

## PERANCANGAN FILM ANIMASI SEBAGAI PENGENALAN SEJARAH ASAL USUL CINA BENTENG

Lisda Suwarsih, Yayah Rukiah<sup>\*)</sup>, Edo Galasro Limbong

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,  
Jl. Nangka Raya No. 58 C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530

\*Penulis korespondensi: Yayah Rukiah, [rukiah.yayah13@gmail.com](mailto:rukiah.yayah13@gmail.com), Jakarta Selatan, Indonesia

**Abstrak:** Cina Benteng merupakan sebutan sekelompok masyarakat dan menjadi bagian dari warisan budaya Tionghoa khususnya di wilayah Tangerang, Banten. Namun, seiring berjalannya waktu dalam perkembangan zaman modern saat ini, dengan adanya perubahan sosial, pola pikir dan gaya hidup, menyebabkan menurunnya tingkat kesadaran untuk menjaga dan melestarikan nilai-nilai sejarah, seni dan budaya sebagai identitas dari mana asal-usulnya, karena dinilai terlalu kuno. Tujuan penelitian untuk merancang film animasi “Asal-usul Cina Benteng” sebagai media yang berisi informasi tentang warisan budaya Cina Benteng di wilayah Tangerang, Banten. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data dilakukan dalam bentuk studi literatur, studi observasi maupun wawancara kepada narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi mengenai Cina Benteng. Hasil dari penelitian ini adalah film animasi yang menceritakan kisah sejarah awal mula kedatangan nenek moyang etnis Tionghoa di tanah nusantara, adanya proses akulturasi seni budaya dan perkawinan orang Tionghoa dengan penduduk setempat (lokal) yang dikenal dengan peranakan Tionghoa. Dengan menggunakan gaya digital animasi 2D dengan proses pembuatannya *frame by frame* menjadikan pergerakan animasi ini terlihat unik dan tidak terlalu berlebihan, sehingga diharapkan pesan dan cerita dalam film ini dapat lebih menarik dan mudah dipahami.

**Kata Kunci:** film animasi, sejarah, Cina Benteng, peranakan Tionghoa.

**Abstract:** *Cina Benteng is the name of a group of people and is part of the Chinese cultural heritage, especially in the Tangerang area, Banten. However, over time in the development of modern times today, with social changes, mindsets and lifestyles, causing a decrease in the level of awareness to maintain and preserve historical values, arts and culture as an identity of where their origins are, because they are considered too old-fashioned. The purpose of the research is to design an animated film “The Origin of China Benteng” as a medium that contains information about the cultural heritage of China Benteng in the Tangerang area, Banten. The research method used is a qualitative research method, with data collection techniques carried out in the form of literature studies, observation studies and interviews with relevant sources to obtain information about China Benteng. The result of this research is an animated film that tells the story of the history of the early arrival of ethnic Chinese ancestors in the archipelago, the process of acculturation of cultural arts and marriage of Chinese people with local residents (local) known as peranakan Chinese. By using a 2D digital animation style with the process of making it frame by frame, the movement of this animation looks unique and not too excessive, so it is hoped that the messages and stories in this film can be more interesting and easy to understand.*

**Keywords:** *animated film, history, China Fort, Chinese peranakan.*

## Pendahuluan

Masa modern saat ini banyak sekali terjadinya perubahan gaya hidup dan budaya yang di mana bersama berjalannya waktu kehidupan kita selaku manusia hendak berfokus untuk selalu mempersiapkan apa yang terjadi di masa yang akan datang, dan menjadikan satu target utama dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Tidak dipungkiri suatu saat cepat atau lambat perubahan budaya akan terjadi, melupakan cerita kehidupan di masa lampau, dan perlahan mengikis ingatan tentang sejarah dari mana asal-usulnya, yang memiliki nilai-nilai kehidupan yang bermanfaat sebagai bekal warisan ilmu dalam menjalani proses kehidupan sesungguhnya. Menurut Hirschman (dalam Baharuddin, 2015:180), perubahan terjadi disebabkan dari sifat manusia yaitu rasa bosan, maka perubahan budaya bagian dari gejala umum berubahnya struktur sosial pada setiap masa di dalam kelompok masyarakat hal itu terjadi sesuai dengan sifat manusia selalu ingin mengadakan perubahan.

Kisah di masa lampau memang tidak selalu harus direalisasikan pada setiap masa. Mengingat mempunyai dampak positif atau negatif, jika budaya dan gaya hidup yang telah terjadi di masa lalu diterapkan di masa saat ini atau yang akan datang, mengakibatkan bentrokan aktivitas budaya dengan gaya hidup modern. Hal tersebut karena budaya memiliki suatu sifat yang dinamis dan akan selalu mengalami perubahan dari masa ke masa.

Lalu, inilah yang membedakan dampak aktivitas budaya dahulu dengan saat ini ialah adanya keterikatan adat-istiadat dan kepercayaan leluhur pada budaya terdahulu yang mungkin cukup rumit dalam melaksanakannya, sedangkan di masa kini relatif dengan budaya tanpa keterikatan atau semua hal dapat dilakukan dengan secara instan dan logis (Varlord, 2014).

Budaya lahir karena adanya cerita sejarah yang memiliki sistem dalam menjelaskan, bahwa sejarah merupakan sebuah ilmu pengetahuan, dengan tujuan membenahi pandangan hidup manusia perihal bagaimana menjalankan kehidupan di masa akan datang (Hartono & Huda, 2019: 4). Adapun sejarah bukan sekedar cerita masa lampau perihal suatu peristiwa besar saja yang harus dikenang, hal kecil pun dalam cerita sejarah memiliki arti nilai-nilai luhur dalam suatu bentuk budaya atau kegiatan yang dipertahankan secara turun-menurun sebagai bukti dari mana asal-usulnya yang harus bisa dihormati dan dihargai. Saidillah (2018: 229) mengungkapkan adanya kendala dalam mempelajari sejarah khususnya bagi peserta didik, bahwa cerita sejarah adalah hal yang kurang menyenangkan karena pola gaya hidup yang kuno tidak perlu diterapkan dan tidak memberikan manfaat untuk mempelajarinya yang berisi tentang penghafalan nama, waktu dan tempat. Sedangkan, menurut Sunarti (2016: 162) sejarah yaitu sebagian peristiwa yang memiliki wadah jaringan wilayah yang cukup luas, karena setiap masa memiliki sebuah peristiwa karakter sifat *universal* yang terutama ialah kita harus mengetahuinya jika ingin menuliskan cerita sejarah suatu budaya, tempat atau wilayah.

