

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN INFOGRAFIS JEJAK SEJARAH ORGANISASI
BOLA “THE JAKMANIA” DENGAN TEKNIK
*MOTION GRAPHIC***



**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

PENCIPTAAN INFOGRAFIS JEJAK SEJARAH ORGANISASI BOLA “THE JAKMANIA” DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

Lucas Emmanuel Olivil

Intitut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggungharjo, Sewon, Yogyakarta

No. *HP.* 081232111102, E-mail: lucaslucislucos@gmail.com

Abstrak

Animasi “The Jakmania” dibuat bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat terutama anggota yang masih belum mengerti sejarah, Sehingga anggota tidak hanya mengatasnamakan bahwa ia adalah seorang The Jakmania tetapi harus juga mengerti organisasi ini bisa terbentuk dan siapa saja tokoh didalamnya.

Animasi “The Jakmania” menceritakan tentang sejarah awal mula terbentuknya sebuah kelompok suporter kecil dengan hanya beberapa pengurus mampu menciptakan kelompok hingga menjadi sebuah organisasi resmi dengan jumlah anggota kurang lebih 80.000 anggota serta mampu menciptakan hal-hal positif.

Teknik *motion graphic* digunakan dalam animasi “The Jakmania” dibuat dengan maksud untuk mempermudah penyampaian informasi secara ringkas namun lengkap dan sesuai dengan *style flat design* dan dipadukan dengan narasi untuk meperjelas dan dapat dipahami.

Kata kunci : Suporter Indonesia, The Jakmania, Jakarta, Persija.

Abstract

Animation "The Jakmania" was made aimed at providing information to the public, especially members who still do not understand history, so that members not only on behalf of him is a Jakmania but must also understand this organization can be formed and who are the characters in it.

Animation "The Jakmania" tells about the history of the beginning of the formation of a group of small supporters with only a few administrators able to create groups to become an official organization with a number of members of approximately 80,000 members and able to create positive things.

Motion graphic technique is used in the animation "The Jakmania" created with the intention to facilitate the delivery of information in brief but complete and in accordance with the flat design style and combined with the narrative to be clear and understandable.

Keywords: Indonesian supporters, The Jakmania, Jakarta, Persija.

Pendahuluan

Persija Jakarta adalah klub sepak bola kebanggaan Ibu Kota yang mempunyai pendukung fanatik bernama “The Jakmania” yang didirikan pada tanggal 19 Desember 1997, Mengangkat sejarah terbentuknya suatu organisasi suporter sepakbola kepada publik merupakan suatu hal yang baik karena bisa memberikan informasi secara singkat dan lengkap agar masyarakat dapat mengetahui bagaimana proses dari awalnya terbentuknya sebuah komunitas yang hanya kurang lebih 100 orang sampai menjadi sebuah organisasi supporter besar dengan anggota aktif kurang lebih 80.000 orang dan merubah pandangan orang lain yang buruk menjadi ke arah benar yang berguna ke masyarakat dengan diringkas dalam sebuah karya infografis dengan teknik motion graphic.

Motion Graphic adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari, *Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphic* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis.

Tinjauan Pustaka

Tema yang diangkat dalam film aimasi ini merupakan tentang suporter klub Persija Jakarta. Suporter, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

adalah orang yang memberikan dukungan, sokongan, dan sebagainya (dalam pertandingan dan sebagainya). Identitas identik dengan konsep diri dan secara sosial dapat berfungsi sebagai diferensiasi dari orang lain, Suatu identitas menjadi melekat dalam diri seseorang melalui suatu proses yang panjang. Berbagai pertimbangan digunakan untuk mengidentifikasi diri dengan suatu identitas. Karena itu suatu identitas selalu dapat dirujuk pada suatu yang membentuknya, seperti adanya keberadaan *reference group* atau *significant others* bagi seseorang tersebut yang ditulis Iswandi Syahputra kedalam bukunya yang berjudul *Pemuja Sepakbola* (2016 : 58).

Jika jutaan orang menonton langsung pertandingan sepakbola sewajib menjalankan ritual keagamaannya, Maka stadion telah menjelma menjadi kuil pemujaan. Disanalah ratusan ribu umat mendasarkan puja-puji beserta doa-doa kepada dewa-dewa kecil bercelana pendek. Namun mendukung klub bukanlah sekedar berlelah-lelah nyanyi di tribun, Menjadi suporter dapat juga berarti merumuskan identitas diri. (Rizal .S Nugroho, 2013, *Pemain Keduabelas*).

Bagi suporter sepakbola, klub lawan adalah pihak yang dimusuhi dan dianggap sebagai *rival*. Proses inilah yang dikutip dari buku *Merayakan Sepakbola* (2014:73)

yang menjadikan loyalitas suporter pada klub dan kotanya karena cinta yang mendarah daging didalam tubuh dan pikirannya, Sehingga kemungkinan kecil suporter tidak akan mengenakan atribut dari klub yang mereka anggap sebagai *rival*.

Setiap suporter mempunyai alasan untuk menjadi murung, gembira, dan memacu adrenalin, Seperti halnya yang dialami oleh Darmo Simaepa yang ditulis dalam bukunya Tamasya Bola (2016:31), yang mempunyai gejala setiap tim kebanggannya menghadapi pertandingan penting di akhir pekan, Semacam rasa tak sabar menanti pertandingan akan berlangsung dan apa hasilnya, Perasaan itu memercik dan menjadikan wajah berseri-seri jika tim yang didukung menang.

