

**PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM ANIMASI
“*NUSAKAMBANGAN AND THE SECRET OF MYTHICAL
FLOWER*” UNTUK MENGENALKAN SITUS BERSEJARAH
DI CILACAP KEPADA REMAJA USIA SMP**



Disusun oleh:

AHMAD ROFIQ TAMAMI

11151004

**PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM ANIMASI
“*NUSAKAMBANGAN AND THE SECRET OF MYTHICAL
FLOWER*” UNTUK MENGENALKAN SITUS BERSEJARAH
DI CILACAP KEPADA REMAJA USIA SMP**

Disusun oleh:

AHMAD ROFIQ TAMAMI

11151004

**PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal:



Wahyu Tri Widadyo, M.Sn

NIK. 98093052

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM ANIMASI
“*NUSAKAMBANGAN AND THE SECRET OF MYTHICAL
FLOWER*” UNTUK MENGENALKAN SITUS BERSEJARAH
DI CILACAP KEPADA REMAJA USIA SMP**

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 13 Agustus 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Wahyu Tri Widadyo, M.Sn
NIK. 98093052

Ketua Penguji



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK. 09123113

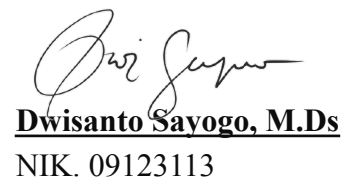
Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudjadi Tjipto, M.Ds
NIP. 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK. 09123113

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt, Tuhan semesta alam, karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang mengantarkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul, **Perancangan *Background* Film Animasi “Nusakambangan and The Secret of Mythical Flower” Untuk Mengenalkan Situs Bersejarah di Cilacap Kepada Remaja Usia SMP.** Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan jenjang Strata Satu untuk memperoleh gelar Sarjana Seni dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini, penulis tak memungkiri akan uluran tangan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik, terlepas dari kekurangan dan hambatan yang terdapat pada prosesnya. Maka izinkan penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Wahyu Tri Widadijo S.Sn M.Sn selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan penuh selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Keluarga penulis; Ibu, Bapak, Kakak, dan para keponakan yang senantiasa memberikan doa dan dukungan secara moril bagi penulis selama proses pengerjaan berlangsung.
3. Tim dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual STSRD Visi Yogyakarta.
4. Keluarga besar Desain Komunikasi Visual STSRD Visi terutama angkatan 2015.
5. Vannisa Rindita P. yang telah membantu dan memberi dorongan dalam menyelesaikan penulisan skripsi perancangan ini.

... dan orang-orang baik lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung, memberikan energi positif bagi penulis pada proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai.

Mohon maaf bila terdapat salah kata maupun kekeliruan dalam penulisan skripsi ini, karena sesungguhnya kesalahan hanyalah milik manusia, dan semua kebaikan akan kembali ke Allah Yang Maha Sempurna.

Ahmad Rofiq Tamami (11151004)

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Abstrak	x
Abstract	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Perancangan	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.6 Skema Perancangan	4

BAB II DATA DAN ANALISIS

2.1 Data Objek	5
2.1.1 Sejarah Kabupaten Cilacap	5
2.1.2 Situs Bersejarah	7
A. Benteng Klingker	9
B. Benteng Karang Bolong	10
C. Benteng Pendem	11
D. Makam Kerkhof	12
2.2 Analisa Objek dan Target Audiens	13
2.2.1 Analisis 5W+1H	13
2.2.2 Analisis Target Audiens	14
2.3 Referensi Perancangan	15
2.4 Landasan Teori	17
2.4.1 Animasi	17
2.4.2 Background	18

2.4.3 Background Yang Ideal	19
2.4.3.1 Warna dan Pencahayaan	19
2.4.3.2 Komposisi	24
2.4.3.3 Titik Fokus	29
2.4.3.4 Perspektif	30
2.4.3.5 Kontras	35
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
3.1 Konsep Verbal	37
3.1.1 Plot	37
3.1.2 Naskah	38
3.2 Konsep Visual	
3.2.1 Storyboard	41
BAB IV DESAIN	
4.1 Background	45
4.1.1 Benteng Klingker	45
4.1.2 Benteng Karang Bolong	51
4.1.3 Benteng Pendem	57
4.1.4 Makam Kerkhof	60
4.2 Tes Sinematik	64
4.2.1 Benteng Klingker	64
4.2.2 Benteng Karang Bolong	67
4.2.3 Benteng Pendem	70
4.2.4 Makam Kerkhof	73
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	4
Gambar 2.1 Peta Kabupaten Cilacap	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi Situs Bersejarah	8
Gambar 2.3 Benteng Klingker	9
Gambar 2.4 Benteng Karang Bolong	10
Gambar 2.5 Benteng Pendem	11
Gambar 2.6 Denah Benteng Pendem	11
Gambar 2.7 Makam Kerkhof Cilacap	12
Gambar 2.8 Buku 60x70 & Sketch #01	16
Gambar 2.9 Dear Alice	17
Gambar 2.10 Roda Warna	20
Gambar 2.11 Skema Warna Monokrom	21
Gambar 2.12 Skema Warna Analog	22
Gambar 2.13 Skema Warna Komplementer	22
Gambar 2.14 Skema Warna Split Komplementer	23
Gambar 2.15 Skema Warna Triad	23
Gambar 2.16 Skema Warna Tetrad	24
Gambar 2.17 <i>Rule of Thirds</i> pada lukisan Albert Bredow - <i>Beach Landscape</i>	25
Gambar 2.18 <i>Golden Ratio</i>	27
Gambar 2.19 <i>The Great Wave of Kanagawa</i> - Hokusai	28
Gambar 2.20 Contoh simetri refleksi, translasi, dan rotasional	29
Gambar 2.21 Contoh titik fokus dalam sebuah gambar	29
Gambar 2.22 Perspective Grid	31
Gambar 2.23 Perspektif Satu Titik Hilang	32
Gambar 2.24 Perspektif Dua Titik Hilang	33
Gambar 2.25 Contoh perspektif yang terdistorsi	33
Gambar 2.26 Perspektif Tiga Titik Hilang	34
Gambar 2.27 <i>Multipoint Perspective</i>	34
Gambar 2.28 Kontras Warna	35
Gambar 3.1 <i>Storyboard</i> halaman 1	41
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> halaman 2	42

Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> halaman 3	43
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> halaman 4	44
Gambar 4.1 <i>Background</i> Benteng Klingker	45
Gambar 4.2 Skema warna split komplementer yang digunakan	46
Gambar 4.3 Penggunaan warna biru, jingga kemerahan, dan hijau	46
Gambar 4.4 Penggunaan komposisi golden ratio	47
Gambar 4.5 Penggunaan perspektif grid	48
Gambar 4.6 Penggunaan kontras	48
Gambar 4.7 Perbandingan detail pada karakter dan <i>background</i>	49
Gambar 4.8 Kontras nilai pada objek tiang	50
Gambar 4.9 <i>Background</i> Benteng Karang Bolong	51
Gambar 4.10 Skema warna split komplementer	51
Gambar 4.11 Penggunaan warna biru, jingga kemerahan, dan hijau	52
Gambar 4.12 Penggunaan perspektif tiga titik hilang	53
Gambar 4.13 Titik fokus pada adegan SC03_SH04	53
Gambar 4.14 Penggunaan komposisi <i>rule of thirds</i>	54
Gambar 4.15 Penggunaan kontras warna	55
Gambar 4.16 Kontras nilai pada karakter	55
Gambar 4.17 Kontras pada akhir adegan	56
Gambar 4.18 <i>Background</i> Benteng Pendem	57
Gambar 4.19 Penggunaan warna biru, jingga kemerahan, dan hijau	57
Gambar 4.20 Penggunaan perspektif satu titik hilang	58
Gambar 4.21 Penggunaan <i>rule of thirds</i>	59
Gambar 4.22 Perbandingan kontras pada karakter dan <i>background</i>	59
Gambar 4.23 <i>Background</i> Makam Kerkhof	60
Gambar 4.24 Penggunaan warna biru, jingga kemerahan, dan hijau	60
Gambar 4.25 Penggunaan perspektif pada <i>background</i> makam kerkhof	61
Gambar 4.26 Penggunaan komposisi simetris	62
Gambar 4.27 Penggunaan kontras	63
Gambar 4.28 Perbandingan detail pada karakter dan <i>background</i>	63
Gambar 4.29 Penggunaan Layer	64
Gambar 4.30 Layer <i>foreground</i>	65

Gambar 4.31 Layer efek	65
Gambar 4.32 Layer karakter	66
Gambar 4.33 Layer <i>background</i> tengah	66
Gambar 4.34 Layer <i>background</i> jauh	67
Gambar 4.35 Penggunaan layer	67
Gambar 4.36 Layer <i>foreground</i>	68
Gambar 4.37 Layer karakter	68
Gambar 4.38 Layer efek	69
Gambar 4.39 Layer <i>background</i> tengah	69
Gambar 4.40 Layer <i>background</i> jauh	70
Gambar 4.41 Penggunaan layer	70
Gambar 4.42 Layer efek	71
Gambar 4.43 Layer karakter	71
Gambar 4.44 Layer <i>background</i> tengah	72
Gambar 4.45 Layer <i>background</i> jauh	72
Gambar 4.46 Penggunaan layer	73
Gambar 4.47 Layer efek	74
Gambar 4.48 Layer <i>Foreground</i>	74
Gambar 4.49 Layer Karakter	75
Gambar 4.50 <i>Background</i> Tengah	75
Gambar 4.51 <i>Background</i> Jauh	76

**PERANCANGAN *BACKGROUND* FILM ANIMASI
“*NUSAKAMBANGAN AND THE SECRET OF MYTHICAL
FLOWER*” UNTUK MENGENALKAN SITUS BERSEJARAH
DI CILACAP KEPADA REMAJA USIA SMP**

**Oleh: Ahmad Rofiq Tamami 11151004
Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
tamami.ahmad@gmail.com**

ABSTRAK

Keberadaan situs-situs bersejarah peninggalan Belanda merupakan sebuah aset sejarah yang dimiliki oleh Kabupaten Cilacap. Untuk meningkatkan literasi remaja, terutama pada usia Sekolah Menengah Pertama, dibutuhkan sebuah alternatif media yang menarik dan mudah disampaikan secara audio dan visual. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan film animasi yang akan menggambarkan dan menceritakan mengenai sejarah dari situs-situs di Kabupaten Cilacap, dengan melalui perancangan *background* yang sekiranya dapat menarik minat remaja untuk memperkaya pengetahuannya mengenai hal ini. Situs bersejarah yang diangkat pada perancangan *background* untuk konsep animasi ini adalah Benteng Klingker, Benteng Pendem, Benteng Karang Bolong, dan Makam Kerkhof. Untuk menganalisa objek, penulis menggunakan teknik 5W+1H, dan juga melihat parameter target audiens berdasarkan kondisi geografis, demografis, dan psikografis calon audiens yang sekiranya dapat membantu untuk menggali bagaimana konsep suasana *background* pada film animasi ini terbangun. Setelah itu, untuk proses perancangan, penulis berpatok pada literatur mengenai teknik pemilihan warna split komplementer karena dinilai memiliki kombinasi warna yang serasi, dengan penggambaran menggunakan teknik digital painting dan gaya semi realis agar dengan tujuan untuk menarik minat para remaja SMP menonton film animasi yang memiliki bobot edukasi sejarah ini.

Kata kunci: Perancangan latar tempat, *Background* film animasi, Sejarah Cilacap.