Sejarah dan budaya merupakan pondasi utama bagi sekelompok masyarakat dalam menjalankan aktivitas budayanya yang mereka yakini, dan tidak terlepas dari kegiatan tradisi karena budaya terjadi adanya tradisi yang dilakukan secara turun-menurun. Heddy Shri Ahimsa (dalam Rosyadi, 2010: 20) menjelaskan tradisi merupakan tindakan dalam mewariskan informasi dari satu generasi ke generasi selanjutnya, dalam bentuk nilai kepercayaan, keteraturan dan aktivitas rutin yang penyampaiannya secara lisan. Sibarani (2015: 3) menguraikan asal kata "tradisi" dalam bahasa latin *traditio* memiliki arti kegiatan yang di lakukan secara terus-menerus, dalam kurun waktu yang lama dan menjadi unsur kehidupan sosial pada sekelompok masyarakat tertentu sebagai identitas.

Nilai sejarah dan tradisi dalam budaya memiliki kisahnya tersendiri, disertai nilai-nilainya yang memberikan teladan pada proses akulturasi dalam ruang lingkup sosial, budaya dan politik.



Tidak hanya itu, nilai kebudayaan pun memiliki pengaruh, salah satunya kisah budaya peranakan Tionghoa yang bertempat di wilayah Kota Tangerang yang di kenal sebagai “Cina Benteng”. Dalam hal ini Cina Benteng memiliki ciri khas, terdapat pada aktivitasnya dalam menjaga tradisi seni dan kebudayaan mereka yang menjadi salah satu keberagaman adat istiadat kebudayaan di nusantara.

Mely G. Tan (dalam Halim, 2011: 3) menjelaskan Cina Benteng adalah bukti nyata Indonesia yang multikulturisme, sebutan atau penamaan terjadi karena adanya sejarah dalam perwujudan perkembangannya pemahaman multikulturalisme, yang pada hakikatnya adalah penerimaan kenyataan betapa kayanya Indonesia dengan bermacam-macam variasi atau kebhinnekaan dalam lingkungan masyarakatnya. Eddy Prabowo (dalam Suryosumpeno, 2022) ) memaparkan bahwa orang keturunan Tionghoa yang berada di Tangerang adalah bagian dari fenomena sosial dan pencampuran budaya yang berbeda dengan kelompok masyarakat keturunan Tionghoa di daerah lainnya.

Kendati begitu pesat perkembangan budaya dan gaya hidup modern saat ini, di mana perlahan-lahan mulai menurunnya tingkat kesadaran dalam menjaga atau melestarikan sebuah nilai seni, sejarah dan budaya. Seperti halnya masalah dalam penelitian ini masih banyak yang belum mengenal sejarah kehidupan sosial dan budaya masyarakat “Cina Benteng” yang sesungguhnya, memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan etnis Tionghoa pada umumnya. Hal ini menimbulkan beberapa sudut pandang dalam penilaian secara pola pikir, tentang kehidupan sosial antar masyarakat lainnya yang diluar maupun keturunan dari etnis Tionghoa itu sendiri, untuk saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini juga menjadi peluang untuk memberikan edukasi dan informasi warisan budaya Tionghoa Tangerang tentang asal-usul Cina Benteng, yang merupakan salah satu bukti sejarah peranakan Tionghoa di nusantara yang cukup harmonis, sebagaimana orang Tionghoa datang ke nusantara lebih dahulu sebelum orang-orang Eropa khususnya di Pulau Jawa, berbaur dengan warga setempat, berdagang dan terjadinya akulturasi budaya.

Maka dari itu, dirasa sangat perlu untuk mengingatkan kembali warisan budaya Tionghoa yang memiliki nilai-nilai luhur, sejarah hingga seni. Adapun cara yang dilakukan adalah melalui perancangan film animasi yang mengangkat tema seni budaya Tionghoa dengan alur cerita yang sederhana, serta mudah dipahami. Pemilihan film animasi ini karena dirasa masih jarang ditemukan film animasi yang mengangkat tentang sejarah, seni dan budaya berlatar kekeluargaan, khususnya dalam membahas warisan budaya Tionghoa Cina Benteng.

Animasi merupakan media infomasi yang cukup besar pengaruhnya, dalam memanfaatkan kekuatan dari konsep visualnya atau citra yang mudah diterima oleh semua kalangan, usia dan tanpa batas. Kegunaan media film animasi dapat memunculkan rasa penasaran atau minat dalam menyimak cerita yang lebih efektif dalam menyampaikan informasi. Suwasono (2016: 1) menguraikan perkembangan media animasi sebagai sebuah industri yang begitu pesat menjadi bagian kebutuhan dari ilmu teknologi di era digital saat ini, yang dapat berinovasi menjadi media komunikasi dalam dunia pendidikan.