Sepakbola Indonesia butuh apa yang dinamakan gairah. Cintailah atau benci saja padanya, Keduanya bisa membuatmu tetap bergairah untuk menyaksikannya, Bagaimanapun ada beberapa diantara kita yang tetap mencintai apapun yang terjadi. Saya menemukan bahwa mereka yang mencintai sepakbola Indonesia adalah mereka yang mencintai Indonesia sepenuh hati mereka. Lagi-lagi dengan segera kekurangannya. (Antony Sutton, 2017, Sepakbola *The Indonesian Way of Life*).

Dalam penciptaan karya animasi *motion graphic*, “The Jakmania”. Teknik

animasi yang digunakan adalah animasi *motion graphic*. *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2d atau 3d, animasi, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. *Motion graphic* dikalangan dunia broadcast memiliki kehadiran yang sangat kuat di televisi. Seperti halnya dalam pembuatan komersil grafis, hiburan, promo atau sebuah *opening* program, grafik berita dan grafis yang terdapat dalam sebuah produk-produk TVC. Dalam dunia perfilman *motion graphic* biasanya digunakan untuk pembuatan *opening tittle* atau *opening sequence*.

Metode

Dalam pembuatan film “The Jakmania” membagi tahapan pengerjaan sebagai metode untuk meringkas pengerjaan, pembagian tersebut meliputi pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Dalam tahapan ini dapat menyita sumber daya waktu hingga 75% dari keseluruhan produksi, antara lain meliputi; Penulisan cerita, desain karakter, dan *storyboard*. (1) Penulisan cerita: cerita ditulis dengan

lengkap, dan jelas sesuai dari apa yang dijelaskan narasumber sehingga menjadi sebuah cerita, tahapan penulisan cerita diawali dengan pembuatan sinopsis, *treatment*, dan skenario. (2) Desain karakter: karakter film dibuat seirama dengan cerita yang ditulis. Menyangkut atribut yang dikenakan, warna kulit hingga sifat karakter dalam sebuah film. (3) *Storyboard*: *storyboard* adalah rancangan gambar sesuai naskah dengan menampilkan visual sesuai desain karakter, *scene* yang terdiri dari berbagai *cut/shoot*. Setelah semua tahapan pra-produksi terlaksana, proses produksi akan dapat dilakukan dengan baik. Pada pembuatan film dilakukan beberapa tahap produksi, yaitu: *asset Background*, *Animating*, dan *Compositing*. (1) *Asset Background*: dibuat setelah *storyboard* selesai dengan menggunakan teknik *flat design* dan disesuaikan beberapa referensi yang ada. (2) *Animating*: Proses *animating* dilakukan dengan menggunakan *software After Effect*. Dimulai dari penyusunan *assets* dan karakter yang disesuaikan menurut tata letak di *storyboard* kemudian ke tahap *animating motion assets*, *animate* karakter, penambahan *element* dan transisi. (3) *Compositing*: Proses *Compose* adalah teknik penggabungan animasi, *background* dan penyusunan *cut* awal *opening* hingga *ending*. Penambahan transisi juga

dilakukan ditahap *compose*, digabungkan dengan menggunakan *software Adobe After Effect*. (4) *Music Scoring and Sound Effect*: proses *scoring* mengacu pada narasi naskah yang sudah ada, *background* musik menyesuaikan suasana emosional narasi dan juga menyesuaikan juga dengan animasi yang di tampilkan. Serta untuk *background music* pada *opening* hingga *ending*, berisi bernuansa bahagia, ceria.

Selain *background music*, terdapat beberapa rangkaian efek suara yang dimasukkan kedalam animasi. Contohnya adalah suara *ambience* suasana di stadion Gelora Bung Karno dan suasana saat tawuran. *Ambience* ini di peroleh dengan merekam langsung lokasi kejadian, karena pemakaian *ambience* pada film ini tidak terlalu banyak dan tidak begitu mencolok hanya memberikan *effect noise* saja.

Selain suara *ambience* juga menonjolkan *sound effect* yang menyesuaikan gerakan animasi pada *property* atau karakter, karena pada film animasi *motion graphic* lebih umum dan wajib memberikan *sound effect* karena akan memberikan kesan unik, menarik dan gerakan tampak lebih hidup.. Setelah tahap produksi selesai tahap selanjutnya yaitu pascaproduksi yaitu *Editing*, *Mastering*. (1) *Editing*: Proses meng-*edit file* *compose* yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *ending* (2) *Mastering* :

Karya yang selesai edit kemudian di *burn* kedalam piringan DVD dengan *packaging* DVD *case* berwarna transparan dengan *cover*.

Sinopsis

“The Jakmania” merupakan kelompok suporter dari kesebelasan sepakbola Ibu Kota yaitu Persija Jakarta. Jakmania sudah berdiri sejak Liga IV tepatnya pada tanggal 19 Desember 1997. Ide berdirinya The Jakmania, pertama kali dicetus oleh manajer Persija waktu itu adalah Diza Rasyid Ali. Ide ini mendapat dukungan penuh dari Gubernur DKI Jakarta yaitu Sutiyoso, Sutiyoso sendiri menjabat sebagai pembina Persija Jakarta. Ia sangat menyukai sepakbola, kecintaannya pada sepakbola inilah, yang membuat ia ingin membangkitkan dan menghidupkan kembali sepakbola di Jakarta, Baik tim maupun pendukung atau supporter. Terbentuknya susunan kata The Jakmania dari kata “The’ yang di ambil dari bahasa ke barat-baratan, lalu “Jak” yang kepanjangan Jakarta dan “Mania” yang disadur dari Beatlemania, kelompok penggemar The Beatles.