**BACKGROUND DESIGNING OF ANIMATED FILM
“NUSAKAMBANGAN AND THE SECRET OF MYTHICAL
FLOWER” TO INTRODUCING THE HISTORICAL SITES OF
CILACAP TO JUNIOR HIGH SCHOOL TEENAGERS**

**By: Ahmad Rofiq Tamami 11151004
Majoring in Visual Communication Design,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
tamami.ahmad@gmail.com**

ABSTRACT

The presence of dutch historical sites in Cilacap Regency is an asset that has a historical value. To increase the literacy for the teenagers there, especially for the Junior High School students' age, an alternative audio visual media that is attractive and easy to access is needed. One of the many efforts that we can do is using an animation movie that tells the history and backstory of those historical sites in Cilacap Regency, by going through the background designing that can attract the Cilacap teenagers to enrich their knowledge about Cilacap History. Cilacap historical sites that were used for background designing for this animation movie concept are Benteng Klingker, Benteng Pendem, Benteng Karang Bolong, and Kerkhof Cemetery Complex. To analyze the objects, the author uses the technique 5W+1H, and looks at the parameters to find the audience target based on their condition of their geography, demography, and psychographic potential audience who can help to explore how the concept of the background atmosphere in this animated film is built. After that, to the designing progress, the author relies on the literature about the technique of selecting the split complementary color because it is considered to have a harmonious color combination, with depictions using digital painting techniques and semi-realist styles so that with the aim of attracting junior high school youth to watch this animated film which has historical educational weight.

Keyword: Set Design, Animated Film Background, Cilacap History.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Cilacap adalah salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang terletak di pesisir selatan Pulau Jawa dan berbatasan dengan Provinsi Jawa Barat. Dalam perjalanan sejarahnya terutama pada masa kolonialisme Belanda, Kota Cilacap mempunyai peran yang penting. Keberadaan pulau Nusakambangan menjadikan pesisir pantai Cilacap sebagai tempat yang paling aman dari ganasnya ombak pantai selatan Jawa. Oleh karena itu pemerintah Hindia Belanda mendirikan sebuah pelabuhan di pesisir kota Cilacap. Dengan terbentuknya Cilacap sebagai kota pelabuhan, menjadikan kota ini sebagai titik paling strategis di masanya. Ramainya kegiatan perairan di Cilacap mempengaruhi banyak hal. Contohnya adalah dibangunnya kanal sebagai jalur air dan rel kereta api sebagai jalur darat untuk menghubungkan Cilacap dengan kota-kota sekitarnya. Ada pula benteng-benteng pertahanan dibangun untuk melindungi pelabuhan dari ancaman serangan musuh. Benteng yang dibangun pada masa kolonialisme Belanda diantaranya Benteng Klinker dan Benteng Karang Bolong di Pulau Nusakambangan, juga Benteng Pendem di ujung pantai Teluk Penyus yang sekarang dijadikan objek wisata. Namun, selain Benteng Pendem kondisi bangunan benteng-benteng bersejarah tersebut saat ini cukup memprihatinkan. Terdapat banyak tumbuhan liar disekitar bangunan benteng dan dijumpai pula beberapa coretan tangan yang tidak bertanggung jawab. Selain benteng, ada pula Pemakaman Kerkhof atau kompleks pemakaman belanda yang lokasinya tidak jauh dari Benteng Pendem. Kondisinya saat ini kurang terawat, bahkan sempat tertumpuk sampah pada beberapa makam tokoh penting dalam sejarah kolonialisme Belanda di Cilacap.

Sebagian orang beranggapan bahwa sejarah adalah sesuatu yang tidak penting atau bahkan tidak berguna. Sejarah dianggap sebagai masa lalu yang harus segera dilupakan untuk kemudian berfokus kepada masa depan. Namun masih banyak pula yang percaya bahwa sejarah dapat memberikan banyak manfaat bagi kehidupan. Menurut Sartono Kartodirdjo (1994), sejarah erat

kaitannya dengan pendidikan khususnya pendidikan karakter bangsa. Melalui sejarah dapat dilakukan pewarisan nilai-nilai dari generasi terdahulu dimana nilai-nilai tersebut akan menumbuhkan kesadaran sejarah bagi generasi masa kini dan dapat dimanfaatkan untuk pembangunan watak bangsa. Menurut Suswandari, et al pada tahun 2019 berpendapat bahwa bangunan bersejarah atau situs cagar budaya yang ada di Cilacap dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sejarah yang lebih kreatif dan inovatif dalam membangun identitas dan nasionalisme pada remaja. Oleh karena itu penting bagi remaja untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah terutama yang berkaitan dengan daerah tempat tinggalnya. Di sisi lain, belum banyak literatur dan media yang mengupas tentang situs-situs bersejarah di kota Cilacap. Dengan demikian, untuk menambah literasi dan media tersebut perlu dirancang karya-karya yang mengangkat situs-situs bersejarah di Cilacap kedalam media yang sesuai dengan apa yang disukai oleh remaja.

Kondisi pandemi yang telah berlangsung lebih dari dua tahun di Indonesia memaksa masyarakat untuk lebih banyak melakukan aktivitasnya dari rumah. Tidak terlepas bagi para pelajar, mereka harus terbiasa melakukan kegiatan belajar secara daring. Kondisi demikian mengakibatkan anak-anak dan remaja sangat akrab dengan gawai dan media-media digital. Saat ini konten-konten dari berbagai sosial media seperti Instagram, YouTube dan Tiktok sangat banyak digemari. Tidak sedikit konten dari media sosial tersebut yang dianggap tidak mendidik. Kondisi demikian dikhawatirkan dapat mempengaruhi perilaku remaja terutama di usia SMP dimana mereka cenderung lebih suka mengikuti tren yang sedang terjadi. Oleh karena itu diperlukan konten digital yang dapat mengedukasi dan membentuk karakter remaja agar sesuai dengan identitas bangsa.

Animasi adalah salah satu media digital yang sangat digemari oleh anak-anak dan remaja, bahkan usia dewasa pun saat ini tidak sedikit yang menyukainya. Terdapat banyak unsur yang membentuk animasi menjadi sebuah tontonan yang menarik, salah satunya adalah *background* atau ilustrasi latar. Dari keseluruhan adegan dalam video animasi, 90% dapat terisi oleh ilustrasi *background*. Background memiliki peran yang penting dalam animasi agar tercipta visual yang diinginkan. Melalui *background* dapat digambarkan dimana tempat tokoh berada hingga suasana seperti apa yang sedang terjadi dalam adegan

animasi. Dengan memanfaatkan *background* pada animasi, dapat dimunculkan ilustrasi mengenai bangunan-bangunan bersejarah. *Background* yang memuat bangunan bersejarah tersebut nantinya dapat dimanfaatkan sebagai konten animasi yang ditampilkan dalam sosial media agar dapat mengenalkan sejarah perjuangan bangsa di daerahnya sendiri. Oleh karena itu dipilih *Background* Animasi sebagai media yang dapat merepresentasikan, mengenalkan, dan menggambarkan situs-situs sejarah di Cilacap dengan menarik sesuai apa yang digemari para remaja usia SMP.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang *background* yang ideal dalam film animasi 2D?
2. Bagaimana merancang *background* animasi yang mampu mengenalkan situs sejarah Belanda di Cilacap untuk remaja usia SMP?

1.3 Batasan Masalah

1. Pengerjaan tugas akhir akan terfokus pada perancangan *Background* pada animasi 2D “Nusakambangan and The Secret of Mythical Flower”
2. Pengerjaan tugas akhir akan terfokus pada pembuatan *Background* animasi yang bertema tentang situs sejarah Kabupaten Cilacap di masa kolonialisme Belanda.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Bertujuan untuk mengenalkan situs-situs dan bangunan yang memiliki nilai sejarah di Kabupaten Cilacap.
2. Membuat media yang menarik bagi remaja Cilacap agar tercipta kepedulian terhadap situs-situs sejarah di daerahnya sendiri.

1.5 Manfaat Perancangan

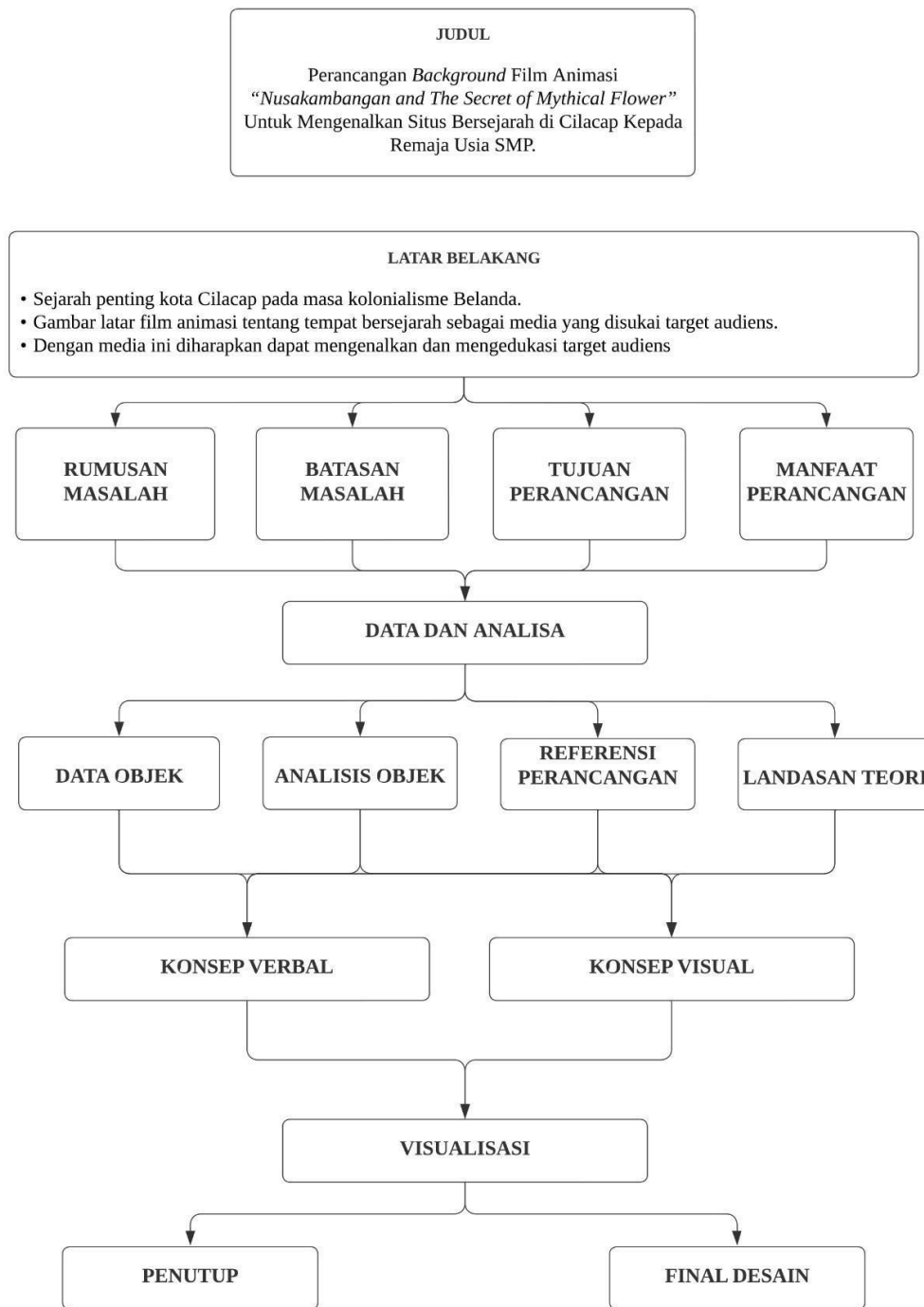
1. Manfaat bagi lembaga STSRD VISI

Sebagai sumber referensi perancangan *Background* animasi yang menarik dan efektif.

2. Manfaat bagi masyarakat

Menambah jenis media informasi baru bagi warga Cilacap terutama usia remaja untuk mengenal lokasi-lokasi yang memiliki nilai sejarah di daerahnya sendiri.

