

**FILM ANIMASI KOMIK GERAK
"JOKO BEREK"**

**LAPORAN
TESIS KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna memperoleh derajat Magister (S2)
Program Studi Seni Program Magister



Diajukan oleh :

Sutikno

NIM. 15211143

**PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2020**

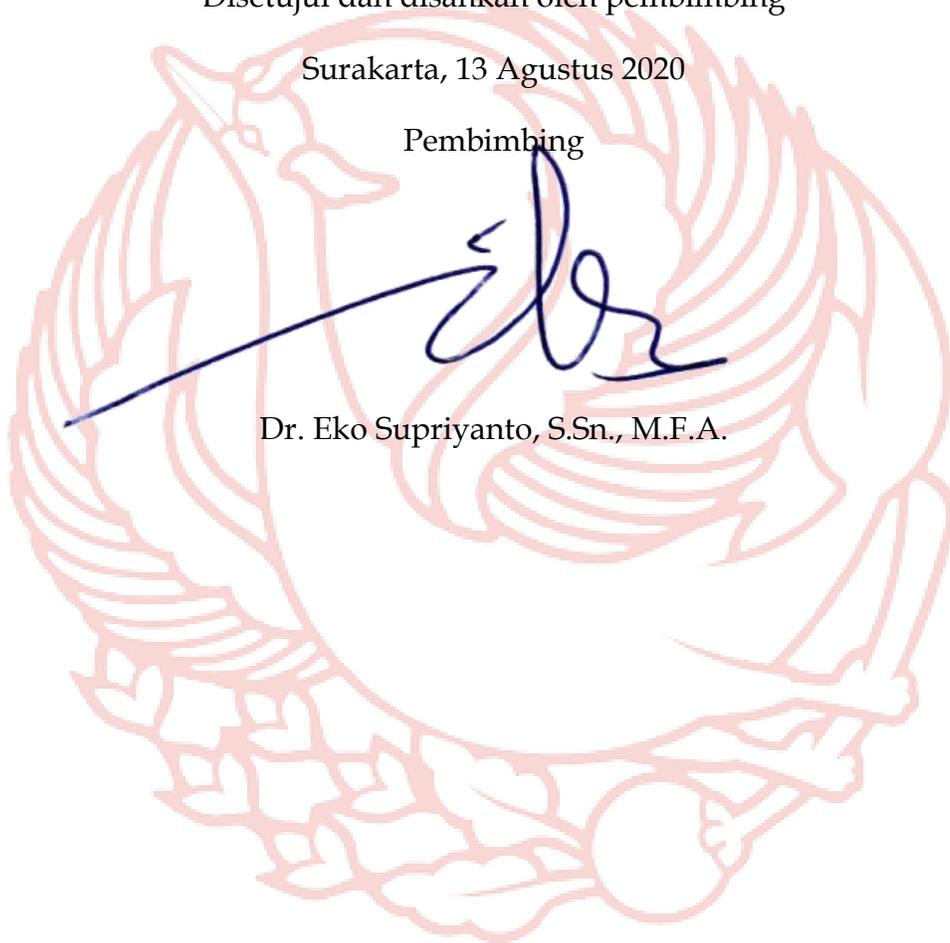
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Surakarta, 13 Agustus 2020

Pembimbing



Dr. Eko Supriyanto, S.Sn., M.F.A.



TESIS
FILM ANIMASI KOMIK GERAK
"JAKA BEREK"

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sutikno

NIM: 15211143

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 13 Agustus 2020

Dewan Penguji

Pembimbing



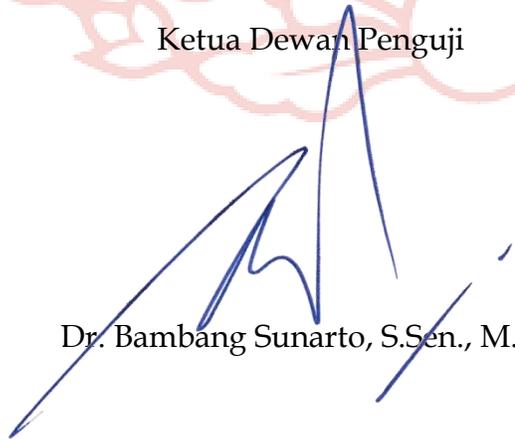
Dr. Eko Supriyanto, S.Sn., M.F.A.

Pengaji Utama



Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn., M.Hum.

Ketua Dewan Penguji



Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.

Tesis ini telah diterima
Sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh gelar Magister Seni (M.Sn.)
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 13 Agustus 2020

Direktur Pascasarjana



Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul Film Animasi Komik Gerak "JOKO BEREK" ini, beserta seluruh isinya, adalah benar - benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara - cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti ada pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tesis ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya siap menanggung resiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 01 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan



Sutikno

Intisari

Teknologi ibarat dua sisi mata uang dapat berdampak negatif atau sebaliknya digunakan sebagai media informasi untuk dapat mendukung nilai-nilai budaya. Media informasi menampung berbagai media salah satu kemampuan memaparkan audio visual atau Film.

Film di sosial media sangat menarik karena masyarakat muda Indonesia umur 10 - 19 Tahun 80% aktif pengguna internet dan 39% melihat konten film. Sehingga diharapkan peran film di sosmed dapat mendorong memperkenalkan kearifan budaya lokal yang mulai hilang.

Salah satu konten lokal Surabaya yang layak diangkat adalah cerita legenda Sawonggaling. Sawonggaling saat masih kecil mempunyai nama Jaka Berek. Cerita Jaka Berek tahun 1960 - 1990 banyak disadur di pementasan ludruk. Hampir semua grup ludruk pernah mementaskannya. Selain Ludruk cerita Jaka Berek juga disadur di buku komik. Komik terbitan Firma Garuda Surabaya dengan judul Sawonggaling, komik terbitan CV. Piramida Semarang dengan judul Sawonggaling Satria dari Surabaya, dll. Seiring waktu konten lokal tersebut sekarang ini hilang keberadaannya tergeser dengan tayangan - tayanga film di media sosial. Generasi muda utamanya karena dianggap tidak menarik.

Dari Fenomena yang ada teknologi sangat diharapkan dapat mendorong munculnya nilai - nilai lokal budaya yang hilang di era digital, dengan sudut pandang berbeda dari cerita pendahulunya pengkarya ingin cerita lokal konten Sawonggaling disaat masih kecil bernama Jaka Berek diangkat menjadi film animasi komik gerak menggunakan struktur tiga babak.

Kata Kunci: Komik gerak, Sosial media, Sawonggaling, Jaka Berek

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam bagi junjungan kita nabi Muhammad SAW beserta keluarganya. "Luar Biasa" itulah mungkin kata yang tepat untuk mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan hati ini, selesainya karya Tugas Akhir berjudul Film Animasi Komik Gerak Jaka Berek. Begitu banyak tenaga, pikiran, biaya dan pengorbanan hingga film ini selesai.

Untuk itu pengkarya haturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Eko Supriyanto, S.Sn., M.F.A. Selaku dosen pembimbing, tadinya tidak menyangka dengan nama besar dan kesibukan beliau dengan sabar dapat meluangkan waktu untuk membantu terselesainya karya ini. Kepada bapak Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn., M.Hum. Kami ucapkan terima kasih dapat meluangkan waktu, suatu kebanggaan dapat bertemu dan menguji pengkarya. Kepada Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn. Juga selaku Ketua dewan penguji banyak memberi masukan. Kepada Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum. Selalu memberi dorongan agar segera menyelesaikan tugas karya seni ini. Segenap Dosen ISI Surakarta atas sumbangsih keilmuan yang sangat berharga dan staf Pasca Sarjana dengan sabarnya membantu administrasi pengkarya.

2. Segenap nara sumber yang telah wuri - wuri cerita legenda Jaka Berek ini sehingga sampai sekarang. Cak Mulyadi selaku ketua panitia gelar doa dan angkat budaya Jaka Berek.
3. Segenap teman - teman seperjuangan Penciptaan Seni 2015.
4. Bapak, ibu Adi Wijono dan Bpk Sampir selaku Orang tua selalu mendoakan dan support matrial maupun spiritual. Alm. Ibuku Nyami yang sampai sekarang kehangatannya masih pengkarya rasakan disaat sedih, Istriku Wieke Susilanityas dan anaku Moch. Ridho selalu menemani dengan sabar dan tabah. Adik - adiku dan keluarga kecilnya baik di Surabaya, Malang dan Madiun yang selalu memberi dorongan.

Pengkarya menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu kritik dan saran kami harapkan untuk menjadikan karya ini lebih sempurna. Semoga karya seni ini dapat membawa pemahaman, berkah dan pengetahuan bagi kita semua.

Surakarta, 10 Maret 2020

Sutikno

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Estimasi Wujud Karya Seni.....	4
C. Tujuan Penciptaan Karya Seni.....	7
D. Manfaat Penciptaan Karya Seni.....	7
BAB II	
TINJAUAN SUMBER	8
A. Komik Gerak.....	8
B. Legenda Jaka Berek.....	11
C. Struktur Cerita Tiga Babak.....	13
D. Digital Painting Aliran Realis.....	15
E. Pembicaraan Rujukan	17
1. Film komik <i>motion Watchmen</i>	17
2. Film komik <i>motion I am Legend</i>	18

3. Film komik <i>motion King Arthur</i>	19
4. Film Animasi Roda Pantura	19
5. Film komik <i>motion Chinese Whispers</i>	20

BAB III

KONSEP KARYA SENI	21
A. Cerita.....	22
Struktur Tiga Babak	26
B. Konsep Seni.....	27
1. Karakter Tokoh.....	28
a. Jaka Berek.....	29
b. Tumenggung Jayengkrono dan Dewi Sangkrah.....	29
c. Ki Karyosentono dan Biyung Suruh.....	30
2. Properti.....	31
a. Rumah.....	32
b. Hutan.....	33
3. Panel.....	34
a. Panel sebagai background dan sub panel.....	34
b. Background animasi diatas terdapat panel dan sub panel.....	35
4. Balon Kata	35
a. Balon kata dalang selaku Narator.....	35
b. Balon kata dialog tokoh.....	36
c. Balon kata berpikir dan berguman.....	36
C. Konsep Animasi.....	37
D. Konsep Audio	39
1. Diegetic.....	39
2. Non-Diegetic.....	40

BAB IV

METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA SENI.....	41
A. Pra Produksi.....	42
1. Outline Film.....	42
2. Naskah.....	43
a. Close Up.....	43
b. Long Shot.....	43
c. Medium Shot.....	44
3. Storyboard.....	46
B. Produksi.....	48
1. Digital painting.....	48
2. Dubbing.....	51
3. Animasi Gerak.....	52
C. Pasca Produksi.....	56
1. Editing.....	57
2. Audio.....	57

SISTEMATIKA PENULISAN	59
------------------------------------	-----------

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	62
BIBLIOGRAFI	64
REFRENSI FILM.....	66
NARASUMBER.....	67
GLOSARIOUM	68
LAMPIRAN Cerita Jaka Berek	71