The Jakmania pun kemudian resmi dibentuk pada 19 Desember 1997 diselenggarakan di Graha Wisata Kuningan, Jakarta yang bersampingan dengan mess pemain Persija. Dengan dideklarasikan, 40 orang pada saat itu. 40

orang tersebut dianggap sebagai pelopor berdirinya The Jakmania dan dijadikan sebagai pengurus awal The Jakmania, Dalam internal The Jakmania, 40 orang pendiri tersebut dikenal dengan istilah JM 1-JM 40, Urutan yang diberikan merupakan bidang yang diterima oleh pengurus diantaranya JM 1 Ketua umum, JM 2 Wakil ketua umum, JM 3 Sekretaris, JM 4 Bendahara dan seterusnya sampai dengan JM 40.

JM 1 adalah Gugun Gondrong sebagai ketua pertama, lalu JM 2 Ferry Indrasjarief sebagai Wakil Ketua Umum dan seterusnya. Dari 40 orang tersebut ada 3 orang dari manajemen Persija yaitu Diza Rasyid Ali, Mimi Al-qamar, dan Edi Supatmo. Pada saat deklarasi dilakukan, hampir semua peserta menyetujui penunjukkan Gugun Gondrong sebagai Ketua Umum pertama periode 1997-1999, Gugun kemudian langsung melakukan tindakan cepat dengan menunjuk peserta-peserta yang hadir sebagai pembantunya dalam menjalankan aktivitas organisasi. Dalam deklarasi itu juga disetujui bahwa masa kepengurusan The Jakmania akan berlangsung selama 2 tahun lalu digantikan dengan kepengurusan yang baru.

Kemudian setelah habis masa jabatan Gugun dilanjutkan oleh ketua selanjutnya yaitu Ir.T.Ferry Indrasjarief periode 1999-2007, Keberhasilannya memimpin The

Jakmania selama 3 periode ini menuai banyak kesuksesan. Maklum saja, Ir. T. Ferry Indrasjarief atau Bung Ferry ini memang dibesarkan dalam kegiatan organisasi dan Bung Ferry ini pernah menjadi anggota supporter *Commandos Pelita Jaya*, The Jakmania sempat vakum tidak mendukung Persija dikarenakan Liga yang bergulir terhenti dikarenakan terjadi kerusuhan di Jakarta pada tahun 1998, Namun para pengurus tetap mengadakan kumpul bersama pada hari Selasa dan Jumat untuk tetap saling menjalin hubungan silaturahmi.

Pada awal terbentuknya organisasi The Jakmania, anggotanya hanya berjumlah 100 orang, dengan pengurusnya sebanyak 40 orang. Berkat keahliannya dalam mengurus organisasi, Para pengurus The Jakmania menemukan ide untuk menarik orang sekitar dengan menggunakan mobil kijang dan meneriakkan suara dengan pengeras suara yang besar dan membagikan selebaran berisi ajakan untuk ikut menyatukan suara dan tekad mendukung Persija saat berlaga agar Persija dikenal serta dipandang di Jakarta dan menjadi juara di Indonesia, Kemudian momentum yang tepat untuk menambah lebih banyak anggota disaat saat Tim Merah Putih Indonesia berlaga jelang Piala Asia. Mereka membagikan formulir kepada penonton di luar Stadion Gelora Bung Karno selain itu mereka juga

menemepelkan poster-poster di setiap sekolah agar ikut bergabung. Berkat kegiatan ini, banyak orang mendaftar sebagai anggota The Jakmania dan sampai pendaftaran terakhir saat ini terdapat 30.000 anggota lebih yang menjadi The Jakmania. Karena semakin banyak anggota yang ikut bergabung maka dibuatlah pengurus yang dibentuk menjadi kordinator wilayah, dan melihat data anggotanya yang ada saat ini maka terbentuklah 50 korwil (kordinator wilayah) di beberapa titik serta dibuatkan kartu tanda anggota dan kaos anggota khusus Jakmania.

The Jakmania beruntung mempunyai Edi Supatmo yang pada waktu itu menjabat sebagai humas Persija Jakarta. Ia berhasil menciptakan lambang bagi The Jakmania yaitu sebuah tangan dengan jari berbentuk huruf J. Lambang tersebut masih dipertahankan dan selalu diperagakan hingga sekarang karena merupakan simbol jati diri Jakmania.

Organisasi The Jakmania merupakan wadah dari pendukung Persija Jakarta yang mempunyai visi dan misi salah satunya dapat meminimalisir keributan yang terjadi di lingkungan antar warga dan di lingkungan antar sekolah yang sering menimbulkan banyak jatuhnya korban jiwa, Selain meminimalisir keributan anggota The Jakmania juga menuangkan kreatifitas dan loyalitas terhadap tim

Persija sehingga pada tahun 2005 The Jakmania sukses mendapatkan penghargaan sebagai suporter terbaik di Indonesia yang menjadikan The Jak Mania sebagai acuan bagi suporter yang ada di Indonesia.