1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Oleh Penulis)

BAB II

Data & Analisis

2.1 Data Objek

2.1.1 Sejarah Kabupaten Cilacap



Gambar 2.1 Peta Kabupaten Cilacap

(Sumber: *peta-hd.com*)

Menurut laman resmi situs Kabupaten Cilacap, Kabupaten Cilacap terletak di sebelah barat Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Cilacap juga berada di pesisir selatan Pulau Jawa yang merupakan perairan Samudera Hindia. Pada sebelah barat, Kabupaten Cilacap berbatasan langsung dengan Kabupaten Ciamis dan Banjar, Provinsi Jawa Barat, dan berbatasan dengan Kabupaten Banyumas dan Kabupaten Kebumen pada bagian utara. Kabupaten Cilacap juga merupakan kabupaten yang memiliki wilayah terluas di Jawa Tengah dengan luas 225.360,840 Hektar dan terbagi menjadi wilayah sub-administratif sebanyak 24 kecamatan dan 269 desa, juga 15 kelurahan.

Berdasarkan cerita rakyat dan peninggalan tempat-tempat keramat bersejarah yang diyakini masyarakat, era peradaban Kabupaten Cilacap dimulai pada daerah pesisir kidul, atau pantai selatan yang berdatar dekat pulau Nusakambangan yang memiliki kondisi berupa hutan dan rawa-rawa dengan “Keraton Siluman” atau disebut juga “Keraton Noesatembini” (Buku Sejarah Cilacap, Pemerintah Kabupaten Cilacap, 1975.). Keraton ini

mempunyai daerah yang amat luas dengan wilayah sebagai berikut; membujur dari bagian timur ke barat memutar ke utara sepanjang pantai laut serta menghadap Samudera Hindia yang untuk saat ini, daerah tersebut dapat kita kenal sebagai pulau Nusakambangan. Alkisah di pulau ini, bermulalah peradaban pada wilayah pesisir selatan pulau Jawa yang kelak menjadi daerah administratif Kabupaten Cilacap.

Singkat cerita, pada pendudukan Belanda yang memiliki kamar dagang VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie 1602-1799*) Cilacap disebut sebagai Kadipaten *Dajeuhluhur* sebelum diduduki kekuasaan Hindia Belanda dan telah memiliki tujuh pemimpin (Bupati) yang diwariskan secara turun-temurun hingga pada akhirnya tunduk pada pemerintahan *Dutch East Indies* ; *Nederlandsch-Indië* ; atau Hindia Belanda pada tahun 1831 dan sejak saat itu menjadi bagian dari salah satu distrik di bawah Karesidenan Banyumas. Namun, pada tahun 1830 pasca berakhirnya perang Diponegoro, Banyumas dan Bagelen (Kedu) diperintahkan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk memisahkan diri dari Kasunanan Surakarta, dan berada dibawah kekuasaannya pada tahun 1831. Sehingga, daerah yang sekarang dikenal sebagai Kabupaten Banyumas dijadikan daerah Karesidenan (residensi) sejak tahun 1831 sesudah Jenderal De Kock mengadakan sebuah pertemuan di Sokaraja mengenai pemerintahan Hindia Belanda di wilayah Karesidenan Banyumas. Maka dari itu, dibentuklah susunan pemerintahan berupa Residen dan Asisten Residen untuk mendampingi para adipati. Sebagaimana sebelumnya daerah tersebut memang dipimpin oleh Adipati. Pada masa kolonial, wilayah Cilacap berupa kecamatan atau Onder Distrik dari daerah Karesidenan Banyumas.

Karena wilayah Banyumas Selatan dianggap terlalu luas *Patenschaft* Dayeuhluhur dan Distrik Adiraja dijadikan satu wilayah afdeling tersendiri yaitu afdeling Cilacap yang kemudian membentuk *Onder Regentschap* Cilacap. Berdasarkan rencana Residen Banyumas De Sturier tertanggal 31 Maret 1831 dapat diketahui batas-batas wilayah *Onder Regentschap* Cilacap lebih luas dari wilayah Kabupaten Cilacap yang sekarang. Selanjutnya melalui besluit Gubernur Jenderal tanggal 21 Maret 1856 Nomor 21, Menteri

Kolonial Pemerintah Hindia Belanda menetapkan Onder Regentschap Cilacap ditingkatkan menjadi *Regentschap* (Kabupaten Cilacap).

Menurut catatan-catatan arsip perkembangan dan pertumbuhan, kota Cilacap menjadi sebuah kota kabupaten Cilacap terhitung unik karena terletak tepat di antara kerajaan Mataram yang bersuku Jawa dan kerajaan Galuh yang bersuku Sunda. Kata ‘Cilacap’ berarti daerah “pinggiran” baik pinggiran kerajaan Galuh maupun Mataram (Citra Kabupaten Cilacap dalam Arsip, Arsip Nasional Republik Indonesia, 2019).

2.1.2 Situs Bersejarah

Adanya pulau Nusakambangan yang membentang di sisi selatan kota Cilacap menjadikan pesisir Cilacap sebagai tempat yang paling aman untuk dibangunnya pelabuhan agar terhindar dari ganasnya ombak pantai selatan. Dibangunnya pelabuhan Cilacap oleh pemerintah Hindia Belanda membawa dampak yang besar bagi perkembangan kota Cilacap. Sejak saat itu Cilacap menjadi kota pelabuhan terpenting di pesisir selatan pulau Jawa. Kondisi tersebut menjadikan pelabuhan Cilacap rawan terhadap incaran serangan musuh dari luar. Sebagai upaya antisipasi terhadap serangan musuh, pemerintah Hindia Belanda banyak membangun benteng-benteng pertahanan di daerah sekitar pelabuhan. Selain benteng pertahanan, pemerintah Hindia Belanda juga banyak membangun infrastruktur pendukung seperti stasiun kereta api, rumah-rumah dinas, kantor-kantor, bunker, kanal, hingga pemakaman. Bangunan dan situs yang berhubungan dengan sejarah kolonialisme Belanda tersebut saat ini telah banyak ditetapkan sebagai situs cagar budaya.

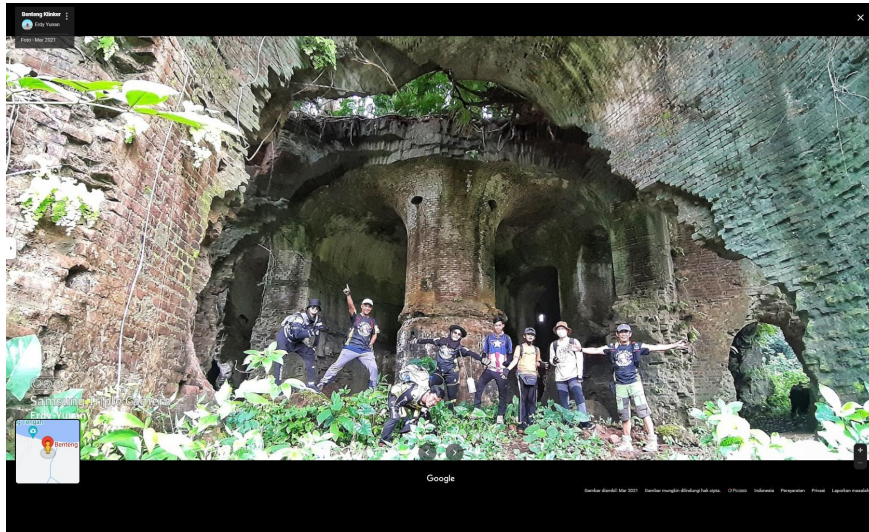


Gambar 2.2 Peta Lokasi Situs Bersejarah

(Sumber: Oleh Penulis)

Dalam memenuhi kebutuhan scene film animasi “*Nusakambangan and The Secret of Mythical Flower*” terdapat berbagai adegan yang harus digambarkan. Beberapa adegan berada di lokasi situs-situs bersejarah di Cilacap. Mengemas adegan tersebut dengan menarik dinilai dapat meningkatkan ketertarikan, kepekaan dan kesadaran generasi muda Kabupaten Cilacap terhadap sejarah daerahnya. Oleh karena itu situs bersejarah yang dirancang sebagai berikut; Benteng Klingker dan Benteng Karang Bolong yang berada di Pulau Nusakambangan, Makam Kerkhof dan Benteng Pendem yang berada di Teluk Penyus. Keempat lokasi ini berada di bagian selatan Kabupaten Cilacap dan berada di kawasan pesisir.

A. Benteng Klingker



Gambar 2.3 Benteng Klingker

(Sumber: Google Maps)

Bangunan Benteng Klingker dirancang oleh Kolonel Van der Wijck yang merupakan Direktur dari *The Dutch Royal Engineers* di Pulau Jawa. Dibangunnya benteng ini bertujuan untuk mengantisipasi terjadinya serangan artileri dan kanon dari musuh-musuh belanda yang akan menyerang ke tanah Jawa dari bagian selatan. Benteng Klingker dibangun pada tahun 1854 dengan nama *Fort Banjoenjapa*, kemudian disebut sebagai Klingker oleh masyarakat karena bentuknya yang melingkar. Bentuk melingkar ini merupakan ciri dari benteng pertahanan model *Martello Tower*, yakni model benteng pertahanan yang dikembangkan oleh Inggris sekitar tahun 1800 awal. Lokasi benteng berada di sisi utara Pulau Nusakambangan sekitar 2-3 km dari pantai.

B. Benteng Karang Bolong



Gambar 2.4 Benteng Karang Bolong

(Sumber: www.nasirullahsitam.com)

Sebagai bentuk dari strategi militer pada masanya, Benteng Karang Bolong yang memiliki luas sekitar 12 hektar, selesai pembangunannya pada abad 19 masehi dengan fungsi untuk mengamankan area Pelabuhan Cilacap dan juga sebagai salah satu strategi pertahanan kekuasaan militer Belanda pada wilayah Jawa Tengah yang berada dalam kawasan administratif Desa Tambak Reja, Kecamatan Cilacap Selatan, Pulau Nusakambangan, Kabupaten Cilacap. Benteng ini berada di ujung timur Pulau Nusakambangan yang juga dilengkapi dengan sebuah menara yang disebut *Napoleon Tower* yang juga sempat menjadi benteng terkuat di Hindia-Belanda pada masanya. Benteng Karang Bolong ini juga berjarak 1,6 kilometer dari Benteng Klingker.

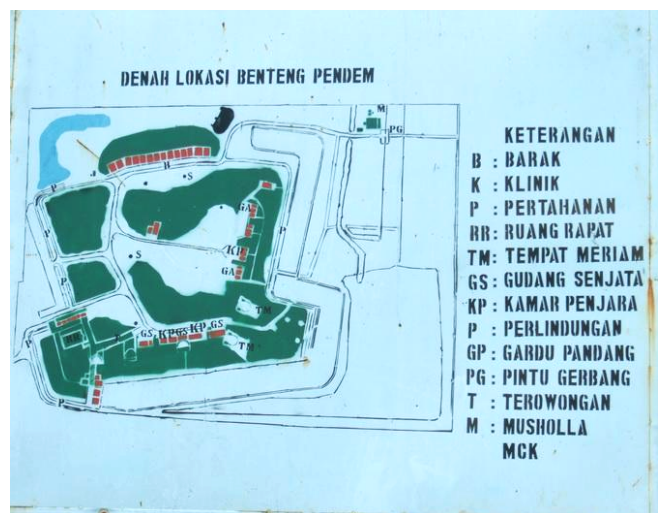
C. Benteng Pendem



Gambar 2.5 Benteng Pendem

(Sumber: Google Maps)

Benteng Pendem merupakan benteng pertahanan yang terletak di ujung pantai Teluk Penyu. Benteng ini dibangun pada masa pemerintahan Hindia Belanda antara tahun 1861 sampai dengan 1879. Pada awalnya benteng ini diberi nama *Kusbatterij Op De Landtong Te Tjilatjap*, yang berarti tempat pertahanan pantai di atas tanah yang menjorok ke laut menyerupai lidah. Saat ini lebih dikenal dengan nama Benteng Pendem.



Gambar 2.6 Denah Benteng Pendem

(Sumber: www.kompasiana.com)

Benteng Pendem sempat dikuasai Jepang pada tahun 1942 sampai dengan 1945. Kekuasaan Jepang atas Benteng Pendem dimulai sejak Jepang membombardir pelabuhan Cilacap pada tanggal 4 dan 5 Maret 1945 dan berakhir setelah Jepang menyerah pada Sekutu pada tahun 1945. Setelah itu Benteng pendem sempat terbengkalai pada tahun 1950 sampai 1952, kemudian diambil alih oleh TNI dan dijadikan sebagai tempat berlatih pertempuran sampai tahun 1965. Kemudian di tahun 1965 sampai dengan 1986 benteng terbengkalai hingga pada tahun 1986 dilakukan pemugaran dan resmi dibuka sebagai objek wisata pada 28 April 1987.