LAMPIRAN Storyboard	77
LAMPIRAN Naskah	80



DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Tampilan animasi	5
Gambar 2. Efek paning, moving dan zooming pada panel	5
Gambar 3. Balon kata dialog.....	6
Gambar 4. Waktu ke waktu.....	8
Gambar 5. Aksi ke aksi.....	9
Gambar 6. Subjek ke subjek	9
Gambar 7. Adegan ke adegan.....	9
Gambar 8. Gambar 1. Penggambaran gerak dengan garis angina Gambar 2. Penggambaran gerak dengan objek dan panel.....	11
Gambar 9. Yousri Nur Raja Agam MH di Makam Sawonggaling	12
Gambar 10. Grafik Struktur Tiga Babak	14
Gambar 11. Menggambar menggunakan papan digital	16
Gambar 12. Ciri komik gerak <i>Watchmen</i>	18
Gambar 13. Ciri grafik komik gerak <i>I am Legend</i>	18
Gambar 14. Ciri grafis film animasi Roda Pantura	19
Gambar 15. Ciri grafis film komik gerak <i>Chinese Whispers</i>	20
Gambar 16. Makam Sawonggaling	22
Gambar 17. Karakter Jaka Berek	29
Gambar 18. Karakter Tumenggung Jayengkrono & Dewi Sangkrah	30
Gambar 19. Karakter Ki Karyosentono dan Biyun Sangkrah	31
Gambar 20. Karakter dalam Joko Berek	31
Gambar 21. Rumah adat Jawa di relief candi Minak Jinggo	32
Gambar 22. Visual Rumah Biyung Suruh	33
Gambar 23. Visual Hutan	33
Gambar 24. Panel sebagai <i>background</i> di atasnya ada sub panel.....	34

Gambar 25. <i>Background</i> animasi dan panel	35
Gambar 26. Balon kata Narator atau Dalang	36
Gambar 27. Balon kata dialog tokoh	36
Gambar 28. Balon kata tokoh berpikir dan berguman	37
Gambar 29. Gerakan subyek makhluk hidup	38
Gambar 30. Gerakan subyek panel	38
Gambar 31. Gerakan balon kata.....	38
Gambar 32. Outline Cerita Jaka Berek	42
Gambar 33. Jaka Berek tampil close up	43
Gambar 34. Tampilan Long Shot	44
Gambar 35. Tampilan medium shot	44
Gambar 36. Naska Film Animasi	46
Gambar 37. Storyboard.....	47
Gambar 38. Brush menggunakan Shape Dynamics	49
Gambar 39. Warna putih cenderung keabuan	50
Gambar 40. Warna cenderung ke hitam	51
Gambar 41. Anak panah mengarah sasaran	53
Gambar 42. <i>Prinsip Timing and Spacing</i>	53
Gambar 43. Scene 30 menggunakan prinsip <i>Timing and Spacing</i> ...	54
Gambar 44. Waktu ke waktu.....	54
Gambar 45. Aksi ke aksi	55
Gambar 46. Subyek ke subyek	55
Gambar 47. Adegan ke adegan	56
Gambar 48. Pengabungan beberapa adegan film menjadi satu kesatuan.....	57

DAFTAR BAGAN

		Hal
Bagan	1. Cerita Jaka Berek dengan struktur tiga babak	27
Bagan	2. Pembuatan komik gerak	41



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi diciptakan untuk mempermudah dan membuat efektifitas manusia meningkat. Selama perkembangan ilmu pengetahuan berkembang teknologi juga akan berkembang sehingga mempengaruhi perilaku dan pola pikir yang tadinya bersifat tradisional dengan kemajuan teknologi mengalami perubahan sosial budaya. Menurut (Soekanto S. , 1990) Salah satu faktor terbesar dalam perubahan sosial budaya adalah teknologi. Teknologi ibarat dua sisi mata uang bisa berdampak positif dan negatif. Tetapi bagaimana teknologi bisa mendukung nilai-nilai budaya.

Al-Quran digital adalah salah satu contoh konkrit penggunaan teknologi mendukung dan mempermudah manusia. Peran fisik Al-quran berupa buku tebal dapat dipermudah dengan hanya membawa smartphone. Perubahan tersebut bisa dilihat di beberapa masjid banyak orang menggunakan Al-Quran digital sebagai bacaannya.

Perubahan sosial juga terlihat dalam pertunjukan seni. Penonton menikmati setiap adegan dengan duduk terdiam, tetapi seiring dengan perkembangan jaman. Penonton menikmati pertunjukan dengan membawah telepon pintar, selain sebagai alat perekam juga sebagai alat

pengabdian diri untuk tampil di media sosial ingin dirinya dikenal banyak orang. Terhubung dengan dunia luar serta menyebarkan informasi secara online di media sosial.

Media sosial biasa disebut media online mempunyai kemampuan yang kompleks karena didalamnya terdapat teks, tombol, dokumen, audio dan visual menjadikan mempunyai nilai lebih dibanding dengan media lainnya. Setiap individu dapat berperan sebagai subyek, konsumen dan responden. Orang jaman dulu melihat film harus ke gedung bioskop tapi dengan media online, film bisa dilihat dan dinikmati dimana saja. Konsumen berperan aktif tidak lagi satu arah mendengarkan atau melihat saja tetapi kearah interaksi. Kelebihan ditawarkan media online menjadikan informasi terasa interaktif sehingga memiliki kemampuan lebih mengenalkan literasi budaya. Film tidak hanya satu judul tetapi bisa banyak pilihan. Berbagai film dibelahan dunia muncul setiap bulan menambah banyak genre untuk dilihat dan dinikmati.

Media online dapat memberikan informasi budaya lain dengan mudahnya, sehingga membuat kekuatiran tersendiri dalam melemahkan budaya lokal suatu negara, budaya lokal tergantikan dengan gaya hidup seragam menjadi industri budaya tersendiri, tetapi Informasi juga sangat efektif digunakan penyampaian budaya yang mulai pudar, alat komunikasi dapat mengembangkan budaya lokal. Menurut (Flew, New Media : an Introduction, 2008) secara luas media informasi dapat

menciptakan peluang munculnya kembali sebuah masyarakat dan budaya yang tersembunyi.

Peran media online diharapkan bisa sebagai pendorong memperkenalkan kearifan budaya lokal yang hilang melalui film, sarat dengan simbol-simbol kehidupan dan dapat mendorong ketertarikan budaya bangsa sendiri, khususnya budaya lokal suatu daerah dalam film.

Sawunggaling adalah cerita legenda rakyat lokal Surabaya, menurut budayawan Yousri Nur Raja Agam MH, cerita ini berawal Tahun 1686. Surabaya saat itu dipimpin oleh seorang Adipati bernama Raden Jayengrono. Raden Jayengrono mempunyai anak dari istri kedua bernama Jaka Berek yang pada akhirnya Jaka Berek menggantikan posisi ayahnya menjadi Adipati, saat menjadi Adipati Jaka Berek berubah namanya menjadi Sawunggaling. Nama Sawunggaling diambil dari kebesaran nama ayam jagonya yang terkenal dimana-mana apabila diadu sabung ayam selalu menang. Keberadaan Sawunggaling dapat dilihat dan disaksikan makamnya terletak di Jalan Lidah Wetan IV Surabaya (Sidarta, 2015).

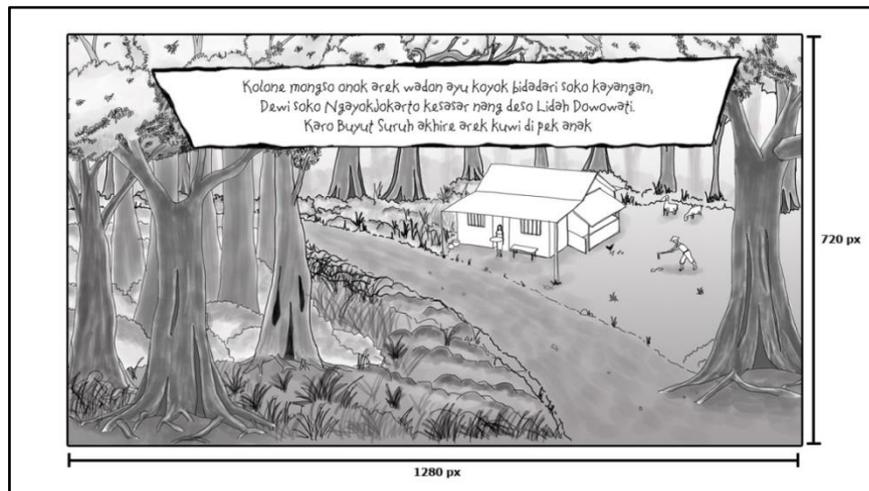
Cerita Jaka Berek tahun 1960 - 1990 banyak disadur di pementasan ludruk. Hampir semua grup ludruk pernah mementaskannya seperti Grup Ludruk Margo Santoso di desa Prigen, Garuda di Pandaan, Panca Tunggal di Lawang, Gajah Mada di Surabaya, Bintang Surabaya di Surabaya dan masih banyak yang lain. Selain Ludruk cerita Jaka Berek juga disadur di komik.

Komik terbitan Firma Garuda Surabaya dengan judul Sawonggaling, komik terbitan CV. Piramida Semarang dengan judul Sawonggaling Satria dari Surabaya, dll. Seiring waktu konten lokal tersebut sekarang ini hilang keberadaannya tergeser dengan tayangan - tayangan film di media sosial, karena dianggap tidak menarik.

Dari Fenomena yang ada teknologi sangat diharapkan dapat mendorong munculnya nilai - nilai lokal budaya yang hilang di era digital, dengan sudut pandang berbeda dari cerita pendahulunya pengkarya ingin cerita lokal konten Sawonggaling disaat masih kecil bernama Jaka Berek diangkat menjadi film animasi komik gerak menggunakan struktur tiga babak.

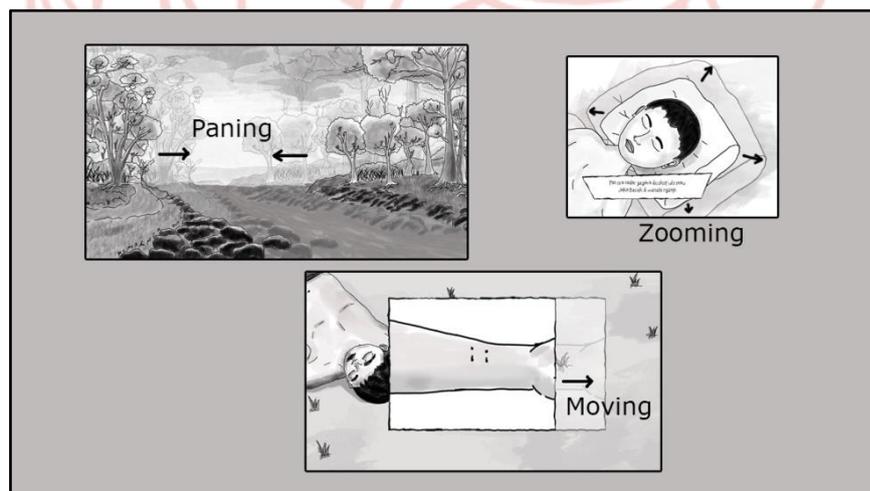
B. Estimasi Wujud Karya Seni

Cerita legenda Jaka Berek diangkat dalam bentuk karya Film animasi komik gerak realis. Ukuran layar film animasi *high definition* (HD) 1280 x 720 *pixel*. Tayangan muncul satu halaman layar mewakili satu panel pada komik. Panel atau gambar objek tokoh utama dianimasikan bergerak sesuai dengan skenario per-adegan atau scene.



