

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Animasi

Animasi ini berkonsep sebagai reminder dan informasi mengenai peristiwa Pertempuran Lima hari di Semarang terkhususnya kepada kaum muda usia 18-25 tahun dengan pendekatan masa kini sehingga bisa dengan mudah untuk dipahami target yang dituju, animasi ini akan dikemas dengan Bahasa yang semi formal

Konten pada storyline yang akan ditampilkan dalam cerita ini akan menggunakan background foto lokasi-lokasi yang dulunya menjadi tempat terjadinya peristiwa pertempuran tersebut

Menggunakan narasi story telling salah satu orang bercerita tentang terjadinya pertempuran tersebut dengan cara flashback dari masa sekarang ke jaman lampau dimana peristiwa itu terjadi.

4.2 Tone and Manner

Menggunakan gaya Bahasa yang semi formal dimana Bahasa tersebut merupakan Bahasa yang digunakan dalam keseharian, bertujuan agar terlihat sopan walaupun masih menggunakan Bahasa yang tidak terlalu formal serta menciptakan kesan yang santai dan mudah dimengerti bagi target sasaran yaitu generasi muda.

4.3 Storyline

Mengangkat sejarah kota Semarang, khususnya mengingatkan kembali bagi kita sendiri warga lokal bahwa kita mempunyai sejarah yang besar, dan kita patut bangga serta bias menerapkan unsur patriotism untuk periode masa kini

Kata kunci= Reminder

Menceritakan tentang anak muda yang baru sadar bahwa sikap patriotism pahlawan pada masa lalu dapat diterapkan di masa sekarang "UNDER THE MONUMENT"

Scene 1 (backsong Gambang Semarang Fade in –Fade out)

.Suasana Semarang, jalanan ramai lalu lalang kendaraan bermotor,

.Seorang remaja laki laki tampak bersiap siap untuk pergi, mengikat /menggencangkan tali sepatu

.Suasana lampu merah,

.Remaja yg tadi menyalakan mesin kendaraan(vespa) di depan rumah, sepatu nyeteter motor

.Title keluar "UNDER THE MONUMENT"

Scene 2 (sound effect suasana keramaian kedai kopi) lanjut backsong gambang Semarang effect speaker radio

-suasana kedai kopi dekat tugu muda

-barista setengah badan mengantarkan pesanan

-tokoh utama meneguk kopi

-kamera blur kemudian focus ke karakter no.2

-karakter no.2 melamun sendirian menghadap tugu muda

Scene 3

-tokoh utama menghampiri karakter no.2

- dan memulai percakapan
- karakter no 2 melihat orang tua hendak menyebrang jalan
- karakter no 1 mendatangi dan membantu menyebrang

Scene 4

- karakter utama kembali ke tempat
- karakter no 2 kemudian bercerita setelah melihat tindakan tokoh utama
- shoot tugu muda

Scene 5 (sound effect suara senapan)

- dor (gugur bunga backsound)
- tergletak sesosok dokter kariyadi terbunuh oleh tentara jepang (slowmotion) fade out
- pejuang semrang berteriak (fade out)
- tentara jepang juga berteriak (fade out)
- banyak pejuang yang gugur (timelapse lima hari)
- warga semarang saling membantu korban luka
- warga semarang membawa makanan bagi para pejuang

Scene 6

- transisi gambar relief tugu muda

Scene 7

- suasana kedai kopi
- karakter utama meneguk kopi tetes terakhir
- karakter no 2 meninggalkan pena (bertanda nama Dr.kariadi)
- karakter utama berusaha mengembalikan tetapi Disuruh menyimpan sebagai reminder

4.4 Storyboard

story board

Gambar 4.



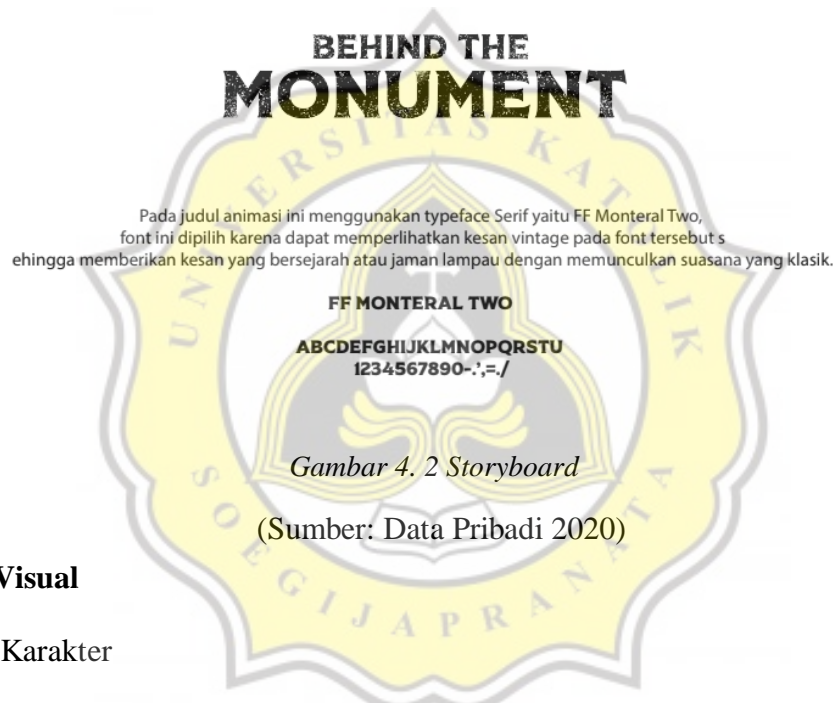
Storyboard

(Sumber : Data Pribadi 2020)

