

**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**

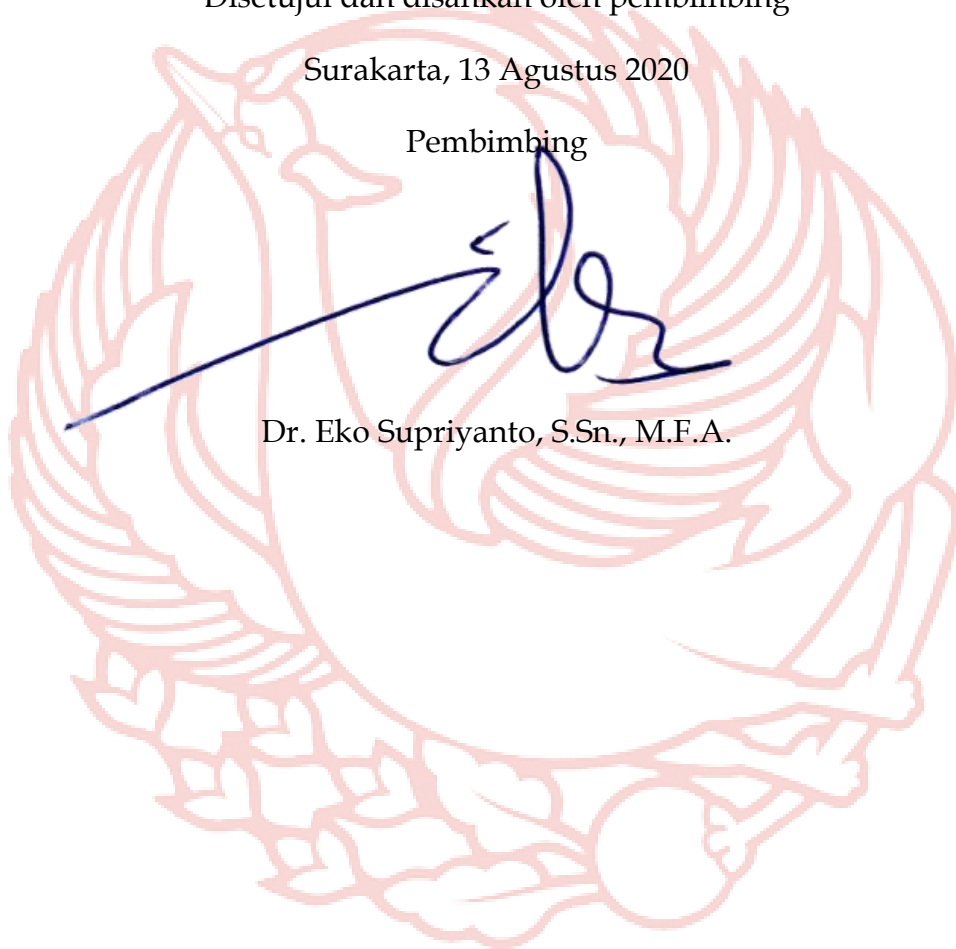
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

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



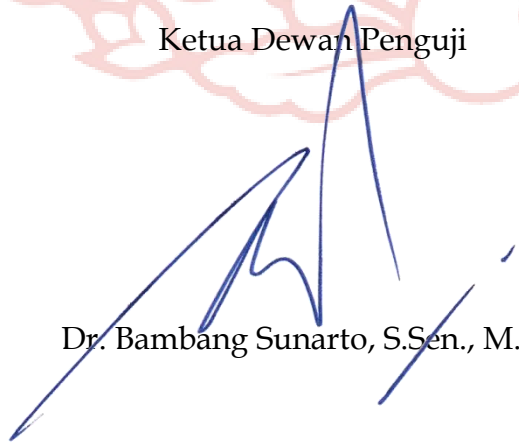
Dr. Eko Supriyanto, S.Sn., M.F.A.

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
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>INTISARI</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xv
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Estimasi Wujud Karya Seni.....	4
C. Tujuan Penciptaan Karya Seni.....	7
D. Manfaat Penciptaan Karya Seni.....	7
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN SUMBER</b> .....	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**

<b>KONSEP KARYA SENI</b> .....	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**

<b>METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA SENI.....</b>	<b>41</b>
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

<b>SISTEMATIKA PENULISAN .....</b>	<b>59</b>
------------------------------------	-----------

## **BAB V**

<b>KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>62</b>
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).