D. Makam Kerkhof



Gambar 2.7 Makam Kerkhof Cilacap
(Sumber: Dokumentasi Sangkan Paran)

Makam Kerkhof terletak di area Pantai Teluk Penyus dan masuk ke dalam wilayah administratif Kecamatan Cilacap Selatan, Kabupaten Cilacap. Makam Kerkhof ini sebagai salah satu bukti kependudukan kolonialisme Belanda di Kabupaten Cilacap. Makam ini merupakan tempat dikuburnya orang Belanda yang wafat di Kabupaten Cilacap dengan gugusan makam yang menghadap ke arah Barat. Namun seiring dengan berjalannya waktu, makam ini bercampur dengan makam-makam baru bagi warga yang beragama kristen di sekitar wilayah tersebut. Menurut Chawari (2003), dari keseluruhan 269 buah makam belanda yang ada, terdapat dua jenis makam yang dapat dikelompokkan berdasarkan variasi bentuk yaitu kelompok

makam rebah; yang batu nisannya terbuat dari lempengan batu besar berbentuk persegi panjang yang direbahkan hampir rata dengan permukaan tanah, dan terdapat 188 buah makam yang berbentuk ini. Selanjutnya, terdapat kelompok makam berdiri yang terdiri dari bentuk tugu dan bentuk *mausoleum*. Bentuk tugu yaitu bentuk makam dimana bagian dasarnya berbentuk persegi, sedangkan pada bagian atas berbentuk bulat dan persegi, makam berbentuk tugu ini ditemukan sebanyak 80 buah. Sementara makam dengan bentuk *mausoleum* adalah makam yang bentuknya menyerupai rumah dan hanya terdapat satu buah makam dengan bentuk ini. Biasanya, pada batu nisan di Makam Kerkhof ini terdapat informasi genealogi yang kelak dapat mempermudah para keluarga untuk mencari runtu silsilah keluarganya. Makam tertua yang dapat ditemukan pada kompleks ini adalah makam Toontje Poland, seorang kolonel infanteri Belanda yang bersemayam di tempat sejak tahun 1857.

2.2 Analisa Objek dan Target Audiens

2.2.1 Analisis 5W+1H

A. What/Apa

“Media apa yang digunakan agar dapat mengenalkan sejarah kolonialisme Belanda di Cilacap?”

Media yang digunakan untuk mengenalkan sejarah kolonialisme Belanda di Cilacap adalah ilustrasi *background* yang diterapkan dalam film animasi pendek.

B. Who/Siapa

“Kepada siapa animasi ini ditujukan?”

Perancangan ditujukan kepada audiens remaja usia SMP yaitu antara usia 11 sampai 15 tahun.

C. Why/Mengapa

“Mengapa perlu dibuat ilustrasi background mengenai situs sejarah Belanda di Cilacap?”

Karena dengan media berupa ilustrasi background dapat menambah literasi maupun media tentang situs sejarah Belanda di Cilacap sesuai apa yang disukai remaja usia SMP.

D. When/Kapan

“Kapan latar waktu yang tepat untuk menggambarkan situs sejarah kolonialisme Belanda dalam film animasi agar menjadi sesuatu yang menarik?”

Latar waktu yang digunakan dalam penggambaran situs-situs sejarah Belanda adalah pagi hari dan menggambarkan keadaan saat ini.

E. Where/Di mana

“Di mana lokasi situs-situs sejarah kolonialisme Belanda di Cilacap berada?”

Lokasi situs-situs sejarah kolonialisme Belanda terletak berdekatan di sekitar Teluk Penyus dan di Pulau Nusakambangan.

F. How/Bagaimana

“Bagaimana cara mengemas informasi mengenai situs-situs bersejarah yang berada di Kabupaten Cilacap yang dapat menarik target audiens?”

Dengan menggunakan media ilustrasi *Background* yang dikemas secara menarik dan ditampilkan dalam film animasi pendek, remaja usia SMP dapat mengenal situs-situs bersejarah terutama di era kolonialisme Belanda. Dengan begitu remaja di Cilacap diharapkan akan mendapatkan literasi dan media lebih banyak mengenai sejarah daerah tempat tinggalnya.

2.2.2 Analisis Target Audiens

A. Geografis

Ditujukan untuk remaja yang tinggal di daerah Cilacap dan sekitarnya.

B. Demografis

Gender: Laki-laki dan Perempuan

Usia: 11-15 tahun

Strata Ekonomi Sosial: Semua Kelas Sosial

Pendidikan: SMP

C. Psikografis

1. Behavior

- a. Akrab dengan media digital dan gawai
- b. Memiliki minat untuk mempelajari sejarah

2. Emotional

- a. Tertarik dengan hal-hal baru
- b. Memiliki rasa ingin tahu tinggi

3. Habit

- a. Aktif di sosial media
- b. Mengikuti tren yang ada

2.3 Referensi Perancangan

Berdasarkan target audiens yang telah ditentukan dimana mereka cenderung menyukai sesuatu yang sedang tren, maka penulis memilih beberapa referensi perancangan sesuai dengan tren yang ada saat ini. Saat ini banyak konten animasi di media sosial yang digemari menggunakan gaya gambar semi realis anime. Berikut beberapa referensi perancangan yang penulis pilih dimana gaya gambar yang digunakan adalah semi realis anime.



Gambar 2.8 Buku 60x70 & Sketch #01

(Sumber: Dokumentasi oleh penulis)

Referensi perancangan yang akan dijadikan acuan oleh penulis adalah karya ilustrasi *background* dari buku berjudul “Sketch #01” dan “60x70” karya Yoshida Seiji yang merupakan *Background Artist* profesional asal Jepang. Dalam bukunya memuat berbagai ilustrasi karyanya yang menggambarkan tentang landmark dari berbagai tempat baik tempat yang ada di dunia nyata maupun tempat-tempat fiktif berdasarkan imajinasinya.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan ilustrasinya adalah *digital painting* sehingga seluruh tahap pengerjaannya dikerjakan menggunakan perangkat komputer. Sedangkan gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya semi realis anime. Gaya ilustrasi ini umum digunakan dalam film animasi Jepang baik serial maupun film berdurasi panjang. Daya tarik utama dari ilustrasi karya Yoshida Seiji ini adalah memiliki titik fokus yang sangat kuat sehingga mata penonton akan diarahkan langsung ke objek utama. Ilustrasinya banyak menggambarkan lokasi bernuansa alam dan bangunan-bangunan dengan perspektif yang menonjol.



Gambar 2.9 Dear Alice

(Sumber: Youtube The Line Animation)

Referensi lain yang digunakan adalah ilustrasi background dalam animasi pendek yang berjudul “*Dear Alice*”. Animasi ini diproduksi oleh studio *The Line Animation* sebagai sebuah iklan komersial dari produk yogurt *Chobani*.

2.4 Landasan Teori

2.4.1 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi juga berasal dari kata “*Animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan memberi kesan gerak pada benda atau gambar yang diam untuk menjadi tampak hidup. Menurut A.A Suwasono, animasi saat ini tidak lagi mengacu pada hasil karya dan pembuatnya (animator), namun telah berkembang menjadi sebuah teknologi virtual yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan. Animasi cenderung berkaitan dengan industri dan teknologi, dan menjadi sebuah produk kolektif yang bernaung dibawah organisasi atau struktur sosial seperti studio.

Animasi adalah kombinasi dari berbagai media (teks, gambar, dan suara) yang dapat menarik perhatian dan minat audiens dengan menyampaikan pesan dan informasi secara efektif dan efisien. Karena

informasi pada dasarnya menggunakan gambar dan animasi, maka lebih jelas dan lebih mudah dipahami daripada dengan membaca (Munir, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer pada tahun 2006 tentang animasi pendidikan, dengan membandingkan tentang penggunaan animasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang belajar menggunakan media animasi mengalami peningkatan efektivitas pembelajaran sebesar 62% dalam pembelajaran multi-level, sementara kelompok yang belajar hanya dengan menggunakan ilustrasi statis peningkatan efektivitas pembelajaran hanya sebesar 50% saja. Hal ini dapat diimplementasikan sebagai sarana pembelajaran sejarah, seperti halnya untuk dalam cakupan regional mengenai sejarah Kota Cilacap yang memiliki audiens pelajar berusia remaja.

2.4.2 Background

Background dalam animasi adalah suatu karya ilustrasi yang menjadi latar tempat dimana karakter bergerak dalam sebuah klip animasi. Dalam sebuah adegan, *background* merupakan bagian terpenting dalam menggambarkan lingkungan seperti, gunung, pohon maupun langit, sehingga dapat digambarkan suasana dalam sebuah adegan sesuai yang diinginkan. Pembuatan gambar latar pada animasi produksi 2D biasanya menyebut 'lingkungan sekitar' menjadi '*background*' yang digambar terpisah dengan karakter. Semua *background* dibuat berdasarkan pada tahap kreatif dan pra-produksi atas arahan sutradara, ilustrator latar membuat gambar latar menjadi selaras dengan lingkungan sekitarnya (Rochman, Faizal, dkk. 2015).

Menurut Byrne pada tahun 1999, animasi telah lama digemari sebagai salah satu media hiburan maupun periklanan. Juga seperti yang dikatakan White (2009), dari keseluruhan adegan, lebih dari 90% diisi oleh gambar latar (*background*). Oleh karena itu, kualitas gambar latar dapat menjadi penyebab bertambah atau berkurangnya suasana yang tercipta dalam film tersebut.

Background pada film animasi berperan sebagai tempat karakter pada animasi itu tinggal, berinteraksi, dan bertindak dengan elemen lainnya. Maka dari itu, pada saat produksi animasi, ilustrasi latar ini akan terletak pada lapisan terbawah pada animasi. Kompleksitas pada pembuatan ilustrasi latar dapat berupa dari yang paling sederhana berupa kartu warna atau *color card*, hingga ilustrasi perkotaan realistik yang dengan *rendering* resolusi tinggi. Untuk membuat ilustrasi latar, terdapat basis informasi yang perlu diketahui oleh seniman, seperti mengenai penempatan karakter, perspektif, panduan lapangan, resolusi media, nada warna, dan aspek lainnya sesuai arahan pra-produksi (Fowler, 2002).

2.4.3 Background Yang Ideal

Desain *background* yang baik adalah bagian paling penting dalam proses pengembangan dan pembuatan animasi untuk membangun atmosfer pada adegan-adegan animasi. Ada banyak cara untuk membuat ilustrasi latar pada animasi. Seperti pada setiap proyek animasi, biasanya memiliki perbedaan gaya pada pembuatan ilustrasi *background*, tidak ada pakem yang kaku yang mengatur mengenai bagaimana cara membuat *background*, karena beragamnya perangkat dan juga aturan yang dapat digunakan dan dibuat seniman untuk membantu mereka membuat desain yang bagus (Criscuolo, 2021).

Menurut Lammi (2021), terdapat lima tolok ukur yang dapat digunakan sebagai panduan untuk membangun dan mendesain karya *background* yang ideal, yaitu; warna dan pencahayaan, komposisi, titik fokus atau *focal point*, perspektif, dan kontras.

2.4.3.1 Warna dan Pencahayaan

Warna dan pencahayaan merupakan bagian penting dalam membangun suasana dalam sebuah adegan. Warna hijau cerah misalnya dapat membentuk suasana yang ceria sedangkan warna biru gelap menggambarkan suasana sedih. Gambar dengan

pencahayaan yang gelap dapat menggambarkan suasana menyeramkan ataupun suasana tenang tergantung dari cara penggunaan pencahayaan dan warna.