Gambar 1. Tampilan animasi

Animasi gerakan terdiri dari gerakan *panning*, *moving* dan *zooming* untuk memberikan kesan suasana dimunculkan audio berupa *soundtrack* musik atau instrument *background* suara *ambien* dan dialog.



Gambar 2. Efek *panning*, *moving* dan *zoming* pada panel

Balon kata tetap akan dimunculkan seperti di komik konvensional akan tetapi di ikuti *audio* narasi dan *dubbing* suara.



Gambar 3. Balon kata dialog

Panel disusun dan dianimasikan sesuai skenario dengan menggunakan alur struktur tiga babak, babak 1 15%, babak 2 70% dan babak 3 sebagai penutup menggunakan 15% panel.

Realis adalah aliran gambar digital visual yang dipilih, terinspirasi dari lukisan bapak seni lukis Indonesia modern Sindoesoedarsono Soedjojono agar tidak mengesankan karakter kaku seperti komik marvel, tujuannya memberi alternatif gaya gambar baru untuk komik gerak agar generasi muda tertarik tidak pesimis dan tidak bosan melihat cerita legenda.

C. Tujuan Penciptaan Karya Seni

Tujuan dibuat karya film komik gerak Jaka Berek ini adalah :

1. Memberikan alternatif media penyampaian cerita legenda Jaka Berek berupa film komik gerak *realis digital painting* struktur tiga babak.
2. Memberikan sudut pandang berbeda dari cerita Jaka Berek yang selama ini beredar yaitu cerita disaat kecil.
3. Memberikan informasi ke generasi muda melalui media *online* andanya cerita legenda lokal Surabaya ke khalayak umum berupa film animasi komik gerak.

D. Manfaat Penciptaan Karya Seni

Manfaat dibuat karya film komik gerak Sawunggaling ini adalah :

1. Mengenal dan memberikan wawasan tentang film komik gerak *realis* tiga babak cerita legenda Jaka Berek ke generasi muda.
2. Ruang berekspresi berupa film komik gerak dengan *visual realis digital painting*.
3. Generasi muda dapat mengenal kearifan lokal Surabaya khususnya cerita Jaka Berek yang sudah lama tidak diangkat di media.

BAB II
TINJAUAN SUMBER



BAB III
KONSEP KARYA SENI



BAB IV
METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA SENI



BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dalam pembuatan karya seni film animasi komik gerak Jaka Berek ini meliputi :

1. Untuk memunculkan kembali cerita legenda yang sudah lama tenggelam, dibutuhkan beberapa alternatif media yang mudah dipahami generasi sekarang ini.
2. Karena begitu banyaknya media alternatif maka tentukan terlebih dahulu media yang dipilih sebagai dasar pokok konsep penciptaan karya.
3. Banyaknya cerita film yang disajikan sekarang ini, maka buat cerita legenda yang sudah mengalami penyesuaian dengan era jaman sekarang ini agar remaja tertarik menikmati dan pada akhirnya memunculkan cerita legenda yang sudah lama hilang.
4. Setelah menikmati film disajikan pengkarya, penikmat mendapatkan informasi bahwa ada cerita lokal Surabaya tentang Jaka Berek.
5. Untuk membuat film yang di dapat dari cerita legenda, maka harus melakukan penelitian dan pendekatan jejak artefak yang ada agar bisa memberi ruh hasil karya sesuai yang diharapkan.

Adapun rekomendasi yang didapat pengkarya setelah membuat film animasi komik gerak Jaka Berek ini adalah:

1. Cerita legenda Jaka Berek ini adalah bagian dari cerita legenda Sawonggaling saat kecil, sehingga setelah melihat dan menikmati film harapannya bisa meneruskan cerita lanjutan ketika Jaka Berek mencari ayah kandungnya.
2. Film animasi komik gerak Jaka Berek penekanannya di cerita sehingga apabila dilanjutkan dan disempurnakan menggunakan spesial efek maka akan lebih menarik.
3. Warna dari film adalah hitam putih, dan apabila diteruskan pembuatan film menggunakan warna beragam maka akan memberi alternatif tontonan menarik.
4. Film animasi komik gerak Jaka Berek akan lebih sempurna apabila di buat menggunakan alternative bentuk karya seni lainya seperti film animasi 2D atau menggunakan 3D.

BIBLIOGRAFI

- Agam, Y. N. (2008, Nopember 29). *Sawunggaling Tokoh Legendaris*. Retrieved Pebruari 05, 2017, from Soerabaya Tempoe Doloe: <https://rajaagam.wordpress.com/2008/11/29/temenggung-mas-ngabehi-sawunggaling/>
- Andani, Y. D. (2016). Tradisi Sabung Ayam di Masyarakat Talang Mamak di Desa Talang Sungai Limau Kecamatan Rakit Kulim Indragiri Hulu. *JOM FISIP VOL. 3 No. 2*, 10.
- Cristanto, Y. (2020, Pebruari 26). *Film Pilihan Hitam Putih "Parasite" yang Membuat Cerita Semakin Menggigit*. Retrieved Maret 5, 2020, from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/yonathan90/5e56383fd541df766b5cf5b2/hitam-putih-parasite-yang-membuat-cerita-semakin-menggigit#>
- Dakung, S. (1981). *Arsitektur tradisional daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dijk, K. v. (2005). Sarung, Jubah dan Celana: Penampilan Sebagai Sarana Pembedaan dan Diskriminasi. In -, - (p. 67). Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Effendy, O. U. (2014). *Komunikasi Teori dan Filsafat*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eisner, W. M. (2005). *Interview conducted by Charles Brownstein*. Milwaukie Oregon: Dark Horse Books.
- Field, S. (1984). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Flew, T. (2008). *New Media : an Introduction*. Melbourne: Oxford University Press.
- Flew, T. (2008). *New Media : an Introduction*. Melbourne: Oxford University Press.

- Hidayat, R. (2015, 09 05). *FEATURED Ini Bedanya Layar qHD, HD, Full HD, Quad HD, dan Ultra HD*. Retrieved 07 10, 2018, from Droidlim: <https://www.droidlime.com>
- Khrisna, M. (2002). *Dasar-Dasar Animasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: HaperCollins Publishers. Inc.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: How imagination and technology are revolutionizing* . New York: HarperCollins Books.
- Novel, T. N. (2012, - -). *Three Act Structure*. Retrieved Nopember 2017, 10, from Now Novel: <https://www.nownovel.com/blog/three-act-formula-now/>
- Razak, N. (2014, Februari 18). *Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya*. Retrieved Nopember 2017, 23, from UNICEF Indonesia: www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html
- Ruslan, S. (2019). Rekonstruksi Rumah Majapahit di Desa Bejjong Sebagai Sarana Edukasi Pendidikan IPS. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 59.
- Shamsuddin. (2014). Animation, Concept Art, Dynamic Drawing, Perpective. *Journal of Modern Science and Tecnology Vol. 2, -*.
- Sidarta, M. (2015, Februari 11). *Sawunggaling Si Pitungnya Surabaya*. Retrieved Oktober 10, 2017, from Kompasiana: http://www.kompasiana.com/mawan.sidarta/sawunggaling-si-pitungnya-surabaya_54f35606745513902b6c7161
- Soedjojono, S. (2000). Seni Lukis, Kesenian, dan Seniman. In S. Soedjojono, *Seni Lukis, Kesenian, dan Seniman* (pp. 7-16). Yogyakarta: Yayasan Aksara Indonesia.
- Soekanto, S. (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Soekanto, S. (1990). *Sosiologi suatu pengantar: Edisi baru keempat*. In S. Soekanto, *Sosiologi suatu pengantar: Edisi baru keempat* (pp. 332 - 337). Jakarta: Rajawali Pers.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. United States of America: Michael Wiese Production.

Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art dalam Desain Animasi. *Jurnal Dekave Vol. 10, No. 1, -*.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. United Kingdom: Elsevier Inc.

Zuliaty. (2014). Ikonografi Karya Sudjojono "Di Depan Kelambroe Terboeka". *Journal of Urban Society's ARTS*, 6.



REFERENSI FILM

Watchmen, 2005. Warner Bros dan DC Comic

I am Legend, 2007. Ian Kirby

King Arthur, 2007. Comflix Studios

Roda Pantura, 2017. Hizkia Subiyantoro

Chinese Whispers, 2018. Rani Pramesti

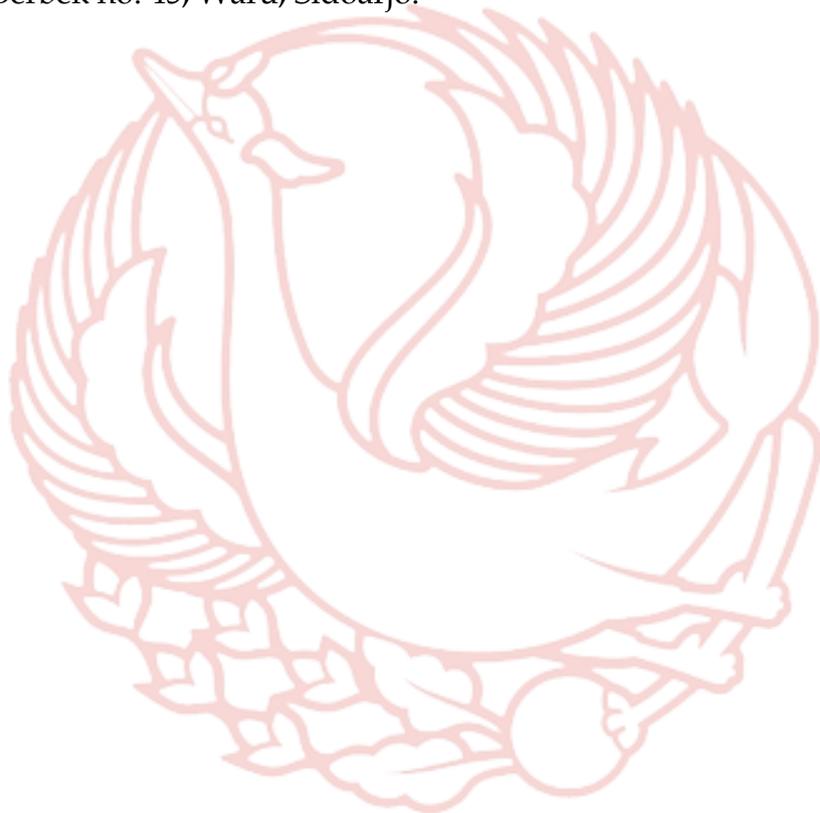


NARASUMBER

Cak Mulyadi, Panitia gelar doa dan Angkat budaya mengenang keluarga besar Jaka Berek, Surabaya

Dukut Imam Widodo(66), Penulis buku. Jl. Wiguna Tengah, Gunung Anyar Tambak. Surabaya.