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Menurut Patton (dalam Haryono, 2020: 47) penelitian dengan metode kualitatif mengamati secara kontak personal langsung di lapangan atau lokasi yang mengutamakan pendekatan dengan orang-orang dalam situasi penelitian tersebut, agar memperoleh pemahaman jelas secara realitas sesuai kondisi dalam kehidupan sehari-hari pada objek yang ditelitinya. Dalam penelitian kualitatif memiliki cara dalam pengumpulan data yaitu melalui studi literatur (dokumen), observasi dan wawancara atau disebut juga triangulasi yang artinya tidak ada pengumpulan data yang tunggal (Raco, 2010: 111). Maka, dalam penulisan ini terdapat tiga

teknik pengumpulan data diantaranya sebagai berikut: pertama melalui studi literatur. Darmalaksana (2020: 3) menjelaskan tahapan proses pengumpulan data dari studi pustaka/literatur yaitu dengan melakukan penelusuran sumber primer dan sekunder, pengutipan referensi sebagai penemuan, menampilkan data, abstraksi data untuk mendapatkan informasi, interpretasi data yang merupakan hasil pengetahuan dalam penelitian untuk menarik kesimpulan. Seperti halnya dalam proses mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan objek penelitian dari buku, jurnal *online*, dokumenter serta skripsi yang telah ada dari penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas tentang seputar Cina Benteng.

Teknik pengumpulan data kedua melalui observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau mengumpulkan data langsung dari lapangan. Adler (dalam Hasanah, 2017: 26) menguraikan bahwa teknik observasi sebagai salah satu dasar dalam proses pengumpulan data dari penelitian metode kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan langsung berlokasi Pasar Lama dan Sewan di wilayah Kota Tangerang, pengamatan dilakukan meliputi aktivitas-aktivitas masyarakat Cina Benteng dalam menjaga seni, budaya dan tradisi. Selain itu juga dilakukan pengamatan melalui film dokumenter yang diakses melalui situs *video youtube*. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data untuk kepentingan perancangan film animasi, seperti tokoh, latar, dan suasana. Lalu, yang terakhir melalui wawancara. Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan percakapan dengan narasumber.

Perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” ini, menjadi sebuah upaya sederhana menciptakan hal yang baru secara kreatif dalam promosi, untuk melestarikan dan lebih mengenal arti nilai sejarah, seni, tradisi dan budaya agar tidak punah oleh perkembangan zaman. Demikian juga memberikan edukasi untuk tetap saling menghormati antar budaya di lingkungan masyarakat sekitar, terutama ditujukan kepada kaum era milenial dan generasi-generasi muda, yang memiliki kegemaran menonton film animasi. Abrar (dalam Tati, 2017: 2) menjelaskan cara sederhana yang dapat dilakukan adalah menemukan orang-orang yang berkemampuan berinovasi dan berpikir kreatif. Melalui berpikir kreatif dapat secara langsung mengikuti *trend* tumbuh dan berkembangnya *life style* dikalangan generasi muda.

## Konsep Media

Konsep media dalam perancang film animasi warisan budaya Tionghoa “Asal-usul Cina Benteng” ini akan menggunakan konsep perancangan animasi 2D. Proses pembuatannya dimulai dengan beberapa studi referensi, desain sketsa dan dalam proses perancangan medianya melibatkan beberapa program aplikasi software Adobe Premiere, Medi Bang, Voice maker, dan Adobe Illustrator. Judul film animasi, Asal-Usul Cina Benteng. Judul ini dipilih salah satu bentuk gambaran dari tujuan mengingatkan kembali sejarah budaya inti dari cerita film animasi “Asal-usul Cina Benteng”. Format untuk film, frame size skala 16:9, ukuran wide 1920x1440 pxl, format luaran film adalah MP4.

Sinopsis dari film animasi dimulai dari Kota Tangerang merupakan salah satu kota di Nusantara yang terkenal dengan akulturasi budaya yang sangat harmonis sehingga menjadi pusat perhatian para pecinta sejarah. Nuwa adalah seorang traveler yang menyukai sebuah perjalanan dan rasa ingin tahu yang tinggi mengenai hal-hal baru untuk dipelajari dan Nuwa bertemu dengan seseorang yaitu Paman Ho dari temannya Yuwen. Dalam pertemuan mereka, Nuwa ingin menanyakan beberapa hal tentang asal-usul Cina Benteng dan budaya Tionghoa Tangerang yang masih terjaga baik hingga saat ini. Lalu, Paman Ho menjelaskan apa yang



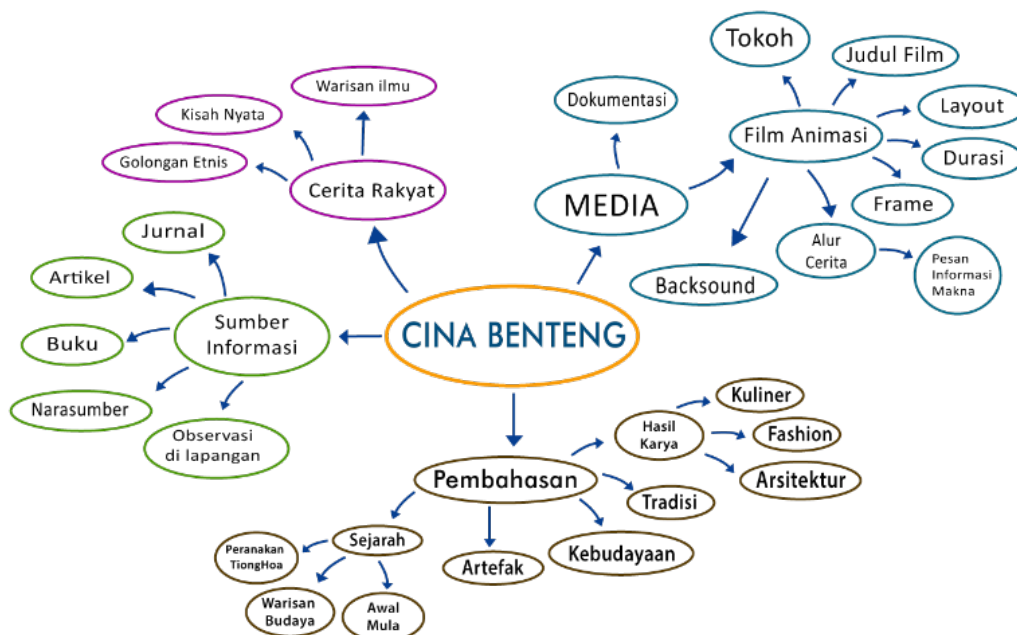
ketahuinya sebagai sebuah informasi kepada Nuwa perihal sejarah asal-muasal kedatangan orang-orang Tiongkok datang ke nusantara, apa itu Cina Benteng dan seni budaya yang dilestarikan sebagai identitas dari peranakan Tionghoa.