Menurut Ghertner (2010), penggunaan cahaya dan bayangan dapat digunakan untuk mengarahkan mata ke titik fokus dari sebuah gambar. Sehingga penting bagi seorang desainer *background* untuk memahami adegan dan pesan apa yang ingin disampaikan agar sesuai dengan suasana dalam adegan tersebut. Setiap adegan memiliki setidaknya satu sumber pencahayaan dimana tiap sumber yang berbeda akan menghasilkan pencahayaan yang berbeda pula. Cahaya dari matahari di luar ruangan akan berbeda dengan cahaya lampu di dalam ruangan. Lokasi, waktu, dan cuaca juga akan mempengaruhi bagaimana pencahayaan dan bayangan akan terbentuk.



Gambar 2.10 Roda Warna

(Sumber: Idesainesia)

Warna sudah dipelajari sejak berabad-abad lalu oleh banyak tokoh ilmuwan dan filsuf dunia seperti Sir Isaac Newton yang menciptakan roda warna, dan Leonardo da Vinci yang menciptakan teori mengenai warna; juga hubungan antar warna di alam. Teori mengenai warna ini digunakan untuk menjelaskan hubungan antara warna pada roda warna dan bagaimana digunakan pada komposisi. Jenis-jenis warna ini dapat dikembangkan dari 12 warna dasar pada

roda warna. Roda warna ini terdiri dari tiga warna utama yaitu merah, biru, kuning; tiga warna sekunder yaitu hijau, oranye, dan ungu; dan enam warna tersier (percampuran satu warna primer dan sekunder) seperti oranye kemerahan. Warna ini jumlahnya tidak terbatas dengan menambahkan komposisi warna putih, hitam, abu-abu, pada dua belas warna utama, atau mencampurkan antara warna yang ada (Hansen & Alvarez. 2019).

Teori warna menurut Brewster pertama kali diungkapkan pada tahun 1813, menyebutkan bahwa warna yang ada dapat disederhanakan menjadi empat kelompok warna, warna primer, sekunder, tersier dan warna netral. Brewster juga menyusun kelompok warna tersebut kedalam lingkaran warna dan menjelaskan tentang teori komplementer, triad, tetrad, dan split komplementer. Bacher pada tahun 2008 menjelaskan bahwa, pemilihan kombinasi warna dalam proses produksi animasi sangat penting karena hal ini dapat mendukung penciptaan suasana yang diinginkan.

A. Monokrom

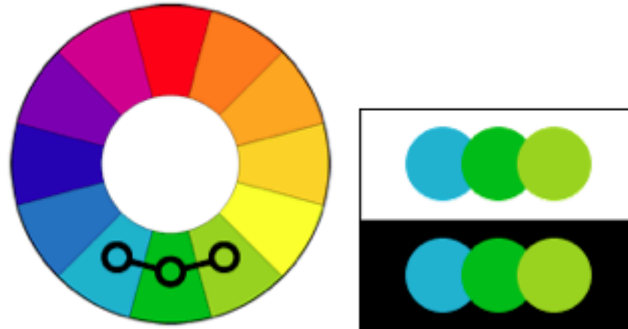


Gambar 2.11 Skema Warna Monokrom
(Sumber: Idesainesia)

Skema warna monokrom hanya menggunakan satu warna. Seperti contohnya terdapat satu warna lain selain warna hijau pada dedaunan. Satu warna dapat memiliki banyak variasi cahaya dari

terang hingga gelap. Contohnya untuk warna ungu terdapat variasi warna gandaria, kecubung, ijas, dan lila.

B. Analog

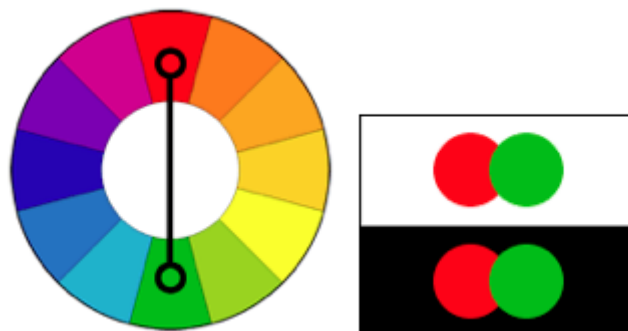


Gambar 2.12 Skema Warna Analog

(Sumber: Idesainesia)

Skema warna analog biasanya terdapat tiga hingga lima warna yang saling bersebelahan pada roda warna. Seperti merah, oranye, bangbang, mambang kuning, dan dewangga. Skema ini juga menggunakan versi gelap dan cerah pada setiap warnanya seperti pink, merah, oranye pucat, dan merah marun. Warna-warna ini saling berkaitan satu sama lain termasuk dua warna utama yang tercampur pada warna sekunder dan dua warna tersier, yang berarti mereka berbagi elemen yang sama.

C. Komplementer

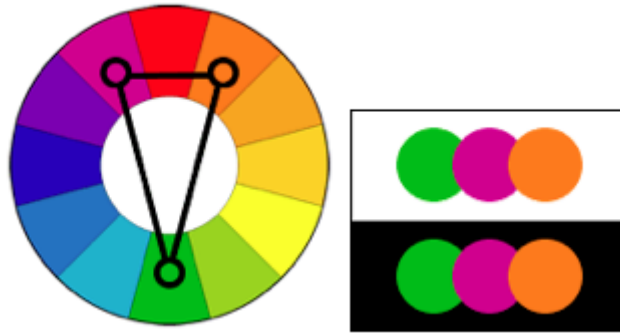


Gambar 2.13 Skema Warna Komplementer

(Sumber: Idesainesia)

Skema warna komplementer menggunakan warna yang berseberangan pada roda warna. Yang berarti mereka saling memiliki nilai kontras yang tinggi satu sama lain. Seperti halnya warna ungu dan kuning, merah dan hijau, dan juga biru dan oranye.

D. Split Komplementer

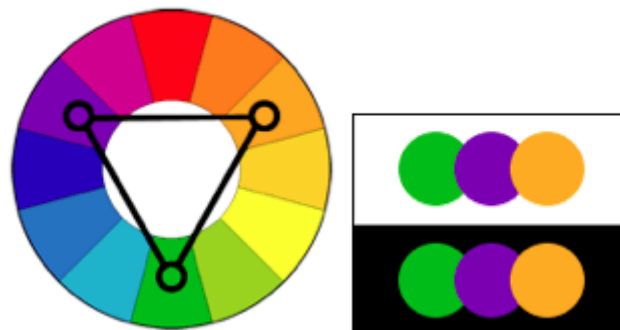


Gambar 2.14 Skema Warna Split Komplementer

(Sumber: Idesainesia)

Warna split komplementer basisnya adalah variasi dari skema warna komplementer. Tetapi berbeda dengan warna komplementer yang merupakan perpaduan antara dua warna yang berseberangan, warna split komplementer ini adalah kombinasi dari tiga warna komplementer pada roda warna. Contohnya ketika menggunakan warna oranye sebagai basis warna, lalu dikombinasikan dengan warna biru-ungu dan biru-hijau untuk split komplementernya.

E. Triad

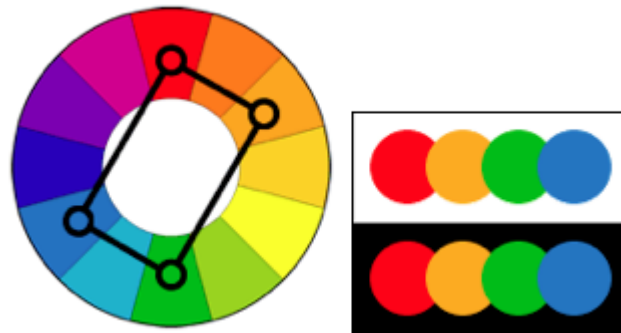


Gambar 2.15 Skema Warna Triad

(Sumber: Idesainesia)

Jika sebuah segitiga sama sisi ditarik di atas roda warna, sudut yang menyentuh 3 warna itulah yang disebut warna triadic. Skema warna triad merupakan kombinasi tiga warna yang berjarak sama dalam roda warna. Penggunaan skema warna triad menghasilkan warna yang bernada kontras.

F. Tetrad



Gambar 2.16 Skema Warna Tetrad

(Sumber: Idesainesia)

Perpaduan dua warna komplementer yang digunakan secara bersamaan, kombinasi ini menghasilkan warna yang sangat kontras antara warna dingin dan warna yang hangat.

Dari beberapa skema warna tersebut Penulis memilih menggunakan skema warna split komplementer untuk diterapkan dalam perancangan *background*. Skema warna split komplementer memiliki keunggulan yaitu kontras antar warna yang cukup tinggi namun memiliki harmoni warna yang lebih serasi. Pencahayaan yang cerah digunakan dalam tiap *background* yang dirancang agar menghilangkan kesan seram pada bangunan-bangunan situs bersejarah dan agar lebih menarik minat target audiens.

2.4.3.2 Komposisi

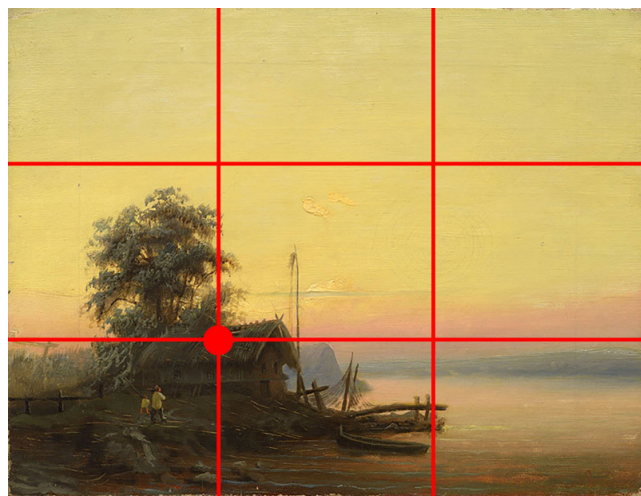
Menurut pengertian dari The National Gallery Inggris, komposisi adalah kata yang diberikan pada keseluruhan karya seni, dan secara

spesifik tentang bagaimana cara antara elemen bekerja untuk menghasilkan efek/dampak akhir pada sebuah karya seni.

Dalam menciptakan adegan film animasi yang nyaman dilihat oleh mata, ada beberapa variasi struktur komposisi yang dapat digunakan. Dengan menggunakan struktur komposisi dapat menciptakan proporsi adegan dan penempatan objek yang lebih baik. Berikut beberapa struktur komposisi yang dapat digunakan untuk membuat adegan yang lebih baik dan lebih nyaman dilihat mata.

A. Rule of Thirds

Pada tahun 1797, seorang pelukis berkebangsaan Inggris bernama John Thomas Smith menyatakan bahwa *rule of thirds* atau aturan sepertiga mewakili sebuah proporsi yang lebih harmonis untuk diikuti dalam pelukisan pedesaan maupun proporsi lainnya. Sejak itu, *rule of thirds* ini menjadi prinsip utama untuk mengatur komposisi spasial pada estetika gambar-gambar dalam berbagai macam media. *Rule of thirds* ini dapat menempatkan objek utama atau titik fokus yang ditempatkan di sepanjang salah satu dari tiga garis vertikal maupun horizontal imajiner yang membagi gambar menjadi sembilan bagian yang sama. Smith juga mengatakan bahwa untuk mengisi sebuah lukisan dua pertiga dari elemen dibuat gambar air dan satu pertiga dari elemen lukisan dibuat seperti tanah, daripada menempatkan perbatasan antara elemen air dan tanah di tengah lukisan (Smith, 1797).



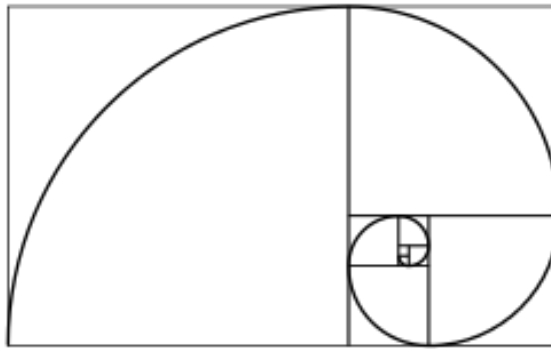
Gambar 2.17 *Rule of Thirds* pada lukisan Albert Bredow - Beach Landscape
(Sumber: *The Virtual Instructor*)

Menurut kritikus seni dan para pakar di bidang fotografi, *rule of thirds* ini menjadi salah satu dari aturan komposisi terpenting yang digunakan pada lukisan maupun fotografi. Di salah satu versi *rule of thirds*, poin fokus pada sebuah gambar berada pada salah satu dari tiga garis (Gambar 1a). Pada versi lainnya, poin fokus terdapat pada salah satu titik perpotongan dari garis vertikal dan horizontal.