The Jakmania Setelah kepemimpinan Bung Ferry, The Jakmania mengadakan Pemilihan Umum Raya 2005, untuk memilih ketua umum baru The Jakmania periode 2005 – 2007. Akhirnya setelah melalui proses yang lumayan panjang, terpilihlah Hanandiyo Ismayani atau biasa disapa dengan Bung Danang, Kemudian Ketua Umum selanjutnya Larico Ranggamone lalu kemudian Richard Achmad dan sekarang di jabat oleh Bung Ferry kembali hingga saat ini.

Perkembangan organisasi The Jakmania yang di urus dengan baik serta kegiatan hal positif dan prestasi Persija yang didapat mampu mengumpulkan pecinta Persija yang terdapat di luar Jakarta seperti Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Sumatera, Bali, NTB hingga Papua yang dapat mengkoordinir anggotanya sehingga terbentuk koordinator wilayah yang berbasis di luar Jakarta.

The Jakmania mempunyai markas pertama yang berada di stadion Menteng yang sekaligus sekretariat untuk mengurus berkas dan kegiatan The Jakmania, kemudian markas berpindah ke Stadion

Lebak Bulus. Dan disini juga biasa digunakan para The Jakmania untuk melakukan kegiatan kumpul bersama guna membahas perkembangan The Jakmania serta laporan – laporan dari setiap bidang kepengurusan The Jakmania, tak lupa di markas inilah mereka melakukan pendaftaran atau registrasi anggota baru The Jakmania, Setelah Lebak Bulus di gusur oleh pemkot DKI Jakarta, Sekretariat Jakmania pindah ke gelanggang olahraga Soemantri Kuningan, Jakarta Selatan.

Di era jaman modern pengurus The Jakmania meluncurkan situs *website* resmi yaitu *Jak Online* , Selain *website* The Jakmania juga aktif dalam *social media* seperti facebook, twitter, Instagram yang berguna untuk memberikan informasi secara cepat dan luas.

Treatment

Berikut ini adalah contoh treatment yang nantinya menjadi acuan dalam tahap pembuatan *storyboard*:

SCE NE	VISUAL	DU RA SI	AU DI O
<i>Scene</i> 01 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Persija Jakarta adalah klub kebanggaan Ibukota.		sound effect muncul log

			o
<i>Scene</i> 02 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Yang mempunyai fans fanatik yaitu The Jakmania, yang berdiri sejak ligina ke 4 tepatnya pada tanggal 19 desember 1997		
<i>Scene</i> 03 <i>Int.</i> <i>Ruan</i> <i>g</i> <i>Kerja</i>	Awal mula terbentuknya The Jakmania pertama kali dicetus oleh Diza Rasyid yang pada waktu itu menjabat sebagai manajer persija. Ide ini mendapatkan dukungan penuh dari Gubernur DKI Jakarta Sutiyoso yang juga menjabat sebagai Pembina persija.		
<i>Scene</i> 04 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Nama The Jakmania berasal dari kata “The” yang diambil dari bahasa kebarat-baratan, “Jak” yang		

	kepanjangan dari Jakarta, dan “Mania” yang disadur dari Beatlemania, kelompok penggemar The Beatles.		
<i>Scene</i> 05 <i>Flat</i> <i>BG</i>	The Jakmania pun resmi dibentuk pada 19 Desember 1997		
<i>Scene</i> 06 <i>Flat</i> <i>BG</i>	yang diselenggarakan di Graha Wisata Kuningan Jakarta Selatan yang berdekatan dengan mess pemain persija,		
<i>Scene</i> 07.a <i>Flat</i> <i>BG</i>	Dengan dideklarasikan pada saat itu berjumlah 40 orang yang dianggap sebagai pelopor terbentuknya The Jakmania, 40 orang pendiri dikenal dengan istilah JM 1 sampai dengan JM 40. Urutan yang diberikan merupakan bidang yang diterima setiap pengurus,		

	diantaranya JM 1 Ketua, JM 2 Wakil, JM 3 Sekertaris, JM 4 Bendahara, dan seterusnya.				<i>Scene</i> 9.a <i>Flat</i> <i>BG</i>	Gugun selama menjabat hingga tahun 1999 mengambil tindakan cepat dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang dibantu oleh pengurus lainnya,		Suara angka berputar
<i>Scene</i> 7.b	Dari 40 orang pengurus ada 3 orang yang menjabat sebagai manajemen di persija diantaranya Edi Supatmo, Dizya Rasyid, dan Mimi Al-qamar.				<i>Scene</i> 9.b	Setelah habis masa jabatan Gugun dipilih dan dilanjutkan oleh Bung Ferry yang menjabat hingga beberapa periode dengan menuai beberapa kesuksesan.		Suara angka berputar
<i>Scene</i> 8 Int.Suasana Ruang Rapat	Pada saat deklarasi dilakukan terpilihlah Selebritis Ibukota yaitu Gugun Gondrong sebagai ketua umum dan Ferry Indrajariief atau Bung Ferry menjadi wakil ketua, yang disetujui oleh semua peserta dengan masa jabatan selama 2 tahun.		Suara orang berbin cang- bin cang		<i>Scene</i> 10 Int. Suasana Tribun Stadion Lebak Bulus	Bung Ferry memang dibesarkan dalam lingkungan oraganisasi dan Bung Ferry sendiri pernah menjadi anggota supporter commandos pelita jaya yang kemudian berubah pikiran menjadi		Suara yel- yel supporter

	mendukung persija Jakarta.		
<i>Scene</i> 11 Int. Meja ruang rapat	Berkat keahlian pengurus yang berjumlah 40 orang dengan anggota hanya 100 orang, muncul ide untuk menarik orang sekitar		
<i>Scene</i> 12 Ext.s uasan a Komplek Jakarta	dengan melakukan ajakan untuk menyatukan suara dan tekad mendukung persija saat berlaga, yang dilantangkan pada pengera suara yang dipasang dimobil kijang salah satu pengurus.	Suara pengera suara + per mobil	
<i>Scene</i> 13 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Serta membagikan selebaran formulir pendaftaran sebagai anggota.		