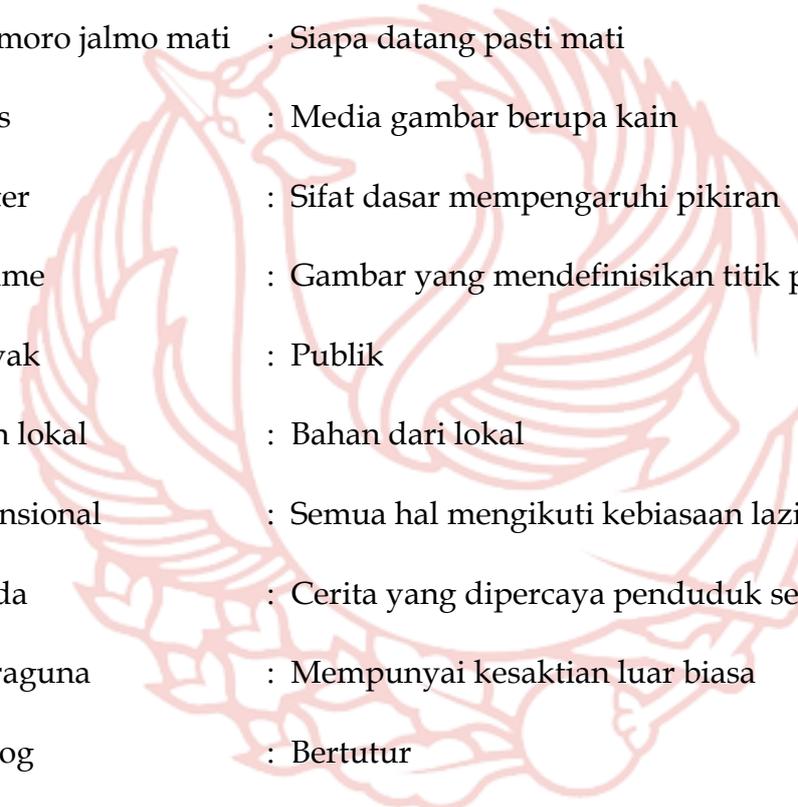
Yousri Nur Raja Agam MH (70), Budayawan dan Wartawan. Jl. Raya Berbek no. 45, Waru, Sidoarjo.



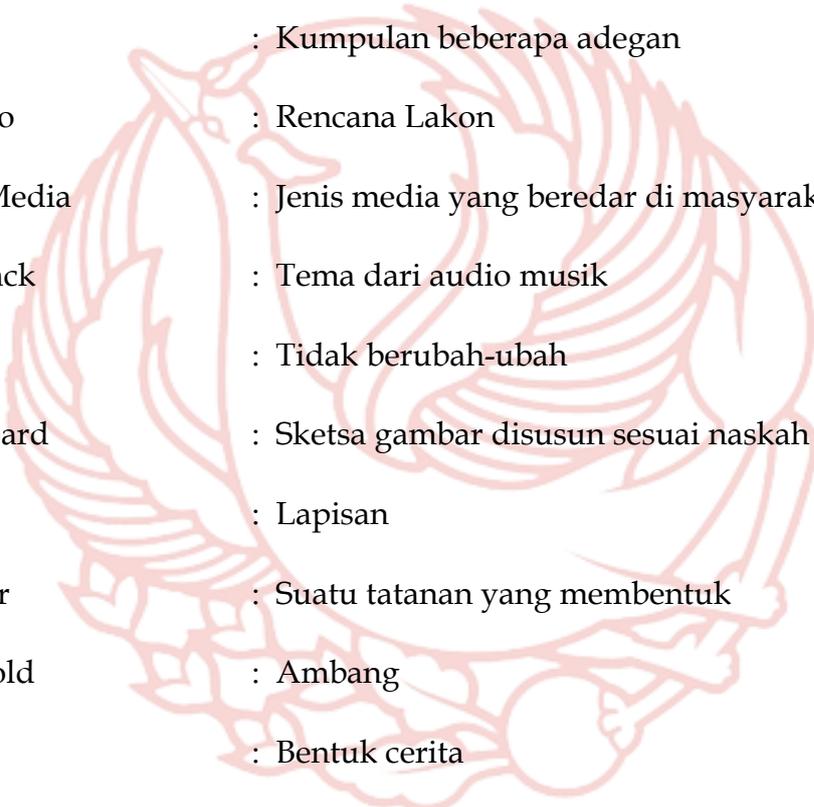
GLOSARIUM



Ambience	: Suasana sekitar
Amplitude	: Jarak simpangan terjauh
Alternatif	: Pilihan lain
Alur cerita	: Aliran cerita
Aspek	: Seperti halnya
Audio Visual	: Jenis media suara dan gambar
Compressor	: Cara mengurangi dinamik range
Convert	: Menggubah
Bebet	: Digunakan melingkari tubuh
Brush	: Kuas
Dampak	: Pengaruh
Default	: Standart
Disadur	: Disusun
DNA	: Menyimpan instruksi genetika
Dubbing	: Menggisi suara
Durasi	: Rentang waktu
Elmen	: Bagian dasar
Entitas	: Keberadaan yang unik dan berbeda
Enviroment	: Lingkungan sumber daya alam
Familiar	: Akrab



file	: Kumpulan berbagai informasi
Frame	: Bingkai
High definition	: Sistem video mempunyai revolusi tinggi
Identifikasi	: Kegiatan mencari
Ikonik	: Berkaitan dengan lambang
Indie	: Sendiri
Jalmo moro jalmo mati	: Siapa datang pasti mati
Kanvas	: Media gambar berupa kain
Karakter	: Sifat dasar mempengaruhi pikiran
Keyframe	: Gambar yang mendefinisikan titik permulaan
Khalayak	: Publik
Konten lokal	: Bahan dari lokal
Konvensional	: Semua hal mengikuti kebiasaan lazim
Legenda	: Cerita yang dipercaya penduduk setempat
Mandraguna	: Mempunyai kesaktian luar biasa
Monolog	: Bertutur
Motion Grafik	: Animasi gambar bergerak
Noise	: Signal yang tidak diinginkan
Panel	: Bingkai
Pattern	: Pola
Panning	: Pengambilan gambar kamera mengikuti objek gerak



Properti	: Benda yang digunakan di film
Realis	: Sesuai kehidupan sehari-hari
Reduce	: Mengurangi segala sesuatu berakibat sampah
Render	: Proses mengubah bentuk dari hasil edit menjadi
Rumpun	: Satu kelompok tertentu
Scene	: Kumpulan beberapa adegan
Skenario	: Rencana Lakon
Sosial Media	: Jenis media yang beredar di masyarakat
Sundtrack	: Tema dari audio musik
Statis	: Tidak berubah-ubah
Storyboard	: Sketsa gambar disusun sesuai naskah cerita
Strata	: Lapisan
Struktur	: Suatu tatanan yang membentuk
Threshold	: Ambang
Versi	: Bentuk cerita

Lampiran

Cerita Jaka Berek

Berikut cerita Jaka Berek hasil dari pengembangan struktur cerita dan outline film:

Lidah Donokerto terletak di pingiran Surabaya pada tahun 1686 disekitarnya masih berupa rawa - rawa dan hutan belantara, didalamnya masih banyak hewan liar dan makhluk halus sehingga ada ungkapan "*Jalmo moro, Jalmo mati*" (Siapa yang berani datang maka akan meninggal) Di pingir hutan tersebut terdapat satu rumah didalamnya dihuni Ki Karyosentono, Biyung Suruh dan putri angkatnya Dewi Sangkrah. Ki Karyosentono dan Biyung Suruh adalah pasangan suami istri sakti mandraguna sewaktu mudanya, Butuh keberanian dan kesaktian untuk tinggal di daerah tersebut mereka berdua mengasingkan diri saat hari tuanya mencari ketenangan hidup tinggal dipingir hutan.

Kecantikan Dewi Sangkrah membuat Adipati Jayengkrono jatuh cinta, hingga pada akhirnya mempersuntingnya. Kesibukanya melindungi Surabaya dari Belanda Tumenggung tidak lagi mengunjungi Dewi Sangkrah, saat hamilpun Tumenggung Jayengkrono tidak juga mengunjungi hingga pada akhirnya melahirkan anak. Anak tersebut dinamakan Jaka Berek karena pada saat kelahirannya terjadilah wabah dimana semua ikan di danau mati (berek).

Jaka Berek semenjak kecil sangat menyukai ayam hampir tiap hari waktu dia gunakan bermain dengan ayam. Umur 5 tahun Jaka Berek mengalami kejadian dimana dia saat mengunjungi ayam kesayangannya. Melihat telur dan ayam betinanya akan di mangsa ular berbisa, tanpa berpikir panjang dia mengambil ular tersebut untuk menyelamatkan ayamnya, dari penyelamatan itu mengakibatkan Jaka Berek tangan kanannya terkena gigitan ular. Pada saat bersamaan Ki Karyosentono mencari keberadaan si Jaka Berek dari pencarian itu dia mendapatkan Jaka Berek sudah terkapar tidak sadarkan diri di dalam kandang ayam, dibawalah Jaka Berek ke dalam rumah. Di dalam tubuh Jaka Berek terjadi pertarungan kekuatan, darah Jaka Berek di serang oleh kekuatan racun yang menjalar ke seluruh tubuh dan menekan Jantung. Oleh karena Jaka Berek keturunan trah dari ayah handanya yaitu Jayengkrono seorang sakti mandraguna, secara alamia dalam tubuh Jaka Berek khususnya DNA darah dan gen-nya mempunyai kekuatan dan dapat menguasai racun yang tersebar. Perang dalam tubuh yang terjadi mengakibatkan DNA darah Jaka Berek bermutasi bertambah kuat dan kebal terhadap segala racun secara alamia. Ki Karyosentono dengan sabar merawat Jaka Berek, memberikan ramuan-ramuan didapat dalam hutan untuk menyembuhkan luka dan memulihkan Jaka Berek. Dalam alam bawah sadar Jaka Berek bermimpi, saat kecil dia bersahabat dengan ular dari

situlah dia terjaga dari siuman yang pada akhirnya sembu sediah kalah dan bertambah kuat.

Hari-hari dilalui Jaka Berek bermain dengan ayam dan berburu burung di hutan. Ki Karyosentono membantunya dengan membuatkan sebuah ketepel dari kayu pohon Jambu, begitu girangnya sehingga setiap hari berlatih mengasah ketrampilannya fokus terhadap target. Di saat belajar berburu dan mencari kayu bakar dia melihat sesuatu yang aneh yaitu telur tetapi tidak seperti biasanya, warnanya hitam dan terlihat lebih besar dari telur ayam lokal lainnya, dengan rasa gembira dan penasaran dibawahlah telur tersebut untuk diengkramkan di induk ayam yang dia punya.

Tepat 40 hari lebih pada akhirnya telur hitam tersebut menetas mendahului yang lain, seekor anak ayam yang besar dibanding dengan saudara lainnya. Anak ayam tersebut terlihat paling lincah, terikannya keras, badanya besar, kakinya kuat dan kokoh. Jaka Berek sangat menyukai ayam tersebut ternyata ayam tersebut adalah ayam jantan, hampir setiap hari dia bermain dan bercekrama. Jaka Berek melatih ayam tersebut melompat, menendang dan bertahan. Tiga hari sekali Jaka Berek memberi makanan dengan ramuan yang dibutkan oleh Ki Karyosentono. Ayam tersebut semakin hari bertambah kuat dan menjelma menjadi ayam jago yang gagah. Tubuhnya hitam kecoklatan mengkilat, lehernya panjang, kepalanya besar, tatapannya tajam, dadanya tegap, kakinya

besar kokoh dan cakarinya tajam. Dari ciri-ciri tersebut ayam jago Jaka Berek diberi nama Sawonggaling. Asal kata dari bahasa Jawa yang artinya ayam coklat tua kehitaman.