Penayangan film animasi akan lebih fokus ditayangkan pada media sosial, sehingga hasil karya ini akan tepat pada sasaran target dan segmentasi yang sudah direncanakan. Film animasi ini akan ditayangkan pada media Youtube sebagai salah satu target luasnya media informasi yang sedang digandrungi pada saat ini. Menurut Chandra (2010: 409) Situs video Youtube adalah social networking bentuk media sosial berupa kumpulan video dan musik, dalam perkembangannya telah melahirkan berbagai dampak nilai-nilai bagi siapapun yang menggunakannya. Dengan penggunaan media sosial lainnya yang juga populer seperti Instagram dan Tiktok diharapkan film animasi ini cepat diketahui banyak orang. Selain itu, memberikan kemudahan dalam berkomunikasi tanpa batas jarak dan waktu.

## Konsep Perancangan

### *Mind Mapping*

*Mind mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran atau ide yang akan direlasikan, dalam sebuah kerangka-kerangka pemikiran akan menjadi sebuah catatan ide untuk sebuah proses perancangan. Swadarma (2013: 8) menjelaskan fungsi dari *mind mapping* yakni membantu untuk merencanakan sebuah target, melatih komunikasi, menyelesaikan sebuah masalah dengan cepat dan tepat, bisa membuat lebih fokus dan memberi pandangan menyeluruh pokok masalah, mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat dan menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dan diingat. *Mind mapping* perancangan ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



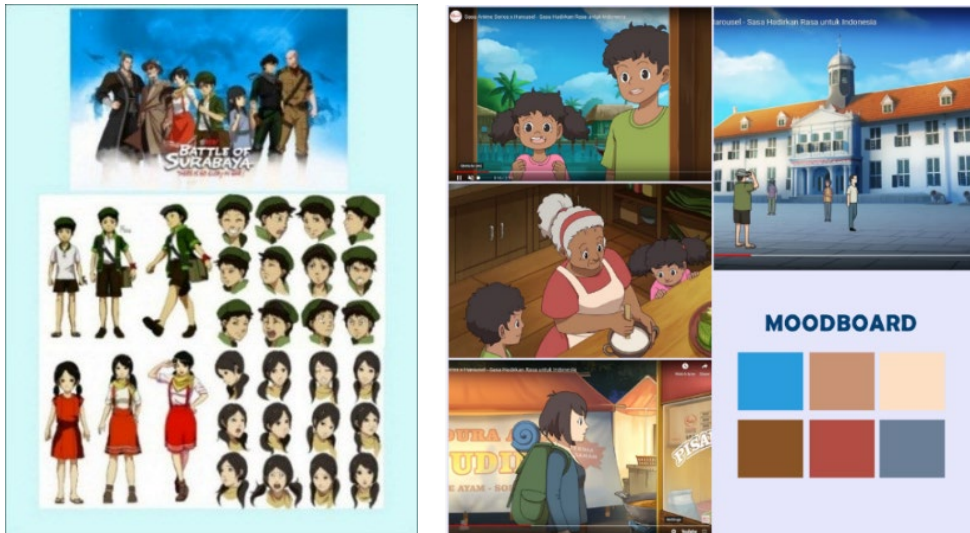
Gambar 1.

*Mind Mapping*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

### Moodboard

*Moodboard* sebagai media sarana pembelajaran memberikan pengalaman simbol-simbol konsep visual sehingga *moodboard* memiliki fungsi dalam mengenai langkah desain yang akan dibuat (Bestari & Ishartiwi, 2016: 124). *Moodboard* dalam perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” berfungsi untuk memandu pemilihan elemen visual dan memperjelas batasan pada desain film animasi, terutama pada gaya ilustrasi, desain tokoh dan warna. *Moodboard* perancangan film animasi ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2.  
Moodboard Untuk Desain Karakter  
(Sumber: Maulida, 2019 & Melezatkan, 2022)

### Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi merupakan *style* dari langkah penciptaan karakter atau seseorang mendesain untuk menuangkan idenya, yang sangat mempengaruhi pengembangan kreativitas dalam menciptakan ciri khas sebuah karakter visual. Witabora (2012: 662) menjabarkan dalam bahasa visual di mana seorang *illustrator* harus dapat mengaplikasikan bentuk karakter visual bergaya pada referensi desain gambar tertentu. Dengan model gaya gambar yang menjadikan suatu bentuk ciri khas yang terdapat dari hasil satu karya ilustrasi yang akan menjadi karakter visual dari seorang perancang *illustrator* tersebut.

Gaya ilustrasi karakter dalam perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” ini dirancang menggunakan gaya ilustrasi kartun 2D yang di mana dalam proses pembuatannya menggunakan teknik sketsa manual dan *digital painting* sederhana, seperti terlihat pada gambar 3. Referensi gaya visual dari sebuah film animasi 2D Indonesia yang berjudul “Vatalla” yang di tayangkan pada salah satu *station* TV swasta dari produksi Kampong Monster Studio. Karena referensi visual tersebut memiliki kesamaan, dengan konsep yang dibuat dalam perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” yaitu penggambaran *style*, gaya ilustrasi karakter, pewarnaan dan latar.