<i>Scene</i> 14 Ext.G elora Bung Karno	Kemudian muncul momentum yang tepat untuk menambah lebih banyak anggota pada timnas Indonesia berlaga jelang piala Asia		Suara yel-yel supporter
<i>Scene</i> 15 Ext. Luar Stadion Gelora Bung Karno	Dengan menyuarakan untuk bergabung The Jakmania		Suara Ayoga bergabung mengguakan pengera suara
<i>Scene</i> 16 <i>Flat</i> <i>BG</i>	dan membagikan formulir kepada penonton yang berada diluar stadion Gelora Bung Karno		
<i>Scene</i> 17 Ext. Latar Mading Sekolah	Selain itu para pengurus juga menempelkan poster-poster pada setiap mading sekolah yang berada		Suara orang berjalanan kaki +

	dijakarta		ora ng ber bin can g
<i>Scene</i> 18 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Berkat kegiatan ini banyak orang yang mendaftar sebagai anggota The Jakmania, Hingga lebih dari 30.000 lembar formulir pendaftaran yang diterima oleh pengurus.		Su ara Ke rtas + sua ra “ti ng”
<i>Scene</i> 19 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Dikarenakan anggota yang semakin terus bertambah untuk bergabung, Maka dibentuklah Koordinator Wilayah di 50 titik di Jakarta		
<i>Scene</i> 20 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Serta setiap anggota yang telah mendaftar mendapatkan kaos anggota yang bertuliskan “Gue Anak Jakarta”		

<i>Scene</i> 21 <i>Flat</i> <i>BG</i>	dan juga mendapatkan kartu anggota resmi The Jakmania.		
<i>Scene</i> 22 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Awal mula ide lambing The Jakmania muncul dari usulan Bung Fery yang hanya bola yang memantul berbentuk huruf “ J ”		<i>sfx</i> Pes an ma suk + <i>Sfx</i> Mu ncu l ide
<i>Scene</i> 23 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Akan tetapi tersebut ditertawakan oleh Edi Supatmo yang pada waktu itu menjabat sebagai Humas di Persija Jakarta, Kemudian ia mempunyai ide yang sama untuk membuat sebuah lambang		Su ara Ter taw a
<i>Scene</i> 24.a <i>Flat</i> <i>BG</i>	The Jakmania beruntung mempunyai Edi Supatmo, Ia berhasil menciptakan lambang untuk The Jakmania yang menjadi jati diri		<i>Sfx</i> Go res an Pes il

	seorang The Jakmania		
<i>Scene</i> 24.b <i>Flat</i> <i>BG</i>	yaitu sebuah tangan dengan jari dan telunjuk yang berbentuk huruf “ J ”. Lambang tersebut masih dipertahankan dan diperagakan hingga saat ini.		Suara kertas
<i>Scene</i> 25.a <i>Flat</i> <i>BG</i>	Organisasi The Jakmania merupakan wadah dari pendukung Persija Jakarta yang mempunyai visi dan misi salah satunya		Sfx . Pedang + Lemparan Batu
<i>Scene</i> 25.b <i>Flat</i> <i>BG</i>	meminimalisir keributan yang terjadi dilingkungan antar warga dan antar sekolah		Sfx Jabatan tangan
<i>Scene</i> 26 Int. Stadion Gelora Bung	Selain meminimalisir keributan The Jakmania juga menuangkan kreatifitas dan loyalitas terhadap tim		Suara yel - yel supporter

Karno	Persija		
<i>Scene</i> 27 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Sehingga pada tahun 2005 The Jakmania sukses mendapatkan penghargaan sebagai supporter terbaik di Indonesia yang menjadikan The Jakmania sebagai acuan bagi supporter yang ada di Indonesia.		Suara tepuk tangan meriah
<i>Scene</i> 28 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Perkembangan organisasi The Jakmania dan prestasi Persija yang didapat mampu mengumpulkan para pecinta Persija yang terdapat diluar Jakarta seperti Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Sumatera, Bali, NTB hingga tanah Papua.		
<i>Scene</i> 29 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Markas pertama The Jakmania berada distadion Menteng yang sekaligus menjadi sekretariat		

	untuk mengurus berkas dan kegiatan bidang kepengurusan dan registrasi anggota baru		
<i>Scene</i> 30 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Setelah stadion Menteng berubah menjadi taman Menteng kemudian markas berpindah ke stadion Lebak Bulus yang juga dipakai sebagai kadang Persija.		
<i>Scene</i> 31 <i>Flat</i> <i>BG</i>	Selain stadion Menteng stadion Lebak Bulus juga terkena pengusuran oleh Pemkot DKI Jakarta sehingga	<i>Sfx</i> . Me sin Ek ska vat or + Ru ntu han Ba ng una n	
<i>Scene</i> 32 <i>Flat</i> <i>BG</i>	sekretariat berpindah tempat ke gelanggang olahraga Soemantri Kuningan Jakarta		