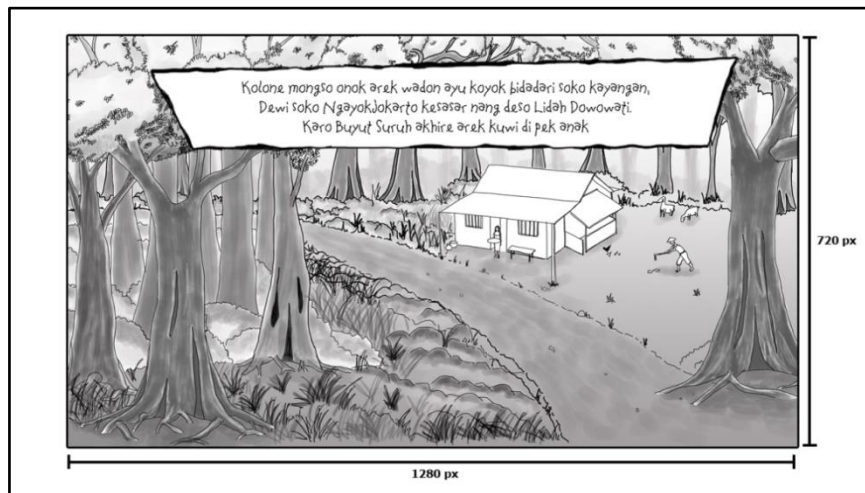
Cerita Jaka Berek tahun 1960 - 1990 banyak disadur di pementasan ludruk. Hampir semua grup ludruk pernah mementaskannya seperti Grup Ludruk Margo Santoso di desa Prigen, Garuda di Pandaan, Panca Tunggal di Lawang, Gajah Mada di Surabaya, Bintang Surabaya di Surabaya dan masih banyak yang lain. Selain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

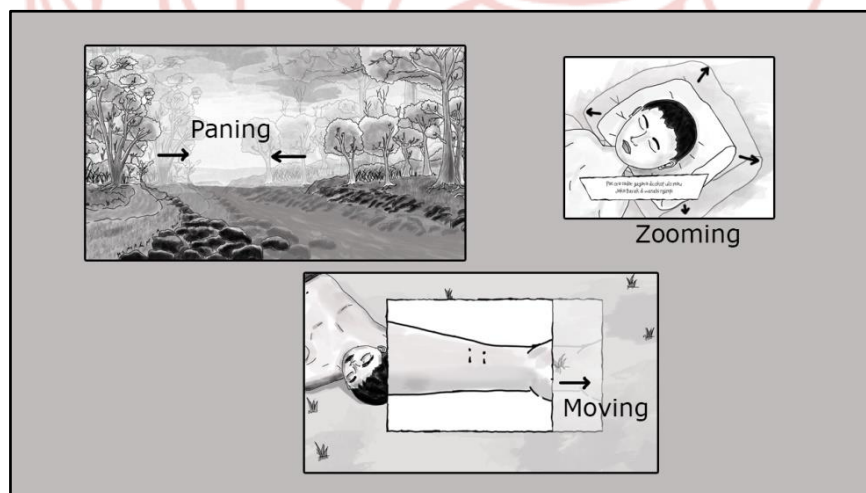
### **B. Estimasi Wujud Karya Seni**

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](http://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](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.