Gambar 3.  
Film Animasi Vatalla  
(Sumber: Zachkyelle, 2022)

### Skema Warna

Warna memberikan citra sebagai bentuk suasana dan ciri khas karakter, yang menghasilkan penilaian secara subjektif/psikologis dari penangkapan indra penglihatan. Warna berperan penting dalam aktivitas, karena warna mempengaruhi kondisi perasaan atau memberikan sugesti alam bawah sadar kepada yang melihatnya, secara tidak sadar oleh efek sebuah warna (Luzar & Monica, 2011: 1085).

Warna yang digunakan dalam film animasi “Asal-usul Cina Benteng” dominan dengan warna-warna lembut atau warna pastel dan beberapa warna solid seperti terlihat pada gambar 4. Warna pastel berasal dari warna primer yang telah dicampurkan dengan warna putih yang menghasilkan konsep warna yang tidak begitu mencolok dan memberikan kesan yang mendinginkan saat di pandangan diantaranya ungu pastel, hijau pastel, kuning pastel, peach (Rifda, 2023). Demikian beberapa warna solid seperti merah, kuning dan coklat yang memberikan efek tegas atau kejelasan dan mempengaruhi latar suasana *mode vintage* dalam aktivitas dekorasi maupun gaya *style* etnis Tionghoa.

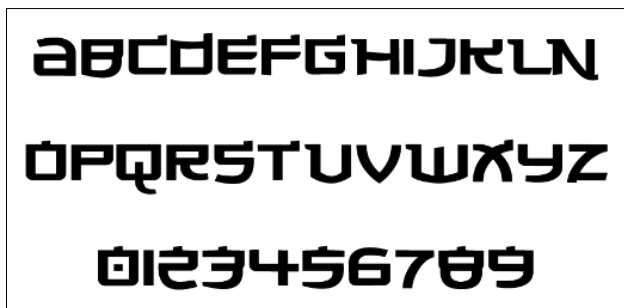


Gambar 4.  
Warna-warna Utama  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### Pemilihan Jenis Huruf

Pemilihan jenis huruf/tipografi sangat berperan penting agar menjadi suatu yang dapat memberikan satu makna kepada sebuah objek, dan juga memiliki kemampuan untuk menjadikan suatu citra ataupun kesan secara visual dari gambaran alur atau topik cerita. Menurut Kusrianto (2010: 1) tipografi adalah ilmu atau kemampuan yang berkaitan dengan profesi dalam penataan aksara atau seniman pembuat aksara. Secara umum, tipografi memiliki arti ilmu yang berkaitan dengan aksaraa cetak dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah dari segi seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara untuk keindahan visual, baik cetak maupun non-cetak.

Pemilihan huruf dalam perancangan animasi ini berfungsi untuk desain judul film dan untuk teks *subtitle* narasi dari narator maupun percakapan tokoh. Dalam perancangan ini huruf yang digunakan untuk desain judul film menggunakan huruf bergaya oriental, sedangkan untuk teks *subtitle* menggunakan huruf bergaya *sans serif*. Jenis huruf pertama yang akan digunakan sebagai *cover* judul film animasi yaitu “*Made in China*” seperti gambar 5. Sedangkan huruf kedua pada *cover* judul adalah “*Hunters*” seperti terlihat pada gambar 6.



Gambar 5.

*Made In China*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 6.

*Hunters Font*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



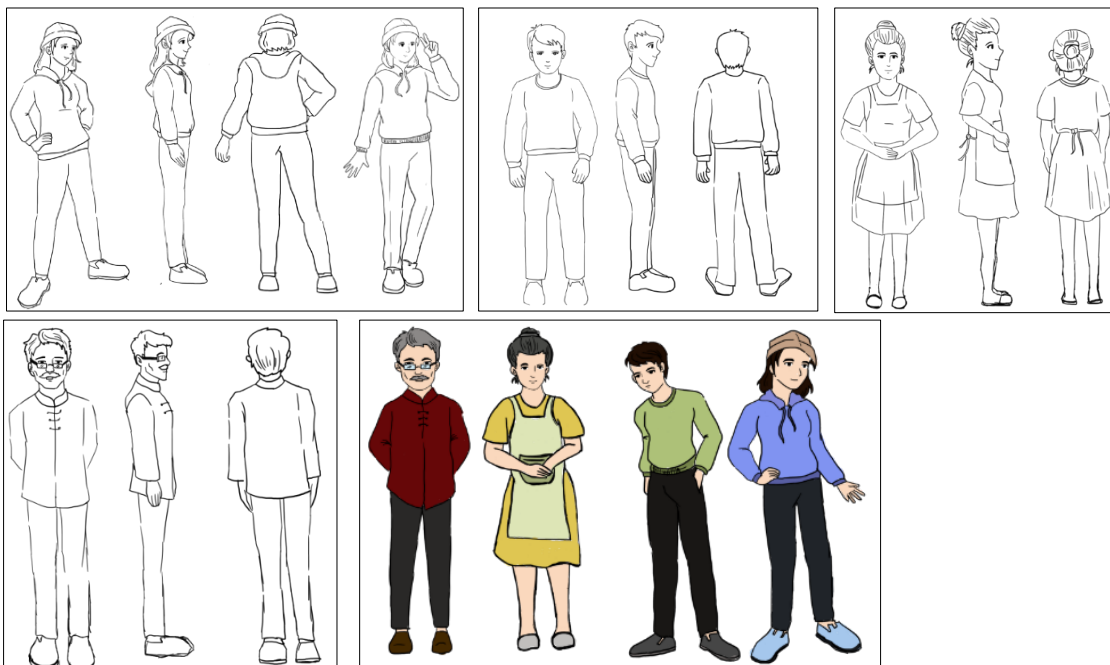
Pemilihan huruf dalam perancangan animasi ini juga meliputi pemilihan huruf untuk *subtitle*. Teks *subtitle* menggunakan huruf bergaya *sans serif*. Huruf yang digunakan adalah “Roboto” seperti terlihat pada gambar 7.