Menurut Nashville Film Institute, pada dasarnya, *rule of thirds* ini terdiri dari dua hal penting, yaitu; keseimbangan dan dinamisme. Pertama, memposisikan elemen kritis pada persimpangan atau garis kisi (*gridlines*) *rule of thirds* membuat gambar akan semakin terlihat seimbang. Fitur utama pada minat visual pada satu pertiga komposisi ketika menyeimbangkan ruang kosong lainnya di dua pertiga bagian gambar yang tersisa. Hal ini akan membuat gambar semakin baik dan pantas dilihat oleh para audiens. *Rule of thirds* ini akan membantu para seniman untuk mempergunakan setiap elemen gambar dan kanvas kosong dengan se kreatif mungkin dan mengeliminasi area kosong di sekitar objek utama pada gambar. Sehingga teknik ini dapat membuat para seniman memprioritaskan gambar juga membuat gambar semakin fokus pada subjeknya. Selanjutnya, komposisi yang meletakkan elemen kunci sebuah gambar yang terletak di tengah gambar akan membuat gambar tersebut terlihat ‘tidak aktif’ dan membosankan. Ketika para audiens melihat gambar tersebut, dan mengamati objek, mereka akan cepat bosan karena objek pas berada di tengah-tengah gambar.

Pada akhirnya, *rule of thirds* ini dapat menjadi solusi karena ini dapat menambah dinamisme gambar, membuat para audiens mengamati elemen kunci dan juga keseluruhan - atau latar gambar, atau juga komposisi *rule of thirds* ini dapat membuat pengalaman visual yang menarik bagi para audiens.

B. Golden Ratio

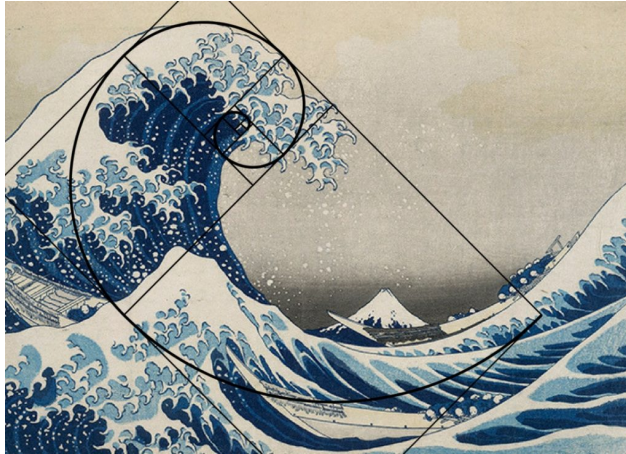


Gambar 2.18 *Golden Ratio*

(Sumber: Draw Paint Academy)

Menurut Lauren Palmer (2015) pada sebuah artikel di portal Artnet News, Golden Ratio - atau rasio emas adalah perbandingan matematis bilangan irasional yang nilainya mendekati 1.6103398878. Angka ini hampir selalu muncul dalam konsep geometri seni, fisika, filosofi, pemusik, arsitektur, hingga struktur makhluk hidup sejak zaman dahulu kala. Pada masa Renaissance, pelukis terkenal, Leonardo Da Vinci menggunakan proporsi ini untuk membuat konstruksi mahakaryanya. Sandro Botticelli, Michelangelo, Georges Seurat dan lainnya juga terlihat menggunakan teknik ini pada karya mereka.

Menurut Johannes Kepler, seorang matematikawan berkebangsaan Jerman, geometri memiliki dua harta karun dan kunci besar, yaitu teorema Phytagoras dan pembagian garis ekstrim juga rasio rata-rata. Pada awal abad ke 19, aksara Yunani '*phi* (φ)' dikenalkan untuk mendesain rasio emas ini yang diadopsi dari nama Phidias, seorang arsitek dan pematung dari Yunani kuno. Pada masa Renaissance, kemunculan ' φ ' dalam matematika, melibatkan banyak sekali matematikawan yang membuat hal ini banyak diimplementasikan oleh peradaban dunia. Lalu, pada akhirnya insinyur Mesir kuno pun menemukan dan mengimplementasikan rasio emas ini dengan menggunakan *Pi* - 3.1416 (π) dan *Phi* (φ) pada desain struktural The Great Pyramids mereka. Menurut sudut pandang Plato (427-347 SM) pada pemahamannya terhadap sains alam dan kosmologi pada Timaeus, golden section ini merupakan bagian emas yang paling mengikat dari semua hubungan matematis dan fisika kosmos.



Gambar 2.19 The Great Wave of Kanagawa - Hokusai
(Sumber: Prestigeonline)

Menurut Bailey pada tahun 2019, cara menggunakan Golden Ratio dalam desain adalah dengan memberikan angka sederhana untuk menyusun desain yang ekspresif. Cukup dengan mengalikan ukuran dari elemen dengan 1.618 untuk mengetahui elemen lainnya dalam susunannya. *Golden ratio* ini dapat digunakan untuk memadukan layout, gambar, objek, dan lainnya.

C. Symmetry

Menurut Hermann Weyl dalam bukunya yang berjudul '*Symmetry*' (1952), simetri berarti sesuatu yang sangat proporsional, seimbang, dan simetri menunjukkan sebuah konkordansi dari bagian hingga mengintegrasikan banyak bagian menjadi satu kesatuan. Sehingga definisi dari kecantikan sangat erat kaitannya dengan kesimetrisan suatu bidang maupun ruang. Kesimetrisan ini dapat ditemukan dalam alam semesta maupun hal-hal artifisial buatan manusia yang dikaitkan dengan kecantikan seperti refleksi pegunungan di sebuah danau, bintang laut, berbagai jenis bunga, sarang lebah, hingga hal-hal buatan manusia seperti facade bangunan, mosaik Byzantine Christ Pantocrator dalam gereja Yunani, dan hal-hal lainnya. Simetri ini sering sekali dikaitkan dengan fitur desain yang baik, praktis, dan efektif.



Gambar 2.20 Contoh simetri refleksi, translasi, dan rotasional
(Sumber: *smashingmagazine.com*)

Terdapat tiga jenis tipe utama pada simetri, yaitu *reflection symmetry* atau simetri refleksi, *rotational symmetry* atau simetri rotasi, dan juga *translational symmetry* atau simetri translasi.

Simetri refleksi terjadi ketika suatu hal semuanya berkaca di sekitar poros tengah sebuah gambar. Hal ini adalah hal pertama yang diingat kebanyakan orang ketika mendengar kata ‘simetri’. Banyak sekali hal alami yang menjadi contoh simetri refleksi, seperti halnya kupu-kupu, maupun wajah manusia. Ketika refleksi terlihat sempurna, ini dapat dikatakan sebuah ‘simetri murni’. Simetri bahkan dapat terjadi pada beberapa sumbu pada hal yang bersamaan. Contohnya pada bagian kiri komposisi yang saling bercerminan, bagian atas dan bawah juga saling bercerminan, hal ini contohnya terjadi pada kepingan salju yang memiliki simetri refleksi pada lebih dari dua sumbu. Selanjutnya, simetri rotasi terjadi ketika semuanya berotasi diantara titik tengah sebuah objek.

2.4.3.3 Titik Fokus



Gambar 2.21 Contoh titik fokus dalam sebuah gambar

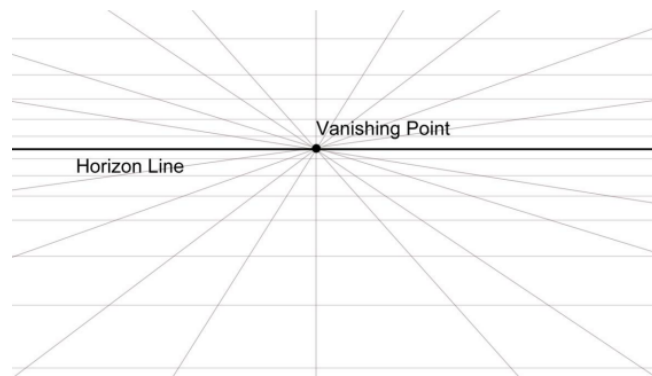
(Sumber gambar: Lammi, 2021)

Titik fokus pada sebuah lukisan adalah bagian penekanan yang diberikan perhatian paling banyak oleh mata audiens yang melihat, dan menarik ke dalam lukisan tersebut. Hal ini bagaikan sasaran tembak pada target, meskipun tidak terlalu terang-terangan (Marder, 2019).

Menurut Swenson, titik fokus adalah pusat perhatian atau aktivitas pada sebuah karya seni. Ini dapat terletak pada pusat sebenarnya lukisan atau gambar, tapi yang pasti, titik fokus ini merupakan bagian terpenting pada sebuah karya. Pada karya lukis atau foto, bisa terdapat beberapa titik fokus, namun biasanya, hanya ada satu titik fokus terkuat di mana perhatian audiens akan terpusat dan akan kembali ke titik tersebut. Pada animasi, beberapa titik fokus semacam ini penting, karena gambar tertentu bisa jadi terlihat di layar hanya untuk waktu yang singkat. Pada akhirnya, apapun yang ada pada proses pembuatan karya *background* harus mendukung titik fokus tersebut, membiarkan para audiens dengan mudah melihat apa yang terjadi dan membuat pandangan mereka terfokus pada titik minat atau *point of interest* sebuah animasi, Elemen-elemen pada latar tidak boleh mengganggu titik fokus, namun justru harus membuatnya terlihat lebih jelas dan terfokus. Titik fokus juga tidak boleh berebut atensi dengan objek atau elemen lain pada gambar, agar membuat audiens lebih mudah memahami apa yang terjadi dan apa pesan yang akan disampaikan oleh kreator dengan melihat gambar tersebut (Lammi, 2019).

Pada animasi, titik fokus biasanya mengikuti pergerakan karakter pada adegan. Tata letak gambar tidak boleh merebut atensi dari animasi itu sendiri (Byrne, 1999). Seniman ilustrasi latar harus mendesain latar untuk lingkungan sekitar karakter, jadi hal itu akan mendukung karakter tersebut, bukan mencuri atensi dari audiens.

2.4.3.4 Perspektif



Gambar 2.22 *Perspective Grid*
(Sumber gambar: Lammi, 2021)

Pembuatan desain animasi yang baik tidak hanya dibentuk dari skenario, lensa, dan desain aksi pada karakter, namun juga diperlukan ‘panggung’ yang baik untuk memainkan kinerja peran karakter tersebut (Ni, 2020).

Ketika bekerja dengan permukaan dua dimensi seperti kertas atau layar komputer, maka seniman harus membuat ilusi akan kedalaman dan tiga dimensi (Byrne, 1999). Kita tahu, bahwa gambar merupakan permukaan datar, namun mata terilusi untuk melihat gambar dengan perspektif yang baik membuat ilusi seolah mata melihat kedalaman pada gambar. Pada proses perancangan ilustrasi latar, perspektif ini salah satu aspek terpenting agar adegan terlihat lebih nyata dan masuk akal. Jika penerapan perspektif tidak dilakukan dengan tepat, maka akan membuat karakter atau objek terlihat lebih besar ataupun lebih kecil dari yang seharusnya, terlihat terlalu dekat atau terlalu jauh, di depan atau belakang. Sehingga hal tersebut harus dihindari oleh desainer dengan menerapkan aturan-aturan perspektif.