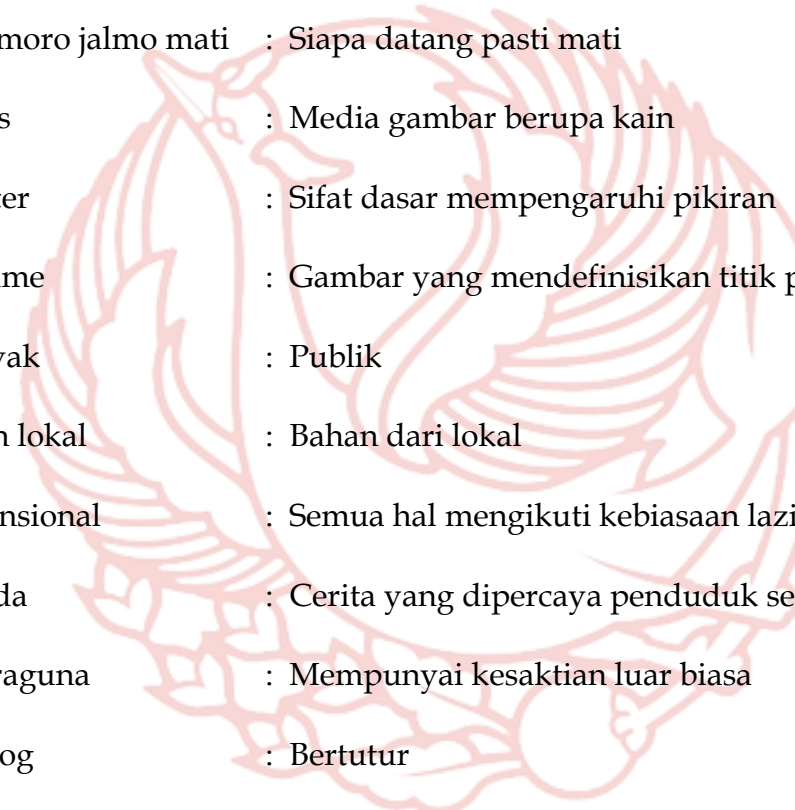





## GLOSARIUM



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 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. 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

---

---

---

---

---

---

---

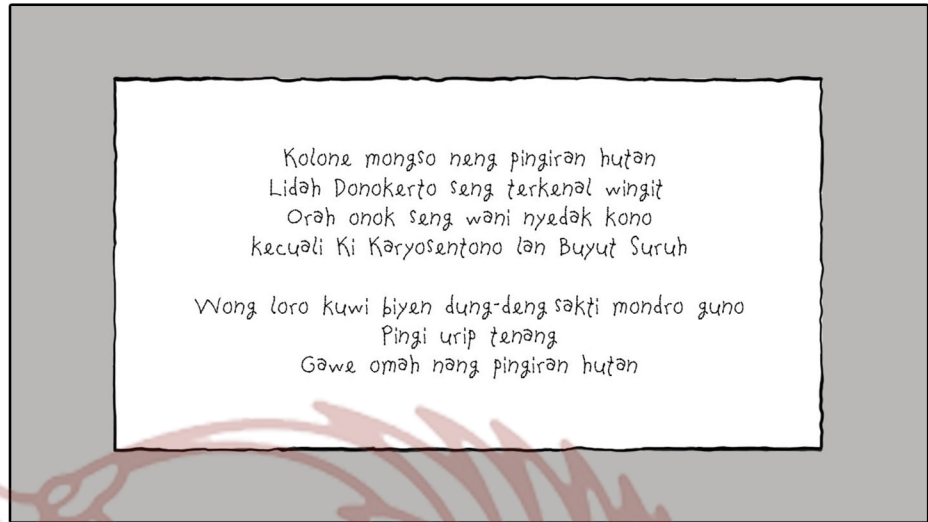
---

---

---

---

---



001  
Shot No

Kolone mongso nang pingiran hutan  
Lidah Donokerto seng terkenal wingit  
Orah onok seng wani nyedak kono  
kecuweli Ki Karyosentono lan Buyut Suruh

Wong loro kuwi biyen dung-deng sakti mondro guno  
Pingi urip tenang  
Gawe omah nang pingiran hutan

Video: Animasi panel jatuh dari atas keluar debu

Duration: 00:36 detik

Audio:

