mengenai peristiwa tersebut yang ada dalam film animasi 2 dimensi secara keseluruhan namun dalam penjelasannya tidak terlalu panjang dan membosankan serta tetap mengikuti kaidah umum film trailer yang telah ada dan telah diproduksi di berbagai negara.

Dalam perancangan ini telah dilaksanakan segala persiapan untuk mendukung terciptanya trailer film animasi 2 dimensi yang baik dan berhasil dalam hal pencapaian target komunikasi kepada khalayak luas. Diantaranya dengan survei atau observasi dan pendekatan-pendekatan ke obyek-obyek sejarah yang akan diangkat dalam perancangan ini, mencari narasumber yang tepat di bidangnya, serta mengunjungi makam berbagai tokoh-tokoh yang ada

dalam perancangan ini untuk meminta izin dan restu agar perancangan ini dapat memperoleh semangat dan kelancaran mengingat tokoh-tokoh yang ada dalam perancangan ini adalah tokoh sejarah yang mulia pada jamannya hingga kini, pendekatan gaya desain komunikasi visual yang tepat dan sesuai pada perancangan ini, visualisasi, proses kreatif hingga proses pasca produksi termasuk pembiayaan telah diatur secara sistematika dan terukur demi keberhasilan perancangan ini.

B. Saran

Karya animasi sebagai bagian dari karya desain komunikasi visual merupakan salah satu karya seni terapan yang kreatif dan dinamis mengikuti perkembangan zaman, dan akan berkembang menjadi semakin kompleks dan kreatif seiring berkembang dan pertumbuhan global diharapkan mampu menjadi salah satu sumbangan terpenting yang akan melahirkan berbagai inovasi-inovasi yang kreatif khususnya bidang seni, pendidikan, dan teknologi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

1. Data Buku

Haks, dkk, 1995. *Lexicon of Foreign Artists who Visualized Indonesia (1600-1950)*. Jakarta: Archipelago Press.

Haryanto, Andi, 2007. *Tugas Akhir Perancangan Trailer Sejarah Dinosaurus*. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Peter Carey, 2011. *Kuasa Ramalan: Pangeran Diponegoro dan Akhir Tatanan Lama di Jawa, 1785-1855 Jilid 2*. Jakarta: KPG dan KITLV.

Susilantini, dkk. 1996/1997. *Refleksi Nilai-nilai Bufaya Jawa dalam Serat Suryaraja*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Suwito, Yuwono Sri. 2009. *Prajurit Kraton Yogyakarta: Filosofi dan Nilai Budaya yang Terkandung di Dalamnya*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta.

Tezuka Production. 2003. *Tezuka School of Animation*. Tokyo: Digital Manga Publishing.

Thorn William, 2011. *Penaklukan Pulau Jawa*. Jakarta: Gramedia.

2. Majalah

Concept Magazine. Hal.04.edisi 22.2008

3. Webtografi

<http://aanprihandaya.com>(diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.15 wib).

<http://ramdanarmstrong.blogspot.com> (diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.19 wib).

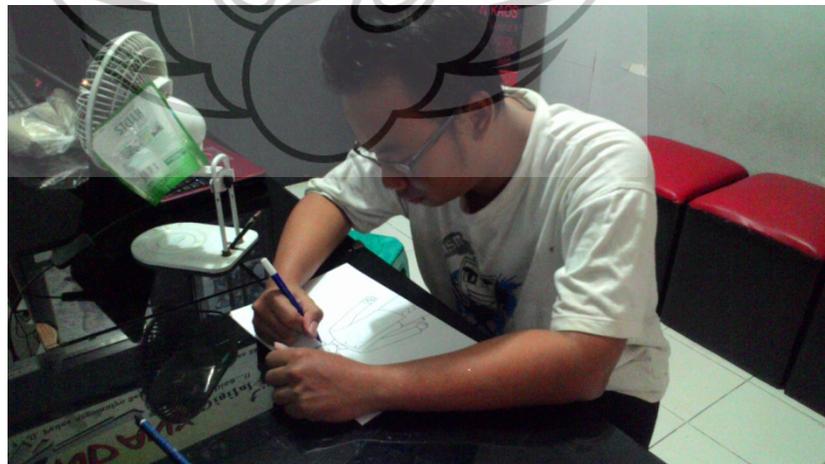
https://id.wikipedia.org/wiki/Prajurit_Keraton_Ngayogyakarta_Hadiningrat
(diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.22 wib).

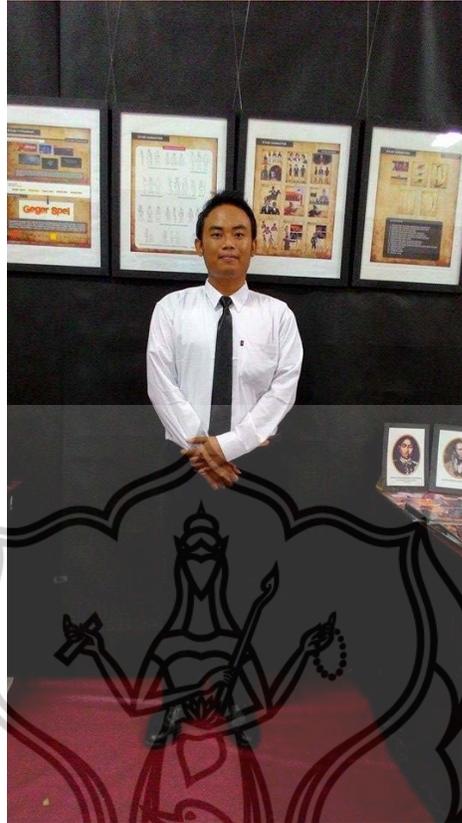
<http://nationalgeographic.co.id> (diakses tanggal 3 November 2014, Pkl. 19.28 wib).



LAMPIRAN

1. Proses pembuatan Tugas Akhir dan Pameran Tugas Akhir





2. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM :
 Jurusan / Program Studi :
 Semester : Gasal/Genap * Tahun Akademik :
 Judul / Tugas Akhir :

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
	acee Proposal & Judul Lampir Bab I & II		
25/14 16	acee bab I f T ke Visi Spesunya Lampir Bab II		
	Pembinaan bab III		
	Bab IV Buat Karakter visualnya.		

) coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II *



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM : ALGA HENING GARJITO / 10110901024
Jurusan / Program Studi : OKU
Semester : Gasal/Genap * Tahun Akademik :
Judul / Tugas Akhir : GEBER SPEI

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
	- Dns I dibenahi lagi		

coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II *



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM :
Jurusan / Program Studi :
Semester : Gasal/Genap * Tahun Akademik :
Judul / Tugas Akhir :

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
	<i>Editing File desain - kan.</i>		
	<i>Maju Aji.</i>		

*) coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II *