Gambar 7.  
*Roboto*  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

**Sketsa Ilustrasi**  
*Sketsa Karakter*

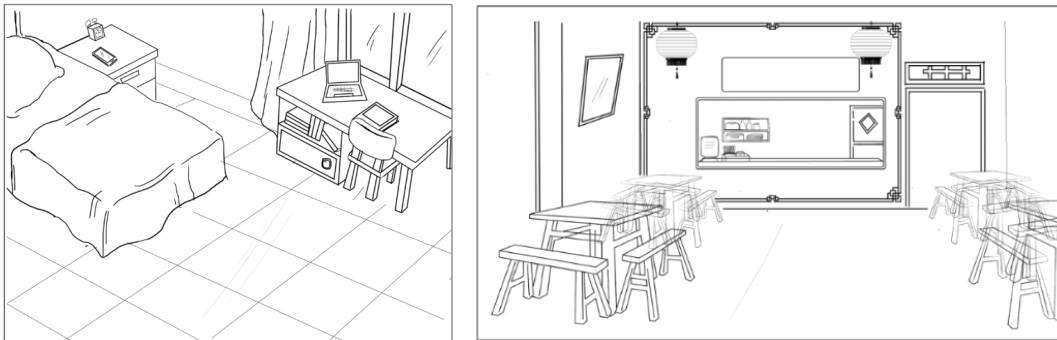
Perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” menggunakan referensi tokoh dalam membuat desain karakter agar mendapatkan hasil yang tepat. Perancangan tokoh meliputi empat karakter yang dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8.  
 Sketsa Karakter dalam Animasi Asal-Usul Cina Benteng  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### Sketsa Suasana dan Latar

Suasana kamar (gambar sebelah kiri) merupakan ruangan paling nyaman tidak hanya digunakan sebagai ruang melepas lelah dan istirahat saja, kebanyakan orang-orang menggunakannya untuk beraktivitas bekerja dan belajar dengan dihiasi beberapa properti seperti meja belajar (kerja), komputer, rak buku, dan lainnya. Ruang kamar juga sebagai garis pertama untuk awal memulai hari. Latar kedua (gambar sebelah kanan) ialah rumah makan yang terinspirasi dari foto sebuah restoran yang bernuansa Ancient Chinese room atau hiasan ornamen Chinese kuno yang cocok sebagai referensi latar pembuatan alur cerita dari film animasi ini, dimana rumah makan adalah ruangan yang tepat dalam berkumpul keluarga, kerabat yang saling ramah tamah dan tempat untuk bercerita, saling bertukar pikiran dan lainnya. Sketsa latar dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9.


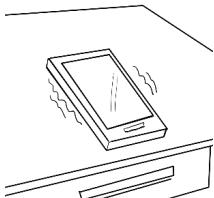
Sketsa Kamar dan Rumah makan





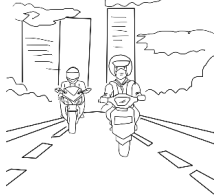
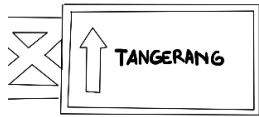


(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)




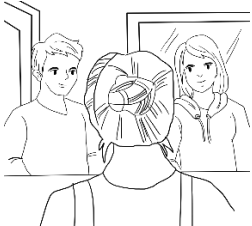


### Storyboard



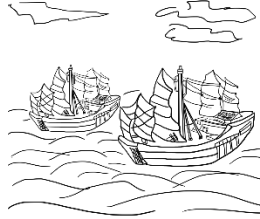
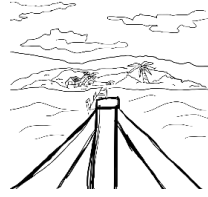

*Storyboard* merupakan bagian dari proses pembuatan media film, khususnya animasi. Demikian juga *story* adalah sebuah sketsa desain berupa gambaran yang disusun secara berurutan, sesuai dengan naskah alur cerita yang telah dibuat secara garis besar mulai dari awal, pertengahan, hingga akhir (Adani, 2020). Tabel 1 memuat *storyboard* dari film animasi “Asal-usul Cina Benteng” yang menjadi acuan proses berjalannya alur cerita.






Tabel 1. *Storyboard*

No	Scene	Durasi	Keterangan	Suara
1.		00.00-00.30	<i>Opening</i> Menampilkan Judul Asal-usul Cina Benteng, serta beberapa ilustrasi Klenteng, Cio Tao, Perahu naga dan lainnya.	<i>Backsound</i> <i>Chinese Music Imperial Dynasty</i>
2.		00.40-00.45	Hp Berdering Pesan masuk	<i>Backsound</i> <i>Instrumental Chinese</i> Sfx: Getaran Hp, Notifikasi Phone

3.		00.45-00.50	Nuwa membaca pesan masuk dari Yuwen.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Nuwa: Ada pesan dari Yuwen, ada informasi apa ya?
4.		00.50-01.40	Yuwen sedang mengetik mengirim pesan kepada Nuwa tentang Paman Ho.	<i>Backsound Sfx:</i> Suara mengetik, <i>bubble chat whatsapp</i> Yuwen: Nuwa, besok Paman Ho sudah di Tangerang. Apakah kamu mau menemuinya?
5.		01.41-01.45	Jam berdering	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> <i>Sfx:</i> Suara jam berdering
6.		01.45-01.50	Nuwa bersiap-siap berangkat ke Tangerang dan menyalakan motornya	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> <i>Sfx:</i> Suara mesin motor.
7.		01.50-02.20	Nuwa dalam perjalanan menuju Kota Tangerang. Dan mengungkapkan rasa senangnya.  Suasana di jalan raya	<i>Sfx:</i> Suara mesin motor, dan Suara di jalan raya Nuwa: Akhirnya inilah waktu yang ku tunggu-tunggu
8.		02.21-02.25	Papan <i>sign</i> petunjuk arah jalan ke Tangerang	Nuwa: Sebentar lagi sampai.
9.		02.30-02.40	Suasana Gapura kawasan kuliner Pasar Lama.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i>
10.		02.40-02.45	Suasana Nuwa dalam kawasan kuliner Pasar Lama.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Nuwa: Akhirnya sudah tiba di kawasan Pasar Lama.