	Selatan.		
<i>Scene</i> 33.a <i>Flat</i> <i>BG</i>	Di era jaman moderen yang berbasis <i>online</i> para pengurus The Jakmania meluncurkan situs resmi yaitu <i>Jak Online</i> . Yang berfungsi mengetahui seputar Persija atau The Jakmania ,seperti halnya pada saat pemilihan umum raya untuk menjadi ketua umum mulai dari Harnandiyo Ismayani atau Bung Danang, Kemudian Larico Ranggamone, Lalu Richard Ahmad dan Bung Ferry yang kembali menjabat.		<i>Sfx</i> . <i>Scr</i> <i>oll</i> <i>mo</i> <i>use</i> + “Kl ik” <i>Mo</i> <i>use</i>
<i>Scene</i> 33.b <i>Flat</i> <i>BG</i>	Selain <i>website</i> The Jakmania juga aktif dalam sosial media seperti <i>Facebook</i> , <i>Twitter</i> , <i>Instagram</i> dan juga berguna memberikan informasi		Su ara “T ap”

	secara cepat dan luas.		
<i>Scene 33.c</i> <i>Flat BG</i>	Karena persija kita bersama karena persija kita bersaudara karena persija menyatukan kita semua.		
<i>Credit Title</i>			

Tabel 1. Contoh *Treatment*

Skenario

Naskah - The Jakmania

Scene 01. Flat Background

Persija Jakarta adalah klub kebanggaan Ibukota.

Scene 02. Flat Background

Yang mempunyai fans fanatik yaitu the jakmania, yang berdiri sejak ligina ke 4 tepatnya pada tanggal 19 desember 1997/

Scene 03. Int.Ruang Kerja

Awal mula terbentuknya The Jakmania pertama kali dicetus oleh Diza Rasyid yang pada waktu itu menjabat sebagai manajer persija. Ide ini mendapatkan dukungan penuh dari Gubernur DKI

Jakarta Sutiyoso yang juga menjabat sebagai Pembina persija.

Scene 04. Int.latar - Sore -

FS

Nama The Jakmania berasal dari kata "The" yang diambil dari bahasa kebarat-baratan, "Jak" yang kepanjangan dari Jakarta, dan "Mania" yang disadur dari Beatlemania, kelompok penggemar The Beatles.

Scene 05. Flat Background

The Jakmania pun resmi dibentuk pada 19 Desember 1997.

Scene 06. Flat Background

yang diselenggarakan di Graha Wisata Kuningan Jakarta Selatan yang berdekatan dengan mess pemain persija.

Scene 07.a Flat Background

Dengan dideklarasikan pada saat itu berjumlah 40 orang yang dianggap sebagai pelopor terbentuknya The Jakmania, 40 orang pendiri dikenal dengan istilah JM 1 sampai dengan JM 40. Urutan yang diberikan merupakan bidang yang diterima setiap

pengurus, diantaranya JM 1 Ketua, JM 2 Wakil, JM 3 Sekretaris, JM 4 Bendahara, dan seterusnya.

Scene 07.b Flat Background

Dari 40 orang pengurus ada 3 orang yang menjabat sebagai manajemen di persija diantaranya Edi Supatmo, Dizya Rasyid, dan Mimi Al-qamar.

Scene 08. Int.Ruang Rapat

Pada saat deklarasi dilakukan terpilihlah Selebritis Ibukota yaitu Gugun Gondrong sebagai ketua umum dan Ferry Indrajariief atau Bung Ferry menjadi wakil ketua, yang disetujui oleh semua peserta dengan masa jabatan selama 2 tahun.

Scene 09.a Flat Background

Gugun selama menjabat hingga tahun 1999 mengambil tindakan cepat dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang dibantu oleh pengurus lainnya,

Scene 09.b Flat Background

Setelah habis masa jabatan Gugun dipilih dan

dilanjutkanlah oleh Bung Ferry yang menjabat hingga beberapa periode dengan menuai beberapa kesuksesan.

Scene 10. Int.Tribun Stadion

Lebak Bulus

Bung Ferry memang dibesarkan dalam lingkungan organisasi dan Bung Ferry sendiri pernah menjadi anggota supporter commandos pelita jaya yang kemudian berubah pikiran menjadi mendukung persija Jakarta.

Scene 11. Int.Meja Ruang Rapat

Berkat keahlian pengurus yang berjumlah 40 orang dengan anggota hanya 100 orang, muncul ide untuk menarik orang sekitar

Scene 12. Ext.Suasana Komplek Jakarta

dengan melakukan ajakan untuk menyatukan suara dan tekad mendukung persija saat berlaga, yang dilantangkan pada pengera suara yang dipasang dimobil kijang salah satu pengurus.

Scene 13. Flat Background

Kemudian muncul momentum yang tepat untuk menambah

lebih banyak anggota pada timnas Indonesia berlaga jelang piala Asia

Scene 14. Ext.Gelora Bung

Karno

Sang Pria turun di sebuah sisi jalan,di seberang jalan terlihat sebuah rumah tua lamanya. Tak ada rumah terlihat di samping rumah itu.