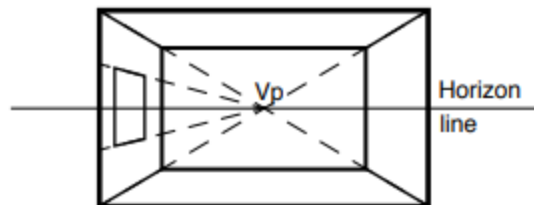
Sebagai ‘alat bantu’ transformasi menuangkan ide kerangka tiga dimensi menjadi media dua dimensi, maka diperlukan sebuah garis khayal atau garis bantu perspektif atau biasa disebut dengan *perspective grid*. Garis perspektif ini membuat pemandangan semakin realistis dengan menggambar, dan pandangan langsung tertuju ke titik fokus atau vanishing point pada “ujung jauh” pada gambar tersebut, barulah ilustrator menggambar ke arah lainnya agar terasa efek tiga dimensi. Garis khayal perspektif ini terdiri atas garis horizon yaitu garis horizontal yang merepresentasikan pandangan mata audiens, garis orthogonal atau

garis yang seolah perlahan ‘menghilang’ dari titik fokus, titik hilang atau *vanishing point* adalah poin pada garis horizon di mana semua garis bersatu, dan setidaknya satu *corresponding plane* atau permukaan bidang yang para ilustrator/audiens lihat sebagai garis bantu.

Maka, sebagai acuan untuk merancang sebuah ilustrasi latar mengenai perspektif, terdapat beberapa jenis perspektif yang dapat digunakan sesuai dengan alur cerita skenario rancangan pada proses pra-produksi, yaitu:

A. Perspektif Satu Titik Hilang / *One Point Perspective*.

Hal esensial dari semua perspektif adalah titik hilang, atau *vanishing point*. titik hilang adalah titik di mana setiap set tepi paralel tampak bertemu. Asumsikan bidang persegi panjang atau prisma, perspektif satu titik hilang ini adalah sudut pandang dimana satu set tepi paralel surut dari penampil dan muncul untuk berkumpul di satu titik hilang. Selanjutnya dua set lainnya secara paralel berada dalam bidang gambar. Bayangkan jika kedua sudut pada jalan yang lurus menghilang seolah karena ‘jarak’ yang seolah jauh sedangkan tanah tetap horizontal dan tiang lampu di dekatnya vertikal (Haley, 2018).



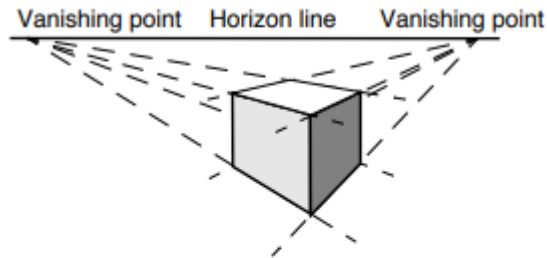
One-point perspective. This drawing of a room,

Gambar 2.23 Perspektif Satu Titik Hilang

(Sumber Gambar: Petterson.)

Menurut Pettersson pada tahun 1996, para seniman merepresentasikan perspektif linear ini dengan ‘menggerakkan’ semua garis pada kanvas ke titik hilang pada garis horizon. Ketinggian mata pengamat akan mengukur lokasi garis horizon. Jika semua garis hilang pada satu titik, maka gambar tersebut akan disebut perspektif satu titik hilang. Perspektif satu titik hilang ini juga biasa disebut dengan perspektif terpusat dan perspektif *Renaissance*.

B. Perspektif Dua Titik Hilang / *Two Point Perspective*.

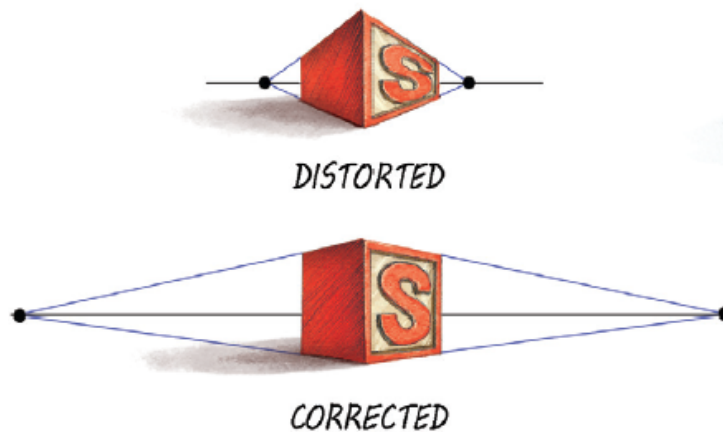


Two-point perspective. This box is drawn in a two-point perspective, with two vanishing points on the horizon line.

Gambar 2.24 Perspektif Dua Titik Hilang

(Sumber Gambar: Petterson.)

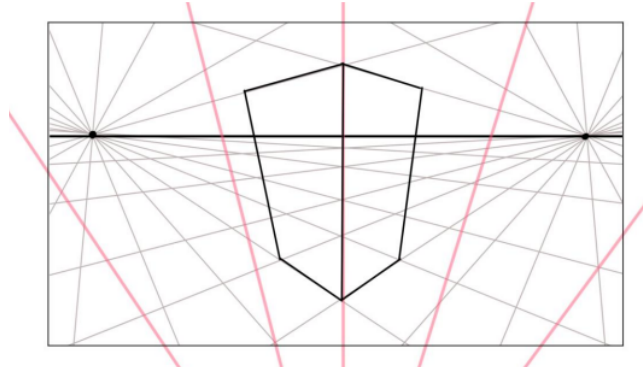
Asumsikan sebuah bidang persegi panjang atau prisma, perspektif dua titik hilang adalah sudut pandang di mana dua set bidang tepi ‘surut’ dari pandangan audiens dan berkumpul di dua titik hilang yang berbeda. Hanya satu set dari tepian prisma segi empat terlihat paralel dari bidang gambar tersebut (Haley, 2018). Menurut Byrne (1999), titik hilang tidak selalu terlihat pada bidang gambar, tetapi mereka bisa berada di luar dari gambar. Dua titik hilang ini bisa diposisikan di jarak yang berbeda sehingga dapat berefek pada gambar. Jika mereka diposisikan berdekatan, maka gambar akan terdistorsi dan terlihat salah atau juga tidak terlihat realistis. Garis horizon dapat diposisikan di luar gambar, dan membuat perspektif gambar terlihat ‘ke atas’ atau ‘ke bawah’ adegan.



Gambar 2.25 Contoh perspektif yang terdistorsi

(Sumber gambar: Haley, 2018)

C. Perspektif Tiga Titik Hilang / *Three Point Perspective*.

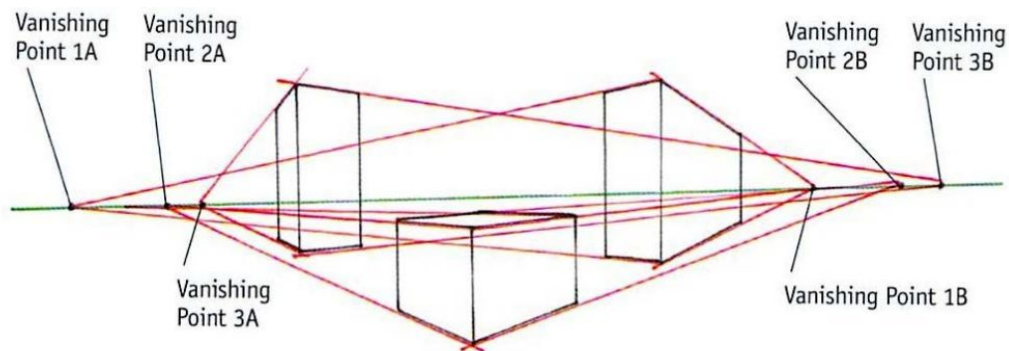


Gambar 2.26 Perspektif Tiga Titik Hilang

(Sumber gambar: Lammi, 2021)

Asumsikan sebuah prisma segi empat, perspektif tiga titik hilang adalah titik di mana terdapat tiga set tepian paralel surut dari pandangan mata dan terlihat seperti bertemu pada tiga titik hilang yang berbeda. Pada perspektif tiga titik hilang ini, tidak ada bidang atau tepian prisma segi empat tersebut terlihat paralel dengan bidang gambar (Haley, 2018). Pada perspektif tiga titik hilang sebenarnya mengikuti aturan seperti satu atau dua titik perspektif hilang, namun juga memberikan sudut pandang yang lebih ekstrim (Byrne, 1999).

D. Perspektif Banyak Titik Hilang / *Multi Point Perspective*.

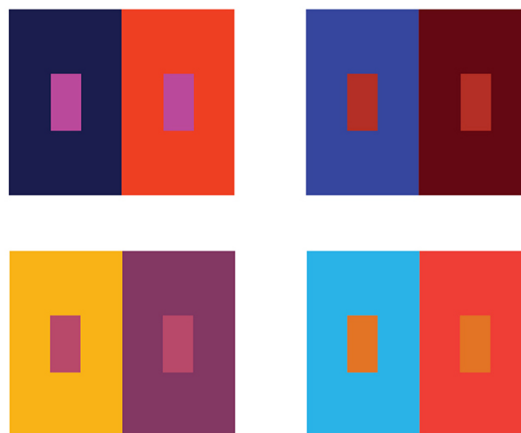


Gambar 2.27 Multipoint Perspective

(Sumber Gambar: garybolyer.com)

Mata normal manusia memiliki dua komponen: bidang penglihatan pusat - dimana berbentuk kerucut kira-kira 60 derajat, dan penglihatan tepi atau *peripheral vision* yang dapat membesar sekitar 120 derajat. Perspektif satu titik, dua titik, dan tiga titik hilang tidak bisa ‘memproses’ bidang 120 derajat. Persepsi visual manusia akan berantakan pada sekitar 90 derajat. Jadi, jika kita ingin menggunakan sudut pandang yang lebih luas, kita harus menggunakan beberapa bentuk *multi point perspective* atau perspektif dengan banyak titik hilang. Dengan model perspektif banyak titik hilang ini, dapat merepresentasikan penglihatan manusia dengan sudut pandang 180 derajat. Sebenarnya, jenis perspektif ini pada dunia nyata, tidak bisa dilihat dengan mata telanjang manusia, maka biasanya dalam fotografi dapat ditangkap dengan kamera dengan lensa lebar atau *wide*, yang biasa juga disebut dengan lensa *fish eye*, karena beberapa spesies binatang dapat menginterpretasikan bidang tiga dimensi di bumi ini dengan perspektif banyak titik hilang ini (Haley, 2018).

2.4.3.5 Kontras



Gambar 2.28 Kontras Warna

(Sumber: www.widewalls.ch)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata kontras memiliki arti memperlihatkan perbedaan yang nyata apabila diperbandingkan. Pada seni visual, definisi dari ‘kontras’ adalah persamaan dalam perbedaan, yang dilakukan untuk menambah intensitas sifat dalam sebuah karya, kontras dalam seni ini berkaitan sangat erat dengan makna keragaman. Menjelajahi susunan bagian kontras pada seni dapat berupa perbedaan antara gelap dan terang, warna

berkomplementer pada roda warna, tekstur, dan ukuran. Kontras digunakan untuk menciptakan ritme, atau untuk memperkuat fokus pada sebuah karya seni (P, Silka. 2016).

Menggunakan hal-hal berlawanan secara komprehensif pada sebuah karya merupakan sebuah aset yang kuat, dan kontras bekerja sangat baik pada berbagai macam media seni seperti; desain grafis, seni murni, ilustrasi, lukisan, seni digital, seni kontemporer, impresionisme, pahatan, dan lain-lain. Yang terpenting bagi seorang seniman adalah, bagaimana caranya mempergunakan teknik ini dengan baik. Walaupun terkesan berlawanan, namun kontras dan *opposites* dapat bekerja bersamaan pada sebuah karya seni agar mata audiens dapat mempersepsikannya secara estetis. Sehingga kedua hal yang berseberangan dapat melengkapi satu sama lain dengan baik dan menghasilkan karya dengan kecantikan yang unik (Tran, 2020).