Storyboard berguna sebagai pedoman dari scene yang akan dibuat dalam perancangan, secara singkat adegan yang ditampilkan akan terwujudkan berdasarkan sketsa awal yang telah terbentuk di storyboard.

4.5 Typeface

Pada judul animasi ini menggunakan typeface Serif yaitu FF Monteral Two, font ini dipilih karena dapat memperlihatkan kesan vintage pada font tersebut sehingga memberikan kesan yang bersejarah atau jaman lampau dengan memunculkan suasana yang klasik.



Gambar 4. 2 Storyboard

(Sumber: Data Pribadi 2020)

4.6 Konsep Visual

4.6.1 Karakter

Karakter pada perancangan ini berbentuk animasi 2D. pada karakter utama Menggunakan pakaian modern dengan setelan kemeja dan jaket jeans serta pada scene pertama yaitu menggunakan helm masa kini. Perwujudan tersebut merupakan representasi kaum muda saat ini. Pada karakter kedua yaitu seorang kakek tua dengan setelan pakaian jaman dahulu, guna memunculkan kesan bertolak belakang yaitu kaum masa kini dan jaman dahulu.

karakter



Gambar 4. 3 Karakter Visual

(Sumber : Data pribadi 2020)

4.6.2 Background

Background yang digunakan pada perancangan animasi ini adalah footage asli Di kota semarang sekitaran Tugu Muda semarang. Penggunaan background asli disini selain dari konsep yang ingin dipakai yaitu agar masyarakat kota semarang dan kota lainnya mengetahui dan memahami dengan mudah lokasi-lokasi mana yang menjadi tempat peristiwa bersejarah tersebut serta memunculkan kontras pencampuran antara animasi 2D dengan foto nyata sehingga terlihat lebih menarik.

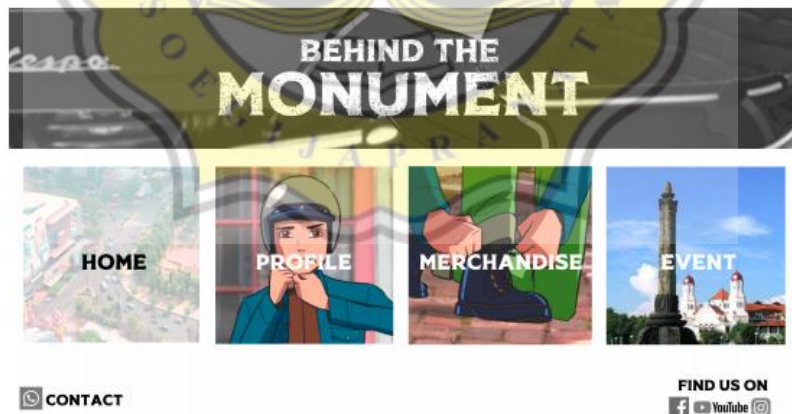


Gambar 4. 4 Background

(Sumber: data pribadi 2020)

4.7 Pengaplikasian Media

4.7.1 Website



Gambar 4. 5 Media Website

(Sumber: Data Pribadi 2020)

Website dipilih menjadi salah satu media pendukung guna menjadi sarana informasi bagi masyarakat luas, pada tampilan website terdapat profile, berita dan event serta merchandise yang bisa dipesan melalui website tersebut. Info-info terbaru seputar animasi under the monument juga bisa diakses melalui website tersebut.

4.7.2 Instagram



Gambar 4. 6 Instagram

(Sumber: Data pribadi 2020)

Instagram dipilih berdasarkan riset yang telah dilakukan bahwa kaum muda baik di Semarang dan tempat lainnya menjadi salah satu media sosial yang sering digunakan dalam keseharian kaum muda saat ini, nantinya Instagram akan memuat foto-foto terbaru seputar event dan berita terkini.

4.7.3 Youtube



Gambar 4. 7 Youtube

(Sumber : Data Pribadi 2020)

Youtube merupakan alternatif lain dari media sosial yang dapat dikunjungi masyarakat, masyarakat bisa mengakses dimana pun dan kapan pun secara gratis untuk menyaksikan short movie animasi ini.

4.7.4 Merchandise



Gambar 4. 8 Merchandise

(Sumber: Data Pribadi 2020)

Merchandise menjadi bentuk promosi pada target sasaran karena secara tidak langsung dengan membeli merchandise tersebut masyarakat dapat ikut mempromosikan animasi Under the Monument. Merchandise dapat dipesan melalui media sosial yang sudah dibuat.