Scene 15. Ext.Luar Stadion

Gelora Bung Karno

Dengan menyuarakan untuk bergabung The Jakmania

Scene 16. Flat Background

dan membagikan formulir kepada penonton yang berada diluar stadion Gelora Bung Karno

Scene 17. Ext.latar Mading

Sekolah

Selain itu para pengurus juga menempelkan poster-poster pada setiap mading sekolah yang berada dijakarta

Scene 18. Flat Background

Berkat kegiatan ini banyak orang yang mendaftar sebagai

anggota The Jakmania, Hingga lebih dari 30.000 lembar formulir pendaftaran yang diterima oleh pengurus.

Scene 19. Flat Background

Dikarenakan anggota yang semakin terus bertambah untuk bergabung, Maka dibentuklah Koordinator Wilayah di 50 titik di Jakarta

Scene 20. Flat Background

Serta setiap anggota yang telah mendaftar mendapatkan kaos anggota yang bertuliskan "Gue Anak Jakarta"

Scene 21. Flat Background

dan juga mendapatkan kartu anggota resmi The Jakmania.

Scene 22. Flat Backgorund

Awal mula ide lambing The Jakmania muncul dari usulan Bung Fery yang hanya bola yang memantul berbentuk huruf " J "

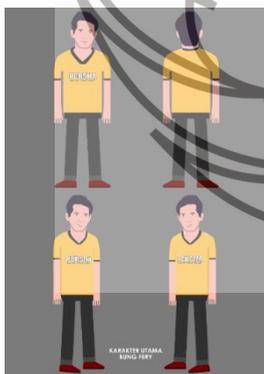
Scene 23. Flat Background

Akan tetapi tersebut ditertawakan oleh Edi

Desain Karakter

Desain karakter dibuat setelah sinopsis ditentukan. Pembuatan karakter sendiri menjadi mudah, dikarenakan ada gambaran dari sinopsi sendiri, atribut karakter juga disesuaikan pada kondisi pada cerita. Desain karakter sendiri adalah salah satu bentuk ilustrasi dengan konsep manusia, dengan segala perlengkapan menyangkut sifat, fisik, profesi, tempat dan takdir. Dalam bentuk beraneka rupa dari manusia, hewan, tumbuhan dan berbagai macam benda mati .

Dalam film animasi “The Jakmania” memiliki total beberapa karakter. Karakter dipilih sesuai dengan tokoh yang ada didalam alur sejarah terbentuknya organisasi The Jakmania.



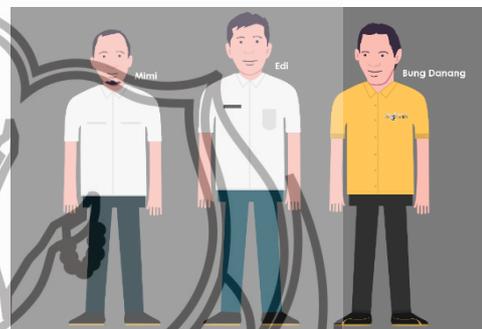
Gambar 1. Desain Karakter Bung Ferry



Gambar 2. Desain Karakter 2



Gambar 3. Desain Karakter 3



Gambar 4. Desain Karakter 4

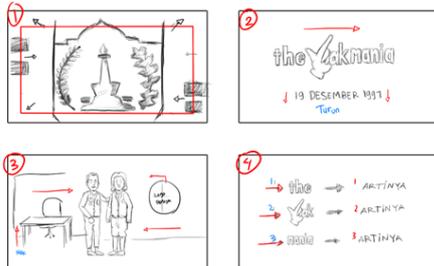


Gambar 5. Desain Karakter 5

Storyboard

Setelah penulisan cerita selesai, tahap berikutnya dalam pembuatan animasi “Ketika Harus Memilih” adalah membuat *storyboard*. Secara umum *storyboard* merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling

berkelanjutan membentuk alur cerita sesuai dengan Skenario. Berikut ini adalah contoh *storyboard* dari film animasi “Ketika Harus Memilih”:



Gambar 6. Contoh *Storyboard* 1

Asset Background

Proses pembuatan *assets* The Jakmania, dikerjakan menggunakan bantuan *software* desain, dengan menggunakan teknik *flat design*. Dimulai dari penentuan referensi, apa saja yang dibutuhkan menurut panduan dari *storyboard* pemilihan *style* dan warna yang di inginkan. Animasi The Jakmania dikerjakan mulai dengan pembuatan *asset* yang membutuhkan referensi untuk dapat menghasilkan sebuah *asset* dan *background*, kebutuhan *property* sesuai *storyboard*. Dan selanjutnya menuju ke proses *coloring* setiap *asset* yang sudah di buat. Gambar referensi yang sudah di dapat kemudian di olah dengan ide-ide yang di sesuaikan *stylenya* dengan desain karakter yang sudah di buat sebelumnya, agar *asset* dibuat tidak kontras dan lebih selaras dengan desain karakter yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan *background* tidak menggunakan sketsa terlebih dahulu

melainkan langsung menggunakan *software photoshop*, menyesuaikan referensi yang ada dan di buat lebih berbeda dan lebih *simple* namun tetap detail sesuai dengan cerita yang ada, untuk resolusi bermacam-macam dari yang 300dpi.

Animating

Proses *animating* dilakukan dengan menggunakan *software After Effect*. Dimulai dari penyusunan *assets* dan karakter yang di sesuaikan menurut tata letak di *storyboard* kemudian ke tahap *animating motion assets*, *animate* karakter, penambahan *element* dan transisi.