Setelah merawat, bercengkram dan melatih Sawonggaling siang harinya Jaka Berek membantu mengambil air di sungai, mencari kayu bakar dan berkebun membantu Ki Karyosenoton. Kegiatan itu dilakukan Jaka Berek hampir setiap hari sehingga secara tidak langsung tubuh fisik Jaka Berek tumbuh semakin kuat. Sore harinya Ki Karyosentono melatih Jaka Berek ilmu bela diri, berburu dan memanah. Jaka Berek tumbuh menjadi anak laki yang pemberani, kuat dan santun terhadap orang tua.

Kegiatan latihan bela diri terkadang dilakukan Jaka Berek sendirian tanpa Ki Kikaryosentono. Suatu hari disaat Jaka Berek berlatih memanah tanpa dia sadari di intai oleh seekor Macan Kumbang. Sorot matanya tajam, seakan - akan di saat kelaparan itu dia akan mendapatkan mangsa yang tepat berada didepannya. Macan Kumbang mengendap - endap pelan ingin mendekati dan menyergap Jaka Berek. Saat itu pula hati Jaka Berek seakan - akan ada yang berbisik memperingatkan, bahwa dia dalam keadaan bahaya karena sedang diawasi oleh makhluk lain. Diambilah anak busur yang sedang menancap di target jagung kering sebagai alat untuk melindungi diri. Disaat membalikan badan macan tersebut lompat berusaha menerkam Jaka Berek, Saat itu pula Jaka Berek membanting badannya ke sebelah kanan selagi anak panah yang menancap berhasil dia

ambil. Berguling - gulinglah Jaka Berek menjaga jaraknya agar tidak terlalu dekat dengan macan kumbang, dengan sigapnya Jaka Berek berusaha bangun memasang kuda - kuda menandakan siap untuk menghadapi macan tersebut. Terjadilah pergulatan antara Jaka Berek dan macan kumbang tersebut. Selang beberapa waktu saat Jaka Berek terjatuh karena tersandung akar, macan kumbang berhasil melompat hendak menerkam Jaka Berek. Tanpa berpikir panjang busur panah yang dipegang Jaka Berek di hadapkan di depan tubuhnya mengarah ke lompatan macan tersebut, terkenallah macan kumbang tersebut dengan anak panah Jaka Berek yang memang sudah dia siapkan untuk menghujam macan. Macan Kumbang terguling kesakitan dan berusaha lari menghindari Jaka Berek.

Dengan luka bekas cakaran dan goresan ranting - ranting di beberapa tubuhnya, Jaka Berek berjalan lemas dan sempoyongan menuju rumah yang memang saat itu hari mulai agak gelap. Begitu kagetnya Ki Karyosentono, Biyung Sangkrah dan Biyung Suruh melihat Jaka Berek lemas tergeletak dengan penuh luka. Esok harinya setelah Jaka Berek terbangun dari tidurnya, luka pada tubuhnya sudah diberi bobok sama Biyung Suruh. Bobok itu terbuat dari ramuan beberapa daun yang ditumbuk kemudian ditempelkan diluka - luka. Dari situlah Jaka Berek bercerita panjang lebar mengenai kejadian yang dia alami sore kemarin.

Selang beberapa hari Jaka Berek kembali sehat sedia kala, dia kembali ke aktivitas kesahariannya yaitu memberi pakan semua ternak dan bercengkrama dengan Sawonggaling. Untuk melatih Sawonggaling Jaka Berek berusaha mengadu ayam tersebut dengan ayam didesanya tidak satupun ayam yang menang terhadap ayam jago Sawonggaling. Dari situlah cerita ini berakhir.



LAMPIRAN

Cerita Jaka Berek

Lidah Donokerto terletak di pingiran Surabaya pada tahun 1686 disekitarnya masih berupa rawa - rawa dan hutan belantara, didalamnya masih banyak hewan - hewan liar dan mahluk halus sehingga ada ungkapan "*Jalmo moro, Jalmo mati*" (Siapa yang berani datang maka akan meninggal) Di pingir hutan tersebut terdapat satu rumah didalamnya dihuni Ki Karyosentono, Biyung Suruh dan putri angkatnya Dewi Sangkrah. Ki Karyosentono dan Biyung Suruh adalah pasangan suami istri sakti mandraguna sewaktu mudanya, Butuh keberanian dan kesaktian untuk tinggal di daerah tersebut mereka berdua mengasingkan diri saat hari tuanya mencari ketenangan hidup tinggal dipingir hutan.

Kecantikan Dewi Sangkrah membuat Adipati Jayengkrono jatuh cinta, hingga pada akhirnya mempersuntingnya. Kesibukannya melindungi Surabaya dari Belanda Tumenggung tidak lagi mengunjungi Dewi Sangkrah, saat hamilpun Tumenggung Jayengkrono tidak juga mengunjungi hingga pada akhirnya melahirkan anak. Anak tersebut dinamakan Jaka Berek karena pada saat kelahirannya terjadilah wabah dimana semua ikan di danau mati (berek).

Jaka Berek semenjak kecil sangat menyukai ayam, hampir tiap hari waktu dia gunakan bermain dengan ayam. Umur 5 tahun Jaka Berek mengalami kejadian dimana dia saat mengunjungi ayam kesayangannya. Melihat telur dan ayam betinanya akan di mangsa ular berbisa dan besar, tanpa berpikir panjang dia mengambil ular tersebut untuk menyelamatkan ayamnya, dari penyelamatan itu mengakibatkan Jaka Berek tangan kanannya terkena gigitan ular. Pada saat bersamaan Ki Karyosentono mencari keberadaan si Jaka Berek dari pencarian itu dia mendapatkan Jaka Berek sudah terkapar tidak sadarkan diri di dalam kandang ayam, dibawalah Jaka Berek ke dalam rumah. Di dalam tubuh Jaka Berek terjadi pertarungan kekuatan, darah Jaka Berek di serang oleh kekuatan racun ular yang menjalar ke seluruh tubuh dan menekan Jantung. Oleh karena Jaka Berek keturunan trah dari ayah handanya yaitu Jayengkrono seorang sakti mandraguna, secara alamiah dalam tubuh Jaka Berek khususnya DNA darah mempunyai kekuatan sehingga dapat menguasai racun yang tersebar dan melebur menjadi satu kekuatan alamiah dalam tubuh Jaka Berek. Perang dalam tubuh yang terjadi mengakibatkan DNA darah Jaka Berek bermutasi bertambah kuat dan kebal terhadap segala racun. Ki Karyosentono dengan sabar merawat Jaka Berek, memberikan ramuan - ramuan didapat dalam hutan untuk menyembuhkan luka dan memulihkan Jaka Berek. Dalam alam bawah sadar Jaka Berek bermimpi, saat kecil dia bersahabat dengan ular dari

situlah dia terjaga dan siuman yang pada akhirnya sembu sediah kalah serta bertambah kuat.

Hari - hari dilalui Jaka Berek bermain dengan ayam dan berburu burung di hutan. Ki Karyosentono membantunya dengan membuatkan sebuah ketepel dari kayu pohon Jambu, begitu girangnya sehingga setiap hari berlatih mengasah ketrampilannya fokus terhadap target. Di saat belajar berburu dan mencari kayu bakar dia melihat sesuatu yang aneh yaitu telur tetapi tidak seperti biasanya, warnanya hitam dan terlihat lebih besar dari telur ayam lokal lainnya, dengan rasa gembira dan penasaran dibawahlah telur tersebut untuk diengkramkan di induk ayam yang dia punya.

Tepat 40 hari lebih pada akhirnya telur hitam tersebut menetas mendahului yang lain, seekor anak ayam yang besar dibanding dengan saudara lainnya. Anak ayam tersebut terlihat paling lincah, terikannya keras, badanya besar, kakinya kuat dan kokoh. Jaka Berek sangat menyukai ayam tersebut ternyata ayam tersebut adalah ayam jantan, hampir setiap hari dia bermain dan bercekrama. Jaka Berek melatih ayam tersebut melompat, menendang dan bertahan. Tiga kali sehari Jaka Berek memberi makanan dengan ramuan yang dibutkan oleh Ki Karyosentono. Ayam tersebut semakin hari bertambah kuat dan menjelma menjadi ayam jago yang gagah. Tubuhnya hitam kecoklatan mengkilat, lehernya panjang, kepalanya besar, tatapannya tajam, dadanya tegap, kakinya

besar kokoh dan cakarinya tajam. Dari ciri - ciri tersebut ayam jago Jaka Berek diberi nama Sawonggaling. Asal kata dari bahasa Jawa yang artinya ayam coklat tua kehitaman.

Setelah merawat, bercengkram dan melatih Sawonggaling siang harinya Jaka Berek membantu mengambil air di sungai, mencari kayu bakar dan berkebun membantu Ki Karyosenoton. Kegiatan itu dilakukan Jaka Berek hampir setiap hari sehingga secara tidak langsung tubuh fisik Jaka Berek tumbuh semakin kuat. Sore harinya Ki Karyosentono melatih Jaka Berek ilmu bela diri, berburu dan memanah. Jaka Berek tumbuh menjadi anak laki-laki yang pemberani, kuat dan santun terhadap orang tua.

Kegiatan berlatih bela diri terkadang dilakukan Jaka Berek sendiri tanpa Ki Kikaryosentono. Suatu hari disaat Jaka Berek berlatih memanah tanpa dia sadari di intai oleh seekor Macan Kumbang. Warnanya hitam kelam sorot matanya tajam, air liurnya menetes terus seakan - akan di saat kelaparan itu dia akan mendapatkan mangsa yang tepat berada didepannya. Macan Kumbang mengendap - endap pelan ingin mendekati dan menyergap Jaka Berek. Saat itu pula hati Jaka Berek seakan - akan ada yang berbisik memperingatkan, bahwa dia dalam keadaan bahaya karena sedang diawasi oleh makhluk lain. Diambilah anak busur yang sedang menancap di target jagung kering sebagai alat untuk melindungi diri. Disaat membalikan badan macan tersebut lompat berusaha menerkam

Jaka Berek, Saat itu pula Jaka Berek membanting badannya ke sebelah kanan selagi anak panah yang menancap berhasil dia ambil. Berguling - gulinglah Jaka Berek menjaga jaraknya agar tidak terlalu dekat dengan macan kumbang, dengan sigapnya Jaka Berek berusaha bangun memasang kuda - kuda menandakan siap untuk menghadapi macan tersebut. Terjadilah pergulatan antara Jaka Berek dan macan kumbang tersebut. Selang beberapa waktu saat Jaka Berek terjatuh karena tersandung akar, macan kumbang berhasil melompat hendak menerkam Jaka Berek. Tanpa berpikir panjang busur panah yang dipegang Jaka Berek di hadapkan di depan tubuhnya mengarah ke lompatan macan tersebut, terkenallah macan kumbang tersebut dengan anak panah Jaka Berek yang memang sudah dia siapkan untuk menghujam macan. Macan Kumbang terguling kesakitan dan berusaha lari menghindari Jaka Berek.