Menurut Lammi (2021), ada tiga jenis kontras yang dapat digunakan untuk membangun titik fokus yang kuat pada sebuah karya *background*. Diantaranya yaitu *value contrast* atau kontras nilai, *color contrast* atau kontras warna, dan *detail and texture contrast* atau kontras detail dan tekstur. Kontras nilai adalah kontras yang dibangun dengan menerapkan perbedaan antara terang dan gelap. Kontras warna dapat dibangun dengan menggunakan perbedaan saturasi warna atau penggunaan warna yang berkomplementer seperti perpaduan warna merah dengan warna hijau. Sedangkan kontras detail dan tekstur digunakan dalam animasi dengan membuat perbedaan antara *background* yang detail dan bertekstur sehingga memudahkan mata untuk melihat karakter yang sederhana.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Verbal

Dalam pembuatan animasi diperlukan adanya sebuah ide dan tema cerita. Ide dan cerita yang ada kemudian dituangkan ke dalam konsep verbal yang berupa alur cerita atau plot. Plot kemudian dijadikan acuan untuk membuat naskah yang nantinya dijadikan acuan untuk proses-proses selanjutnya.

Dalam film animasi pendek "*Nusakambangan and the Secret of Mythical Flowers*" tema yang diangkat adalah tentang petualangan. Oleh karena itu terdapat berbagai macam latar tempat yang ditampilkan mulai dari kota Cilacap, Pulau Nusakambangan, hingga tempat-tempat fiktif yang berada di dunia fantasi. Sedangkan situs-situs bersejarah yang ditampilkan terdapat pada *scene 1* atau babak pertama yang merupakan pengenalan latar dan tokoh. Berikut plot dan naskah babak pertama dari "*Nusakambangan and the Secret of Mythical Flowers*".

3.1.1 Plot

Suatu pagi yang cerah di Teluk Penyu, terlihat mercusuar tua dengan latar belakang pulau Nusakambangan. Sebuah perahu baru saja bersandar di pantai Karang Bolong. Salah satu pantai di pulau Nusakambangan yang sangat indah karena berpasir putih dengan ombak yang tenang. Seorang remaja bernama Indra sedang berjalan menyusuri Pulau Nusakambangan, sambil mengenalkan dirinya dia mulai melangkah ke dalam hutan. Indra adalah remaja SMP asal Cilacap yang gemar bertualang dan mendatangi tempat-tempat baru. Kegemarannya membaca buku juga membuat rasa penasaran Indra akan berbagai hal semakin tinggi, tidak terkecuali adalah hal-hal yang berbau sejarah akan kota kelahirannya, Cilacap.

Pagi ini Indra telah mengunjungi beberapa situs bersejarah di kota Cilacap, mulai dari makam Kerkhof dan Benteng Pendem yang berada/ di

Teluk Penyu, hingga Benteng Klingker yang berada di pulau Nusakambangan. Sampai pada akhirnya perjalanan membawa langkahnya pada satu tujuan, sebuah benteng yang berada di ujung timur pulau Nusakambangan yaitu Benteng Karang Bolong. Benteng ini berada di tengah hutan dengan kondisi ditumbuhi berbagai pohon di sekelilingnya. Akar-akar pohon yang tumbuh di atasnya terlihat menembus dinding-dinding benteng. Namun Benteng ini masih terlihat berdiri kokoh walaupun telah termakan usia. Indra menatap ke arah benteng tersebut sambil menikmati keindahan dan kemegahannya.

Selang beberapa saat Indra masuk ke dalam lorong-lorong benteng dengan menuruni tangga. Di dalam gelapnya lorong Indra melihat sebuah cahaya yang ternyata berasal dari bunga yang sudah tidak asing baginya, bunga yang mempunyai berbagai mitos dan dijadikan sebagai lambang kota Cilacap. Bunga itu adalah bunga wijayakusuma, namun tidak seperti bunga wijayakusuma pada umumnya bunga ini terlihat memancarkan cahaya berwarna merah muda yang indah. Saat Indra mencoba mendekati dan menyentuh bunga tersebut, dia menyadari bahwa ada sesuatu yang aneh di sekitar bunga. Terdapat semacam *barier* disana, hal itu membuat langkahnya terhenti sesaat. Namun, Indra justru merasa semakin penasaran dengan apa yang ada di depannya. Ia kemudian semakin mendekati bunga wijayakusuma tersebut dan terjadilah hal aneh yang tidak pernah dialami sebelumnya.

3.1.2 Naskah

SCENE 1 EXT. TELUK PENYU - PAGI HARI

Suatu pagi yang cerah di Teluk Penyu, terlihat mercusuar tua dengan latar belakang pulau Nusakambangan. Pemandangan pantai Teluk Penyu terlihat dari atas kota Cilacap, kemudian kamera mengarah pada suatu lokasi di pulau Nusakambangan.

INDRA (VO Prolog) :

Kota ini adalah kota yang begitu indah..

EXT. PANTAI KARANG BOLONG

Sebuah perahu baru saja bersandar di pantai Karang Bolong. Ombak berdebur pelan menyentuh bibir pantai yang berpasir putih.

(VO Prolog) :

Tidak hanya hari ini, tapi juga di masa lalu..

EXT. HUTAN NUSAKAMBANGAN

Pemandangan kota Cilacap terlihat dari atas bukit di pinggir hutan Nusakambangan. Indra muncul dari kejauhan dengan berjalan kaki mendekati hutan.

(VO Prolog) :

Namaku Indra, Petualanganku hari ini adalah untuk mengenang mereka yang berjuang dimasa lalu..

Indra melanjutkan perjalanannya menuju ke dalam hutan Nusakambangan.

SCENE 2 MULAI MONTASE - BEBERAPA LOKASI

Suasana gapura kota Cilacap di pagi hari. Beberapa kendaraan melintas menembus kabut di jalan raya.

(VO Prolog) :

Pagi ini aku telah mengunjungi beberapa situs yang sangat menarik..

Suasana Tugu Lilin/Tugu Pertamina. Sinar matahari pagi menyinari kawasan pertigaan Gumilir.

Indra sedang memandang ke bangunan makam yang berada di kawasan pemakaman Kerkhof Cilacap.

(VO Prolog) :

Mulai dari pemakaman Kerkhof..

Indra berjalan-jalan di kawasan Benteng Pendem sambil melihat ke arah bangunan benteng.

(VO Prolog) :

Benteng Pendem..

Indra berdiri di dalam Benteng Klingker sambil terkagum akan arsitektur bangunan benteng yang megah.

(VO Prolog) :
Hingga Benteng Klingker..

MONTASE SELESAI

SCENE 3 EXT. HUTAN NUSAKAMBANGAN

Dari balik semak-semak hutan, terlihat kaki indra melangkah. Sambil membuka bukunya Indra terus berjalan menuju suatu tempat.

(VO Prolog) :
Tapi masih ada satu tempat lagi yang ingin kukunjungi..

Dari balik rimbunnya pepohonan hutan, terlihat sebuah bangunan yang telah ditumbuhi berbagai macam tumbuhan di sekitarnya. Indra menatap ke arah bangunan benteng Karang Bolong.

(VO Prolog) :
Benteng Karang Bolong..

SCENE 4 INT. BENTENG KARANG BOLONG

Indra mulai berjalan masuk menuruni lorong tangga di dalam benteng yang gelap. Dari balik gelapnya lorong benteng ini, Indra melihat sebuah sumber cahaya yang datang dari bunga wijayakusuma. Indra mencoba memegang bunga itu namun tangannya terasa seperti menembus sebuah barrier.

3.2 Konsep Visual

Tahap berikutnya dalam pembuatan animasi adalah perancangan konsep visual. Berdasarkan naskah yang sudah ada kemudian diterjemahkan kedalam bentuk visual berupa *storyboard*. *Storyboard* merupakan penggambaran bagaimana adegan dalam film akan terlihat. Didalamnya terdapat berbagai informasi mengenai angle kamera, jenis pengambilan gambar, pergerakan kamera, durasi, dialog, dan keterangan-keterangan lain yang dijadikan acuan dalam tahap produksi.

3.2.1 Storyboard




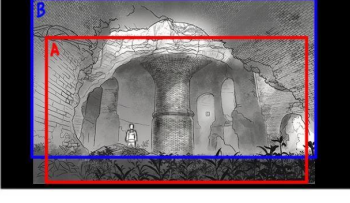
No. 1 **NUSAKAMBANGAN**
AND THE SECRET OF MYTHICAL FLOWER

Cut	Pictures	Action	Dialogue	Time
SC01_SH01		Ombak bergelombang tenang.		3
SC01_SH02		Kamera paning bergeser dari kanan bawah menuju kiri atas.	(VO Prolog) : <i>Kota ini adalah kota yang begitu indah..</i>	4
SC01_SH03		Ombak berdebur pelan di bibir pantai.	(VO Prolog) : <i>Tidak hanya hari ini, tapi juga di masa lalu..</i>	3
SC01_SH04		Indra In Frame : berjalan dari kejauhan mendekati arah kamera.	(VO Prolog) : <i>Namaku Indra, Petualanganku hari ini adalah untuk mengenang mereka yang berjuang dimasa lalu..</i>	4
SC01_SH05		Indra berjalan kaki memasuki hutan.		3

(+)

Gambar 3.1 Storyboard halaman 1

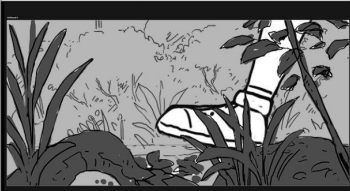


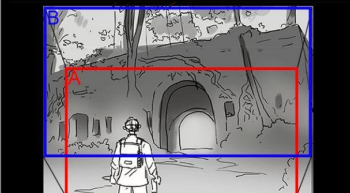

(Sumber: Oleh Penulis)

Cut	Pictures	Action	Dialogue	Time
SC02_SH01		Beberapa kendaraan melintas. Ket : Mulai montase	(VO Prolog) : <i>Pagi ini aku telah mengunjungi beberapa situs yang sangat menarik..</i>	3
SC02_SH02		Kamera Tilt Up		2
SC02_SH03		Indra melihat-lihat bangunan makam di Kerkhof Cilacap.	(VO Prolog) : <i>Mulai dari pemakaman Kerkhof..</i>	3
SC02_SH04		Indra berjalan di dalam kompleks benteng Pendem sambil melihat-lihat.	(VO Prolog) : <i>Benteng Pendem..</i>	3
SC02_SH05		Indra berdiri di dalam bangunan benteng Klingker. Kamera Tilt Up Ket : Montase selesai	(VO Prolog) : <i>Hingga Benteng Klingker..</i>	3

(+)

Gambar 3.2 Storyboard halaman 2

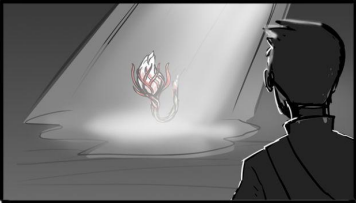

(Sumber: Oleh Penulis)

Cut	Pictures	Action	Dialogue	Time
SC03_SH01		In Frame : kaki Indra melangkah di balik semak.	(VO Prolog) : <i>Tapi masih ada satu tempat lagi yang ingin kukunjungi..</i>	2
SC03_SH02		Indra berjalan sambil membuka buku.		3
SC03_SH03		Indra berjalan sambil melihat buku. kamera paning.		3
SC03_SH04		Indra melihat ke atas (arah bangunan benteng). kamera Tilt Up.	(VO Prolog) : <i>Benteng Karang bolong..</i>	5
SC04_SH01		Indra berdiri di depan lorong kemudian mulai melangkahkan kaki menuruni tangga.		2

(+)

Gambar 3.3 Storyboard halaman 3

(Sumber: Oleh Penulis)

Cut	Pictures	Action	Dialogue	Time
SC04_SH02		In Frame : Indra melihat bunga Wijayakusuma yang bercahaya.		3
SC04_SH03		Tangan Indra berusaha menyentuh bunga. Tangan Indra menembus barrier. Indra menarik tangannya kembali karena kaget.		4

(+)

Gambar 3.4 Storyboard halaman 4

(Sumber: Oleh Penulis)