11.		02.46-03.30	Tampilan infografis sekilas tentang pasar lama.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Nuwa: kawasan pasar lama merupakan kawasan pusat Kota Tangerang.
12.		03.31-03.35	Suasana Nuwa telah tiba di depan rumah makan mama Mayleen.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i>
13.		03.36-03.45	Suasana di teras rumah makan.  Nuwa dan Mayleen bertemu dan saling memberi salam.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Nuwa: Apakabar Tante? Lama tak berjumpa. Mayleen: Kabar baik Nuwa.
14.		03.46-04.35	Suasana di dalam rumah makan.  Yuwen, Nuwa dan Mayleen berkumpul dan menunggu Paman Ho.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Mayleen: Yuwen kamu janji dengan Paman jam berapa? Yuwen: Tepat jam 10 ma, mungkin beliau sudah dalam perjalanan ke sini.
15.		04.36-04.45	Suasana di dalam rumah makan.  Paman Ho datang dan menyapa semuanya (Nuwa, Yuwen dan Mayleen)	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Paman Ho: Selamat Pagi semuanya, apakabar? Maaf lama menunggu ya
16.		04.46-05.10	Suasana di dalam rumah makan.  Paman Ho, Nuwa dan Yuwen berkumpul dan memulai diskusi	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Paman Ho: Mari kita mulai, apa yang kamu ingin tanyakan Nuwa? Semoga Paman bias sedikit membantumu.
		05.11-05.20	Suasana di dalam rumah makan.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Nuwa: Terima kasih Paman atas kesempatannya, hal yang

17.			Nuwa memulai pertanyaannya	ingi ku tanyakan adalah bagaimana Asal-usul “Cina Benteng” ? dan mengapa sebutan “Cina Benteng” begitu melekat dikelompok masyarakat Peranakan Tionghoa di Tangerang?
18.		05.21-05.30	Suasana di dalam rumah makan. Paman Ho menjelaskan gambaran dari sejarah awal mula dari pertanyaan Nuwa	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Paman Ho: Baiklah, Paman akan menceritakan gambaran dari sejarah awal mula kedatangan nenek moyang etnis Tionghoa
19.		05.30-06.40	Ilustrasi pelayaran kapal rombongan Chen Cie Lung (Halung)	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Sfx: Suara hembusan angin dan ombak laut Paman Ho: Menurut catatan kitab “Tina Parahyangan” Pada tahun 1407, rombongan orang-orang Tionghoa yang dipimpin oleh Chen Cie Lung (Halung) mendarat di Teluk Naga
20.		06.40-06.50	Ilustrasi Mendaray di Teluk Naga	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Sfx: Suara hembusan angin dan ombak laut
21.		06.51-06.55	Ilustrasi Suasana hati ketika Chen Cie Lung (Halung) yang sudah mendarat di Teluk Naga	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Sfx: Suara hembusan angin dan ombak laut Halung: Kuberharap ini adalah keputusan terbaik dan semoga seluruh awak kapal diterima baik oleh penduduk setempat
22.		07.00-08.10	Suasana di dalam rumah makan. Paman Ho menjelaskan tentang Asal-usul nama	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Paman Ho: Penamaan Cina Benteng terjadi karena sekelompok masyarakat

			Cina Benteng dan beberapa tradisi budaya yang masih di jaga.	keturunan Tionghoa tinggal dipinggiran aliran sungai Cisadane.
23.		08.10-08.20	Suasana di dalam rumah makan.  Nuwa memahami apa yang Paman Ho jelaskan	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Nuwa: Sekarang aku paham sekarang Paman tentang awal mula nama “Cina Benteng”
24.		08.20-09.50	Suasana di dalam rumah makan.  Yuwen menanyakan kepada Nuwa apakah masih ada pertanyaan lagi.	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Yuwen: Nuwa, bagaimana apakah masih ada ingin ditanyakan?
25.		09.50-10.05	Suasana di dalam rumah makan.  Nuwa mengucapkan terima kasih kepada Paman Ho	<i>Backsound Instrumental Chinese</i> Nuwa: Paman Ho, sekali lagi terima kasih semoga di lain waktu kita akan berjumpa kembali.
26.		10.06-10.25	Penutup  <i>Credit Title</i>	<i>Backsound Instrumental Chinese</i>

## Hasil Perancangan

Dalam perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” didukung dengan menggunakan beberapa aplikasi program atau *software editing*, di antaranya Medibang Paint Pro untuk proses awal pembuatan gambar manual menjadi digital, Adobe Premiere pro 2019 sebagai program tahap akhir penyuntingan gambar *frame by frame* berikut suara dan aplikasi *Voice Maker* berfungsi untuk mengubah suara untuk kelengkapan pengisian suara karakter di film animasi ini.

Berikut adalah hasil perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” yang telah dibuat:

### Bagian Pembuka

Bagian pembuka dari film animasi ini menampilkan *opening* judul, disertai cuplikan awal mula tokoh pertama Nuwa melakukan perjalanan ke kota Tangerang setelah mendapatkan kabar dari Yuwen. *Screenshot* bagian pembuka ini dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10.  
 Cuplikan Bagian Pembuka  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

**Bagian isi**

Bagian isi dari film animasi ini menampilkan beberapa cuplikan ketika Nuwa sampai di kawasan Pasar Lama dan sekilas menjelaskan tentang apa saja yang ada di kawasan Pasar Lama sebagai bagian dari peranan kelompok masyarakat Cina Benteng. Lalu bertemu dengan Mayleen, Yuwen dan Paman Ho. Dilanjut dengan bagian Paman Ho menjelaskan tentang awal mula kedatangan rombongan Chen Cie Lung (Ha Lung) sebagai salah satu nenek moyang Cina Benteng yang berlabuh di Tangerang disertai gambaran ilustrasi. *Screenshot* bagian ini dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11.  
 Cuplikan Bagian Isi  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### Bagian Penutup

Bagian penutup dari film animasi ini menampilkan beberapa cuplikan, ketika Paman Ho selesai menjelaskan, Nuwa dan Yuwen bertukar pikiran tentang informasi apa saja yang mereka sudah dapatkan. Pada bagian ini juga terdapat pesan-pesan tentang meningkatkan kembali kesadaran dalam menjaga dan melestarikan seni dan budaya Cina Benteng, khususnya untuk keluarga-keluarga Peranakan Tionghoa sebagai identitas dari mana asal-usulnya. *Screenshot* bagian ini dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12.