Dengan luka bekas cakaran dan goresan ranting - ranting di beberapa tubuhnya, Jaka Berek berjalan lemas menuju rumah yang memang saat itu hari mulai agak gelap. Begitu kagetnya Ki Karyosentono, Biyung Sangkrah dan Biyung Suruh melihat Jaka Berek lemas tergeletak dengan penuh luka. Esok harinya setelah Jaka Berek terbangun dari tidurnya, luka pada tubuhnya sudah diberi bobok sama Biyung Suruh. Bobok terbuat dari ramuan beberapa daun yang ditumbuk kemudian ditempelkan diluka - luka. Jaka Berek bercerita panjang lebar mengenai kejadian yang dia alami sore kemarin.

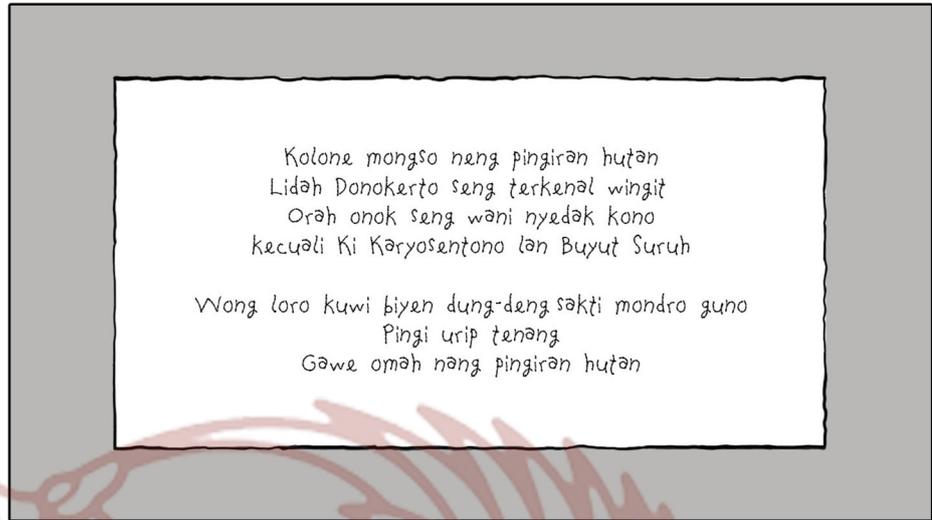
Selang beberapa hari Jaka Berek kembali sehat sedia kala, dia kembali ke aktivitas kesehariannya yaitu memberi pakan semua ternak dan bercengkrama dengan Sawonggaling. Untuk melatih Sawonggaling Jaka Berek berusaha menyabung dengan ayam didesanya tidak satupun ayam yang menang terhadap ayam jago Sawonggaling. Dari situlah cerita ini berakhir.



Duration: 00:25 detik

Audio:

Dialog dalang, suara background musik dan burung di hutan



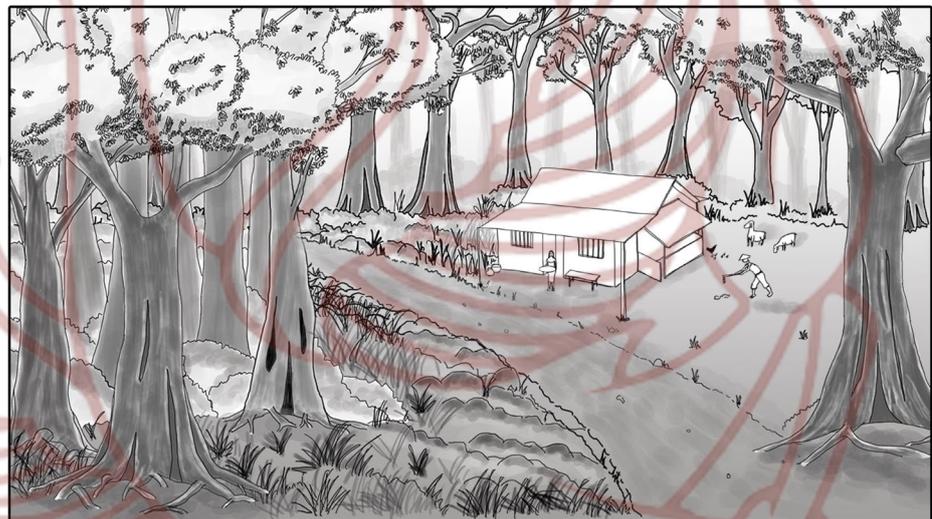
001
Shot No

Video: Animasi panel jatuh dari atas keluar debu

Duration: 00:36 detik

Audio:

Dialog dalang, suara background musik dan burung di hutan



002
Shot No

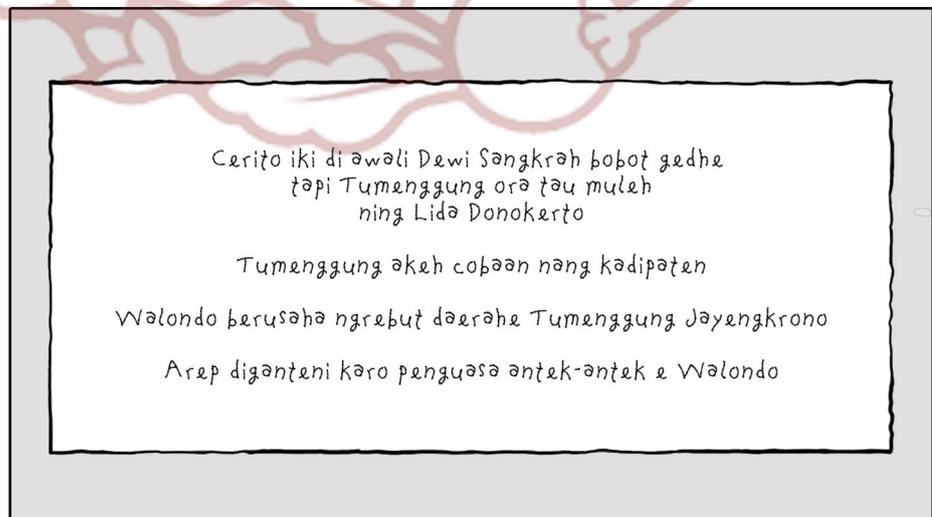
Video: Animasi kabut dan judul : JAKA BEREK

Objek Dewi, Ki Karyo, hewan ayam dan kambing bergerak berlahan

Duration: 00:39 detik

Audio:

Dialog dalang, suara background musik



003
Shot No

Video: Animasi panel jatuh dari atas keluar debu

Duration: 00:46 detik

Audio:
Dialog dalang dan Dewi Sangkrah
Suara anak ayam



004
Shot No

Video: Dewi Sangkrah keluar dari rumah mondar-mandir, Keluar panel animasi Dewi duduk, muncul sosok Tumenggung

Duration: 00:20 detik

Audio:
Dialog dalang, suara background burung



005
Shot No

Video: Dewi tiduran hampir melahirkan, muncul Buyut Suruh membantuk proses melahirkan

Duration: 00:34 detik

Audio:
Dialog dalang, suara background musik gemricik airdan burung



006
Shot No

Video: Rawa-rawa muncul ikan mati, panel dialog dan animasi nama Jaka Berek

**Naskah Film Animasi
JAKA BEREK**

01. EXT. RUMAH. PAGI

DALANG (NARATOR)

KOLONE MONGSO NENG PINGIR ALAS
LIDAH DONOKERTO SENG TERKENAL
WINGIT, ORAH ONOK SENG WANI
NYEDAK KONO, KECUALI KI
KARYOSENOTON LAN BUYUT SURUH

WONG LORO KUWI BIYEN SAKTI
MODRO GUNO, PINGIN URIP TENANG
GAWE OMAH NANG PINGGIR ALAS

CU : scene teks 001

DALANG (NARATOR)

KI KARYOSENTONO LAN BUYUT SURUH
DUWE ANAK ANGKAT JENENGE DEWI
SANGKRAH

AREK E AYU KOYOK BIDADARI SOKO
KAYANGAN, DEWI SOKO
NGAYOKJOKARTO KESASAR NANG DESO
LIDAH DOWOWATI
KARO BUYUT SURUH AKHIRE DI PEK
ANAK ANGKAT

LS : Rumah dan suasana sekitarnya

**CUT
TO:**

02. SCENE. NARATOR**DALANG (NARATOR)**

CERITO IKI DI AWALI DEWI
 SANGKRAH BOBOT GEDHE TAPI
 TUMENGGUNG ORA TAU MULEH NING
 LIDA DONOKERTO

TUMENGGUNG AKEH COBAAN NANG
 KADIPATEN

WALONDO BERUSAHA NGREBUT
 DAERAHE TUMENGGUNG JAYENKRONO

AREP DIGANTENI KARO PENGUASA
 ANTEK-ANTEK E WALONDO

FS : Scene teks 002

**CUT
 TO:**

**03. EXT. DEPAN RUMAH. DEWI SANGKRAH DUDUK SAMBIL
 MENGELUS KANDUNGANNYA****DALANG (NARATOR)**

DEWI SANGKRAH LONGGO NANG
 NGAREPE OMAH KARO NGELUS
 WETENGE SENG WES KATON TAMBAH
 GEDHE BOBOT ANAK

APEN-APEN SOPO NGERTI
 TUMENGGUNG JAYENKRONO DINO IKU
 MULEH OMAH

LS : Dewi Sangkrah duduk di depan rumah

LS : Dewi Sangkrah berdiri di depan rumah

DEWI SANGKRAH

LEH ANAKU SENG NANG JERO WETENG
ONOK OPO BAPAKMU KOK GAK TAHU
MRENE YO..

OPO GAK PINGIN NGELUS AWAKMU
NANG JERO WETENG IKI TA?

FS : Dewi Sangkrah duduk di depan rumah sambil
mengelus kandungan

**CUT
TO:**

**04. INT. DALAM KAMAR DEWI SANGKRAH MENGALAMI
KONTRAKSI MAU MELAHIRKAN**

DALANG (NARATOR)

TEPAT SONGO ULAN DEWI SANGKRAH
BABARAN

BIYUNG SURUH USAHA NGRAMUT DEWI
SANGKRAH WETENGE NGALAMI
KONTRASI

LS : Dewi Sangkrah berbaring di atas dipan kayu,
dibantu Biyung Suruh.

**CUT
TO:**

05. EXT. RAWA-RAWA DEKAT RUMAH BANYAK IKAN MATI

DALANG (NARATOR)

PAS SI JABANG BAYI DEWI
SANGKRAH LAHIR, NANG CEDAK KONO
ONOK KEJADIAN ANEH

ORA ONOK JUNTRUNGE KOK DELALAH
AKEH IWAK PODHO MATI NENG
TELOGO, IWAK-IWAK PODHO BEREK

SENG AKHIRE UGO WURI-WURI
KEDADEAN KUWI SI JABANG BAYI DI
JENENGGI JOKO BEREK

LS : Ikan mati busuk di danau

**CUT
TO:**

06. INT. RUMAH. DEWI SANGKRAH MENGENDONG JOKO BEREK

DEWI SANGKRAH

TAK LEELOO.. LEELOO.. LEELOO..
LEEGUNG..
JOKO BEREK ANAKU SENG PALING
GANTENG

SESOK GEDHE DADIO KOYOK BOPOMU
DADI WONG BERGUNA NING TANAH
IKI..