Animasi The Jakmania dikerjakan mulai dari proses pembuatan *motion asset* pada lembar kerja *Software After Effect* dengan format (HDTV 1080 25 fps). Gambar *asset* yang sudah terkumpul kemudian di bagi menurut per *cutnya*.

Penganimasian *asset* menggunakan teknik animasi *motion*, karena sebagian besar *asset* di animasi The Jakmania menggunakan gerakan *motion* dan mengatur *timing* pada *graph editor* dan *opacity* untuk memberikan kesan jatuh yang lebih realis, dan juga memberikan efek geser yang lembut (*slow in – slow out*).

Proses penganimasian dengan teknik *motion* tidak terlalu rumit hanya bergantung dengan *achor point*, *potition*, *scale* dan pengaturan di panel *timing*,

untuk memberikan efek *motion blur* dengan mengaktifkan panel *motion blur* yang sudah tersedia di *colom compos* dan *layer*.

Compositing

Proses *compos* adalah teknik penggabungan animasi, *background* dan penyusunan dari *cut* awal opening hingga *ending*, penambahan tansisi juga dilakukan di tahan *compose*, digabungkan dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effect*.

Dalam satu *project* di perangkat lunak pengolah komposisi, setiap *shot* masing-masing merupakan satu *project*, pada hasil akhirnya akan di *render* menjadi satu video.

Music Scoring and Sound Effect

Pada proses *scoring* mengacu pada narasi naskah yang sudah ada, *background* musik menyesuaikan suasana emosional narasi dan juga menyesuaikan juga dengan animasi yang di ditampilkan. Serta untuk *background music* pada *opening* hingga *ending*, berisi bernuansa bahagia, ceria.

Selain *background music*, terdapat beberapa rangkaian efek suara yang dimasukan kedalam animasi. Contohnya adalah suara *ambience* suasana di stadion Gelora Bung Karna dan suasana saat tawuran. *Ambience* ini di peroleh dengan merekam langsung dilokasi kejadian,

karena pemakaian *ambience* pada film ini tidak terlalu banya dan tidak begitu mencolok hanya memberikan *effect noise* saja.

Selain suara *ambience* juga menonjolkan *sound effect* yang menyesuaikan gerakan animasi pada *property* atau karakter, karena pada film animasi *motion graphic* lebih umum dan wajib memberikan *sound effect* karena akan memberikan kesan unik, menarik dan gerakan tampak lebih hidup.

Editing

Editing adalah proses meng-*edit file compose* yang sudah tersusun sesuai *timing* naskah dari *opening* hingga *ending*.

Mastering

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

Kesimpulan

Penciptaan Film Animasi 2D “The Jakmania” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan :

Penerapan 12 prinsip animasi kedalam film Animasi 2D “The Jakmania” agar tampak terlihat lebih menarik dan sesuai dalam pengemasan yang disajikan kepada penonton. Dalam animasi ini menceritakan tentang sejarah The Jakmania yang didalamnya menjelaskan infografis

terbentuknya dan beberapa orang yang mencetuskan organisasi ini yang disajikan dalam bentuk *motion graphic*.

Pada infografis yang dibuat ini disajikan perkembangan keanggotaan yang semakin banyak dan bisa menciptakan berbagai yel-yel dan koreografi didalam stadion yang menuai berbagai prestasi.

Menyajikan informasi sejarah dalam durasi sebuah infografis terlalu padat dalam durasi 3 menit dengan format HDTV 1080 25 fps dan dibuat dengan *style flat design* agar tidak terlalu banyak frame.

Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “The Jakmania” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain :

Memasukan informasi dengan ringkas dan jelas agar dikemas tidak terlalu padat.

Pemilihan materi yang dipilih dengan berbagai narasumber agar sesuai dengan inti permasalahan yang diangkat.

Rujukan Buku

Fitroh, Devi. (2016). Kota, Klub, dan Pasoepati. Yogyakarta; Buku Litera.

Foer, Franklin. (2017). Memahami Dunia Lewat Sepakbola. Tangerang Selatan; Marjin Kiri.

Junaedi, Fajar. (2014). Merayakan Sepakbola *Fans*, Identitas dan Media. Yogyakarta; Buku Litera Yogyakarta.

Kennedy, Edward. (2014). Sepakbola Seribu Tafsir. Yogyakarta; *Indie Book Corner*.

Nugroho, Rizal. (2013). Pemain Keduabelas. Yogyakarta; Ekspresi Buku.

Sutton, Antony. (2017). Sepakbola *The Indonesian Way of Life*. Jakarta Selatan; Kawos Publishing.

Simaepa, Darmanto. (2016). Tamasya Bola. Yogyakarta; Buku Mojok.

Syaputra, Iswandi. (2016). Pemuja Sepakbola. Jakarta Selatan; Kepustakaan Populer Gramedia.

Rujukan Laman

<http://jakonline.asia/>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018

pukul 20:00 WIB

<http://jakmania.id/>, diakses pada tanggal 15 Maret 2018

pukul 21:00 WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=f1ot0r5wJqA&t=883s>, diakses pada tanggal

11 Januari 2018 pukul 13:00

WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=gEruwGa9ZAo&t=893s>, diakses pada tanggal

11 Januari 2018 pukul 13:30

WIB