Cuplikan Bagian Penutup

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### Simpulan

Masih ditemukan masyarakat yang belum memahami serta tidak menghargai nilai sejarah. Sedangkan, jika kita mengetahui segala sesuatu dari sejarahnya baik dari segi budaya, agama, suku dan ras semuanya memiliki nilai ciri khas masing-masing dalam menjalankan kewajibannya apa yang di yakini. Kurangnya sikap dalam menjaga dan melestarikan nilai-nilai sejarah tersebut khususnya di dalam keluarga-keluarga muda saat ini. Untuk mengingatkan kembali tentang seni dan kebudayaan, khususnya sejarah tradisi nenek moyang etnis Tionghoa, kepada generasi muda atau keturunan Tionghoa itu sendiri, perlu menggunakan cara yang modern mengikuti *trend* agar dapat menarik minat.

Dalam hal ini perancangan film animasi adalah salah satu cara sederhana dalam memberikan edukasi sebagai media informasi dalam memperkenalkan nilai-nilai sejarah, seni budaya dan tradisi, yang di terima semua kalangan dan umur tanpa batas. Demikian merancang media film animasi yang memiliki daya tarik dalam menyampaikan pesan yang mudah dipahami bagi *audience* yang dituju, dan tentunya hal tersebut perlu penyesuaian lebih lanjut berdasarkan ketertarikan dari target penerima informasi

Perancangan film animasi “Asal-usul Cina Benteng” menyampaikan pesan singkat mengenai sejarah dan budaya dalam kelompok masyarakat Cina Benteng, dengan menggunakan gaya digital animasi 2D serta dilakukan penyerdehanaan gambar dan suasana agar target khalayak lebih mudah memahami.



## Daftar Pustaka

- Adani, R. M. (2020). *Storyboard: Pengertian, Manfaat, Contoh, dan Cara Membuatnya*. Sekawan Media. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/storyboard-adalah/>
- Baharuddin, B. (2015). Bentuk-Bentuk Perubahan Sosial Dan Kebudayaan. *Jurnal Al-Hikmah*, 9(2), 180–205. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v9i2.323>
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Chandra, E. (2010). *YouTube, Citra Media Informasi Interaktif Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi*. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, Vol. 1, No. 2, 406–417. <https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/1035>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6. <https://etheses.uinsgd.ac.id/32855/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif.pdf>
- Halim, U. (2011). *Museum Warisan Budaya Peranakan Tionghoa Tangerang*. Tangerang: M. B. Heritage.
- Hartono, Y., & Huda, K. (2019). *Pembelajaran Sejarah Transformatif* (S. Anekani (ed.); Cetakan Pe). Madiun: UNIPMA Press (Anggota IKAPI), Universitas PGRI Madiun.
- Haryono, G. C. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (Restiani Est Dewi (ed.); Oktober 20). Kab. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Hasanah, H. (2017). *Teknik-Teknik Observasi*. *Jurnal at-Taqqaddum*, Vol. 8, No. 1, <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/1163/932>
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Luzar, L. C., & Monica. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 2(9), 1084–1096. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158/2544>
- Maulida, R. O. (2019). *Visualisasi Desain Karakter Tokoh Dalam Film Animasi “the Battle of Surabaya.”* 1–171. [http://repository.isi-ska.ac.id/3469/%0Ahttp://repository.isi-ska.ac.id/3469/1/Rika Okta Maulida.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/3469/%0Ahttp://repository.isi-ska.ac.id/3469/1/Rika%20Okta%20Maulida.pdf)
- Melezatkan, S. (2020). *Sasa Anime Series x Harousel - Sasa Hadirkan Rasa untuk Indonesia*. <https://www.youtube.com/watch?v=27hvhr99Sc>
- Rifda, A. (2023). *25 Kombinasi Warna Pastel serta Dampak Psikologi-Nya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/best-seller/warna-pastel/>
- Raco, J. . (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* (A. L & J. . Soerdarmanta (eds.)). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Anggota IKAPI.
- Rosyadi. (2010). FESTIVAL PEH CUN Menelusuri Tradisi Etnis Cina di Kota Tangerang. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i1.203>



- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>
- Sibarani, R. (2015). Pendekatan Antropolinguistik Terhadap Kajian Tradisi Lisan. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.22225/jr.v1i1.9>
- Sunarti, L. (2016). Sejarah Indonesia Dalam Konteks Politik Global Dan Regional. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 161–173. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p161>
- Suryosumpeno, C. (2022). *Film Dokumenter - CINA BENTENG I dari waktu ke waktu*. The Story. [https://www.youtube.com/watch?v=3dvvRUZqx\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=3dvvRUZqx_Y)
- Suwasono, A. A. (2016). *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional* (A. A. Suwasono (ed.)). Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Swadarma, D. (2013). *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran* (I. Hanifah (ed.)). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tati, A. (2017). Kurikulum Pendidikan di SD dan SMA Pada Masa Orde Baru. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2), 89–102. <https://doi.org/10.21009/jps.042.09>
- Varlord. (2014). *Perbedaan Budaya Zaman Dahulu; Sekarang dan Masa Depan*. Brainly.Co.Id. <https://brainly.co.id/tugas/398228>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Humaniora*, 3(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