MS : Dewi Sangkrah menggendong bayi Joko Berek

CU : Bayi Joko Berek makin gemuk

**CUT
TO:**

**07. EXT. RUMAH. JOKO BEREK DENGAN PERKEMBANGANYA
BULAN DAN TAHUN**

DALANG (NARATOR)

TAMBAH ULAN LAN TAMBAH TAHUN
JOKO BEREK TAMBAH GEDHE

WES KET CILIK AREK IKI SENENG
MARANG AYAM

HAMPIR BEN DINO DOLANAN AMBEK
AYAM

LS : Joko Berek merangkak mendekati ayam (animasi
umur 7 Th)

LS : Joko Berek (animasi umur 3 Th)

CU : Joko Berek (animasi umur 5 Th)

**CUT
TO:**

08. SCENE. NARATOR

DALANG (NARATOR)

PAS UMUR 5 TAHUN JOKO BEREK
NGALAMI KEJADIAN

AWAK E KECOKOT ULAH UGO
 NYELAMETNO AYAM E

UPAS E ULO NYERANG JANTUNGE

TAPI GAK MALAH MATI
 UPAS LAN GETHE E BAUR MENYATU
 DADI NAMBAH KUAT LAN SAKTI AWAK
 E

FS : scene 015

**CUT
 TO:**

**09. EXT. KANDANG. JOKO BEREK DELOK AYAM E AREP
 DIPANGAN ULO**

DALANG (NARATOR)

ISUK IKI JOKO BEREK SAMBANG
 NANG KANDANG
 DELOK AYAM KESAYANGANE

LS : Joko Berek membuka kandang ayam

DALANG (NARATOR)

KAGET ORA KEPALANG, DELOK AYAM
 E
 AREP DI PANGAN KARO ULO

CU : Menampilkan ekspresi muka kaget Joko Berek

DALANG (NARATOR)

AYAM BABONE MEMETI BENGAK-
BENGOK DELOK ENDOK E AREP DI
PANGAN KARO ULO

CU : Ayam betina teriak-teriak melihat telornya
akan dimangsa ular

DALANG (NARATOR)

CANGKEME ULO WES MANGAP AREP
NYAPLOK NDOK

CU : Ular membuka mulut akan memakan telur

DALANG (NARATOR)

SPONTAN AE JOKO BEREK NYEKEL
ULONE

CU : Tangan Joko Berek memegang ular

CU : Ular menggigit tangan Joko Berek

**CUT
TO:**

**10. INT. KANDANG AYAM. JOKO BEREK TIDAK SADARKAN
DIRI KARENA GIGITAN ULAR**

FS : Scene 017a

MS : Scene Joko Berek tergeletak tidak sadarkan
diri

CU : Scene darah menetes pelan dari bekas luka
gigitan ular

**CUT
TO:**

**11. EXT. RUMAH. KI KARYOSENTONO Mencari joko
BEREK**

KI KARYOSENTONO

JOKO.. JOKO.. NANG ENDI AWAKMU
NANG..
JOKOAAA.. JOKO...
NANG ENDI AWAKMU LE..

OPO NANG KANDANG AREK E

FS : Ki Karyo mencari-cari Joko Berek

KI KARYOSENTONO

LOH... KOK NGLETAK NANG KONO
LE..
ONOK OPO LE..

CU : KI KARYO MELIHAT JOKO TERGELETAK DI DALAM
KANDANG

KI KARYOSENTONO

YA GUSTIIII.. AREK IKI KOYOK E
KECOKOT ULO BERACUN, KOK
TANGANE UNGU

CU : KI KARYO MELIHAT LUKA HASIL GIGITAN ULAR DI
TANGAN JOKO

FS : KI KARYO MENGENDONG JOKO DALAM RUMAH

**CUT
TO:**

**12. INT. DALAM TUBUH. PERANG ANTARA DNA JOKO
BEREK DAN RACUN**

DALANG (NARATOR)

NANG JERO AWAK E JOKO BEREK
TERJADI TARUNG ANTARANE GETHE E
JOKO BEREK MARANG RACUNG ULO

RACUNE NYERANG JANTUNGE TAPI
KERONO JOKO BEREK TURUNANE WONG
SAKTI MANDRA GUNA DNA NE ISOK
NGALAH AKE RACUNE

FS : Pertarungan antara darah dan racun

DALANG (NARATOR)

TEKO TARUNG MAU, MALAHAN ANTARA
DNA AWAK E JOKO BEREK BAUR DADI
SIJI AMBEK DNA RACUNE ULO

FS : Blending DNA Joko Berek dan DNA racun ular

**CUT
TO:**

**13. INT. KAMAR. KI KARYO MEMULIHKAN SAKIT JOKO
BEREK**

DALANG (NARATOR)

KI KARYO GAWE RAMUAN MUJARAP
MULEHNO KEKUATAN JOKO BEREK

SAK LAINE IKU KI KARYO NYOBA
GAWE RAMUAN KANGGE NANGKAL
RACUN NENG AWAK E JOKO BEREK

LEMBARAN GODHO MACEM-MACEM DI
CAMPUR DITUMBUK DADI SIJI TERUS
DIBOBOK AKEH NENG BEKASE LUKA
COKOTANE ULO

KI KARYOSENTONO

O ALA LE-LEH UNTUNG AWAKMU IKI
DUWE PENANGKAL DEWE NANG JERO
ROGOMU

COBO YEN AWAKMU ORA DUWE
KEKUATAN

PASTI ORA SUWE SOKO DICOKOT MAU
WES KAPUNDUT SENG GAWE URIP

EYANG IKI NYOBO RAMUAN MUJARAB
MUGO-MUGO AWAKMU DANG WARAS

FS : Joko Berek di rawat Ki Karyosentono

DALANG (NARATOR)

PAS ORA SADAR GEGARA DICOKOT
ULO MAU
JOKO BEREK DI WENEHI NGIMPI

JOKO BEREK MULAI CILEK BAYI 5
ULAN WES KONCOAN AMBEK ULO

KOYO-KOYO E JOKO BEREK DI
LINDUNGI AMBEK ULO KUWI

CU : Joko Berek bermimpi dikala belum siuman

DALANG (NARATOR)

PENDAK ISUK E JOKO BEREK AKHIRE
SADAR

KARO NANGIS JOKO BEREK BINGGUNG
GOLEK I IBUNE

JOKO BEREK

BU.. BU.. HI.. HI.. BU..
BUNE...

BU.. BU.. HI.. HI.. BUNE..
BU...

MS : Joko Berek siuman dari tidak sadarkan diri

**CUT
TO:**

**14. EXT. RUMAH. JOKO BEREK BERMAIN AYAM
SEKEMBALINYA DARI SAKIT**

JOKO BEREK

HE.. HE.. AYO.. AYO.. TAK CEKEL
AWAKMU..

HE.. AYO.. MRENE O.. YAM..

DALANG (NARATOR)

DASAR AREK CILIK, ORA NGERTI
LAN ORA ELENG DE'WE E LAGI AE

TOTOAN NYOWO GEGARA DI COKOT
ULO

SAIKI SAK MARINE SADAR LAHH KOK
WES PLAYON MANEH DULINAN
NGEJARI AYAM

BIYOO.. BIYO..

MS : Joko Berek bermain kejar-kejaran dengan
ayam

**CUT
TO:**

**15. EKS. HUTAN. KI KARYO MEMBUAT KETEPHEL BUAT
JOKO BEREK**

DALANG (NARATOR)

SEMINGGU SAK WIS E JOKO
BEREK SEHAT

KI KARYO NGAJAK JOKO NANG
ALAS

KERONO KI KARYO SENENG
DELOK JOKO BEREK WARAS

DI GAWE AKEH PLINTENGAN
SOKO WET JAMBU

FS : Scene narator

FS : Ki Karyo membuatkan ketepel Joko Berek dari
ranting pohon jambu

**CUT
TO:**

**16. EXT. HUTAN. KI KARYO MEMBERI PELAJARAN UNTUK
DAPAT MEMBIDIK SASARAN KETEPEL**

KI KARYOSENTONO

DI INCENG LE..
TEPAKNO SASARANMU NANG TENGAH-
TENGAHE PLINTENGANMU KUWI

JOKO BEREK

NGENE TO MBAH..

KI KARYOSENTONO

LURUSNO TANGANMU.. TERUS TARIK
LATIHAN TERUS BEN PINTER
MLINTENGE YO

FS : Joko Berek di beri pelajaran bagaimana
menggetepel buruan

DALANG (NARATOR)

LAH KAE ONO MANUK RANGKOK, AYO
COBA EN ISO ORA NGENEKNO MANUK
KUWI
ORA USAH KESUSU LE
YEN WES TEPAK BARU TEMBAK EN

JOKO BEREK

MBAH MANU E KOK OBAH TERUS KI..
PIYE MBAH..

DALANG (NARATOR)

SABAR DISEK, DI ENTENI WAE
LAK WES AWAKMU SIAP, LEPAS WAE
PELURUMU LE..

FS : Fokus mengetepel burung Rangkok

**CUT
TO:**

**17. EXT. HUTAN. JOKO BEREK BELAJAR PANTANG
MENYERAH**

DALANG (NARATOR)

KERONO BEGITU SENENGE JOKO
BEREK BERBURU

DE'WE E SAKBEN DINO BELAJAR
DEWE NANG HUTAN

SUPOYO TAMBAH TITIS NGENEKNO
SASARANE

KADANG DE'E PINDAH NANG BUAH
SAK ONOK E WET SENG CEDAK KONO

KADANG WATU DITUMPOK-TUMPOK
DADI SASARANE

FS : Belajar focus mengetepel batu

FS : Peluru terkena tepat sasaran

**CUT
TO:**

**18. EXT. HUTAN. JOKO BEREK Mencari KAYU DAN
MENEMUKA TELOR**

FS : Scene nartor umur Joko Berek 10 Tahun

DEWI SANGKRAH

LEH.. JOKO
TOLONG BUNE GOLEKNO KAYU PANG
CILIK YO LE..

JOKO BEREK

JEH BUNE..

FS : Scene percakapan Dewi Sangkrah dengan Joko Berek

JOKO BEREK

LOH OPO KUWI YO..

LS : Mencari kayu di hutan

JOKO BEREK

NDOK KOK IRENG GEDHE
GAK KOYOK NDOK PITEK KU

FS : Terkaget menemukan sesuatu yang aneh. Telur besar berwarna hitam

JOKO BEREK

TAK GOWONE MULEH BEN DI
ENKREMI PITEKKU

CU : Mengambil telur

JOKO BEREK

NEMU ENDOK.. NEMU ENDOKK
ASEKKK..

NEMU ENDOK.. NEMU ENDOKK

DALANG (NARATOR)

SAK KAL IKU JENGKELAK JOKO
BEREK MULEH

WES ORAH NGREKEN KAYUNE
 GEGARA SAKING SENENGE NEMU
 ENDOK

FS : Joko Berek gembira menemukan telur dan
 dibawah pulang

**CUT
 TO:**

**19. INT. KANDANG AYAM. JOKO BEREK MENGENGKRAMKAN
 TELOR**

DALANG (NARATOR)

SAK KAL IKU NDOK SENG DI TEMU
 JOKO BEREK DI ENKREMNO NANG
 PITEK E

WARNA E IRENG LEBIH GEDHE SOKO
 NDOK LIYANE

CU : Telor diengkramkan diindukan yang lagi
 mengekram

DALANG (NARATOR)

28 DINO WES LALU
 NDOK IRENG MAU NGETOKNO TONDO-
 TONDO NETES

NDOK E RETAK NENG PINGIR-
 PINGIRE

CU : Scene animasi retak sedikit demi sedikit

DALANG (NARATOR)

AKHIRE TEPAT 30 DINO NDOK IRENG
WES NETES

PADAHAL KONCO-KONCONE JEK
GORONG NGETOKNO NETES

CU : Telur menetas diantara telur-telur yang lain

FS : Scene Ayam sudah menetas semua animasi
transisi menjelma menjadi besar transisi ke
scene 27a

**CUT
TO:**

**20. EXT. TERAS RUMAH. BERCENGKRAMA DENGAN AYAM
JAGO HITAM**

DALANG (NARATOR)

BEN DINO JOKO BEREK DULINAN LAN
NGLATEH AYAM JAGO NDOK IRENG

JOKO BEREK

AYO.. MENCOLOT
KABROK..
MENCOLOT MANEH..
KABROK..
MENCOLOT..

FS : Melatih ayam jago hitam

JOKO BEREK

MENCOLOT
KABROK..

FS : Melatih loncat ayam jago hitam

DALANG (NARATOR)

AYAM JAGO DHOK ITEM JAGA BEREK
 TAMBAH GEDHE TAMBAH KUAT

JELMO DADI AYAM SENG GAGAH LAN
 GAK WEDI KARO OPO-OPO

FS : Joko Berek mengamati ayam jago semakin
 besar, animasi transisi ke 27d

DALANG (NARATOR)

AWAK E IRING KECOKLATAN
 MENGKILAT
 GULUNE DOWO
 NDASE GEDHE
 MOTONE TAJEM
 DODONE TEGAP
 SEKELE DOWO GEDHE
 LAN CAKAR KARO JALUNE LANCIP

AKHIRE KARO JOKO BEREK DI
 JENENGNO

SAWONGGALIN SENG ARTINE AYAM
 COKLAT TUO RODHO KE IRENGAN

FS : Animasi menunjukkan ciri-ciri ayam jago
 Sawonggaling

**CUT
 TO:**

21. EXT. SUNGAI. MEMBANTU MENCARI AIR

DALANG (NARATOR)

SAK MARINE MAKANI INGON-INGON
 LAN NGLATEH SAWONGGALING JOKO
 BEREK BANTU WONG TUA

BEN DINO NGLAKONI GOLEK KAYU
 GAWE MASAK
 NANG KEBON NGRAMUT TANDURAN
 LAN GOLEK BAYU

TAMPO SENGAJA JALMO DADI
 AREK SENG AWAK E KUAT
 TANGKAS LAN TRENGINAS

FS : Animasi dari narator ke hamparan sungai
 mengalir

JOKO BEREK

EH.. EH.. LUNYU TENAN
 KUDU ATI-ATI IKI
 LEK GAK NGONO CEBLOK PECAH

LS : Joko Berek mengambil air

**CUT
 TO:**

22. EXT. HUTAN. BERLATIH BELA DIRI

DALANG (NARATOR)

SORENE JOKO BEREK DI LATIH
 BELAH DIRI KARO KI KARYOSENTONO

BEN SOK DADI AREK SENG KENDHEL
 LANG NGAYOMI WONG CILIK

JOKO BEREK

CIAT.. WUSH..

KI KARYOSENTONO

AYO SENG KUAT
 TAMBAH MANEH KEKUATANE
 OJOK LALI LANGSUNG PASANG
 KUDA-KUDA

FS : Joko Berek berlatih bela diri dengan Ki Karyosentono

DALANG (NARATOR)

KANGGO NGAPALAKE JURUS LAN
 LATIHAN KEKUATAN KUDA-KUDA
 JOKO BEREK LATIHAN DEWE

FS : Joko Berek latihan sendiri

**CUT
 TO:**

23. EXT. HUTAN. LATIHAN MEMANAH**DALANG (NARATOR)**

KOLO-KOLO JOKO BEREK YO DILATIH
 KARO KI KARYOSENTONO MANAH

KERONO JOKO BEREK WES BIASA
 PLINTENG MULAI CILEK
 DADI ORA SUWE NYESUAIAKE KARO
 MANAH
 JAGUNG DICANCANG KARO TALI TRUS
 DI GANTUNG NENG KAYU PRING
 DADI LATIHAN SASARANE

KI KARYOSENTONO

KAE LEH SASARANE, JAGUNG
 AWAKMU KUDU KIRO-KIRO ANGINE
 PIYE, ARAHE NANG ENDI
 TRUS LAK WES ISO NGIRO-NGIRO
 BARU DI TEMBAK

JOKO BEREK

JEH MBAH..

KI KARYOSENTONO

MARI NGENE AKU TAK MULEH DISEK
 AWAKMU LATIHAN DEWE YO..

FS : Joko Berek berlatih memanah

MS : Joko Berek latihan sendiri

DALANG (NARATOR)

ORA DISADARI JOKO BEREK
 TERNYATA ONOK SENG NGAMATI
 SOKO RERIMBUNAN SEMAK-SEMAK LAN
 WET-WETAN

MACAN KUMBANG IRENG GEDHE,
 MOTONE NYOROT TAJEM

ILERE NETES-NETES KOYOK-KOYOK O
 WES MBAYANGNO MANGSA NANG
 NGAREP ISOK DI PANGAN PAS LUWE
 IKI

NYEDAK DEMEK-DEMEK BEN ORA
DIKRUNGU JOKO BEREK

FS : Joko Berek sedang diawasi Macan Kumbang

JOKO BEREK

KOK PRASAAN AKU ORA KEPENENAK
YO, AKU DIAWASI

SOPO SENG NANG GURIHKU

MUMPUNG GURUNG AKU TAK JOKO
ANAK PANAHKU KANGGO JOGO-JOGO

CU : Wajah Joko Berek berpikir dan dari kejauhan
macan kumbang berusaha loncat mendekati

DALANG (NARATOR)

KERONO ORA KEPENAK ATINE
JOKO BEREK NJOKOK ANAK PANAHE

DE LALAH BENER AE PAS
JOKO BEREK JOKO ANAK PANAHE

SAK KAL IKU MACANE MLAYU
MENCOLOT NYEDAK I JOKO BEREK

FS : Joko Berek mengambil anak panah, macan
kumbang berusaha lompat mendekati

DALANG (NARATOR)

REFLEK JOKO BEREK APIK
LANGSUNG DE'E GULENGNO AWAK
NANG SEBELEH TENGEN

TAPI AWAK E JOKO BEREK KENEK
CAKAR TANGGAN GEDHENE MACAN

GULUNG-GULUNG NGADOHI MACAN
 KUMBANG KARO GOWO ANAK PANAHA
 SENG DI JOKOK MAU

FS : Jaka Berek reflek menghindari macan dengan membantingkan tubuh ke kanan, tapi badan Jaka Berek terkena cakaran

FS : Jaka Berek berguling-guling menjahui macan kumbang sambil memegang anak panah

DALANG (NARATOR)

JOKO BEREK JENGKELAK TANGI
 LANGSUNG PASANG KUDA-KUDA

SIAP NGELAWAN MACAN KUMBANG
 SENG GEDHE KUWI

FS : Jaka Berek langsung berdiri pasang kuda-kuda siap menghadapi Macan Kumbang

JAKA BEREK

ADUUH.. PERI LAN KEMENG BANGET
 CAKARANE MACAN KUMBANG IKI

MACANE GEDHE SANGGUP ORA AKU
 SELAMET SOKO KENE

TAPI AKU KUDU SIAP LAN WASPODHO
 KOYOK SENG DI OMONGNO MBAH

HARUS WANI MARANG SOPO AE MUSUH
 SENG MAJU

CU : Jaka Berek kesakitan dan coba melawan sekuat tenaga

DALANG (NARATOR)

MACAN KUMBANG TAMBAH BERINGAS
NYERANG JAKA BEREK

KERONO JAKA BEREK WES CATU
GARA-GARA KECAKAR LAN NGETOKNO
GETHE SOKO LUKA E

APESE JAKA BEREK PAS GINDARI
SERANGAN LAH KOK KESANDUNG KARO
OYOT SENG MENCUNGUL METU

JAKA BEREK

ADUUH.. GUSTI..

FS : Jaka Berek terjatuh tersandung akar

DALANG (NARATOR)

KERONO WES TELBOK, MACAN
KUMBANG MENCOLOT NYERANG JAKA
SENG TURU MATHANG-MATHANG

FS : Macan Kumbang lompat menerkam Jaka Berek
yang sudah terjatuh

JAKA BEREK

IKI KESEMPATANKU..
PANAHI IKI TAK ARAHNO NANG AWAK
E MACAN PAS DE'E NERKAM AKU

CU : Jaka Berek tergeletak sambil mempersiapkan
anak panah yang dipegang saat macan menerkam

MACAN KUMBANG

WAU...

FS : Macan Kumbang terkena anak panah pas saat
menerkam tubuh Jaka Berek yang tidak berdaya

DALANG (NARATOR)

SAK KAL IKU MACAN KUMBANG MLAYU
KERONO KELARAN

FS : Macan Kumbang lari meninggalkan Jaka Berek

JAKA BEREK

AKU KUDU KUAT MLAKU SAMPAI OMAH
OJOK SAMPAI AKU GLETAK NANG
KENE

ENGGOK MALAH DIMANGSA AMBEK
KEWAN LIYANE

ADUUUUH.. LORO E..

FS : Jaka Berek berjalan pulang dengan
sempoyongan

FS : Jaka Berek tergeletak di depan rumah

**CUT
TO:**

**24. INT. KAMAR. TERBARING DI TEMPAT TIDUR,
DITUNGGU BIYUNG SURUH, DEWI SANGKRAH DAN KI
KARYO**

DALANG (NARATOR)

PENDAK ISUK E JOKO BEREK TANGGI
SOKO TURUNE
PAS SADAR AWAK SENG PENUH LUKA
WES DI BOBOK I KARO BIYUNG
SURUH

JOKO BEREK AKHIRI E CERITO
NYAPO AWAK E AKEH BOROK E LAN
ONOK BEKAS CAKARAN MACAN

BIYUNG SURUH, DEWI SANGKRAH LAN
KI KARYOSENTONO NGERUNGOKNO
CERITONE JAKA BEREK

FS : Jaka Berek berbaring dengan luka yang sudah diobati di tempat tidur sambil bercerita awal mula kejadian

FS : Animasi awal mula kejadian (flashback)

**CUT
TO:**

25. EXT. SAMPING RUMAH. BERMAIN AYAM**DALANG (NARATOR)**

ORA KROSO WES SEMINGGU SOKO
JOKO BEREK LORO

AREK E SAIKI WES WARAS
MALAHAN WES ADU AYAM MANEH

YO MEMANG KUWI JAKA BEREK

AREK SENG SENENG ADU PETEK

FS : narator

FS : Adu ayam di sebelah rumah

DALANG (NARATOR)

JAKA BEREK ADUK PETEK NANG
KONCO KAMPUNG

KABEH PITEK JAGO KONCONE
DITANTANG ADU GAPRUAN

TAPI ORA ONOK SENG ISOK
NGALAHKE AYAM E JAKA BEREK

FS : Adu ayam dengan teman

FS : Adu ayam di kampung

**CUT
TO:**

CREDIT TITLE

FADE
TO
BLACK