Dialog dalang, suara  
background musik dan  
burung di hutan

---

---

---

---

---

---

---

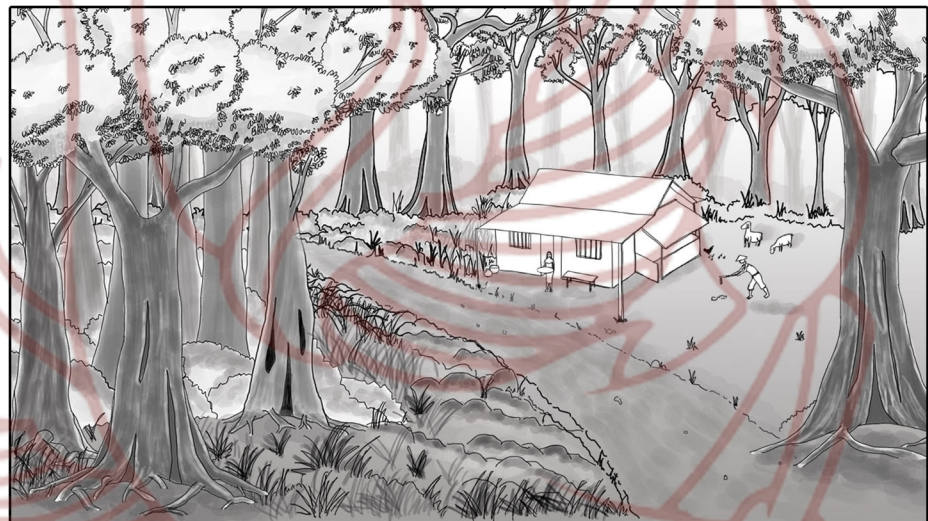
---

---

---

---

---



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

---

---

---

---

---

---

---

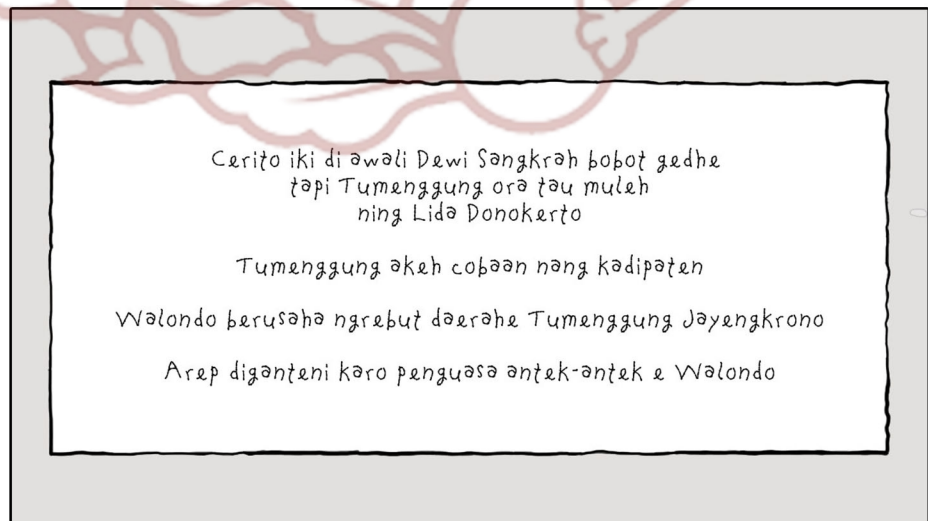
---

---

---

---

---



003  
Shot No

Cerito iki di awal Dewi Sangkréh bobot gedhe  
tapi Tumenggung ora tau muleh  
ning Lidah Donokerto

Tumenggung akhe cobaan nang kadipaten  
Walondo berusaha ngrebut daerahhe Tumenggung Jayengkrono  
Arep diganteni karo penguasa antek-antek e Walondo

Video: Animasi panel jatuh dari atas keluar debu



Duration: 00:46 detik

Audio:  
Dialog dalang dan Dewi Sangkrah  
Suara anak ayam

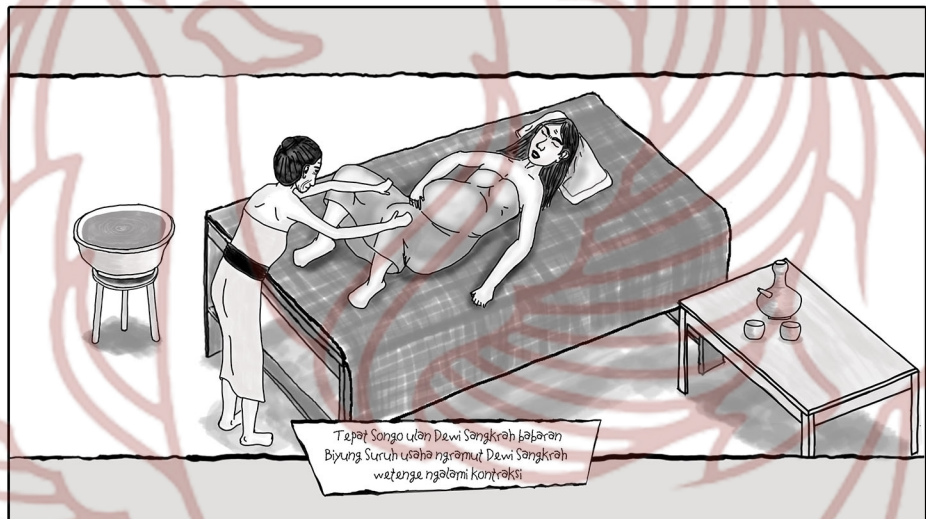


004  
Shot No

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

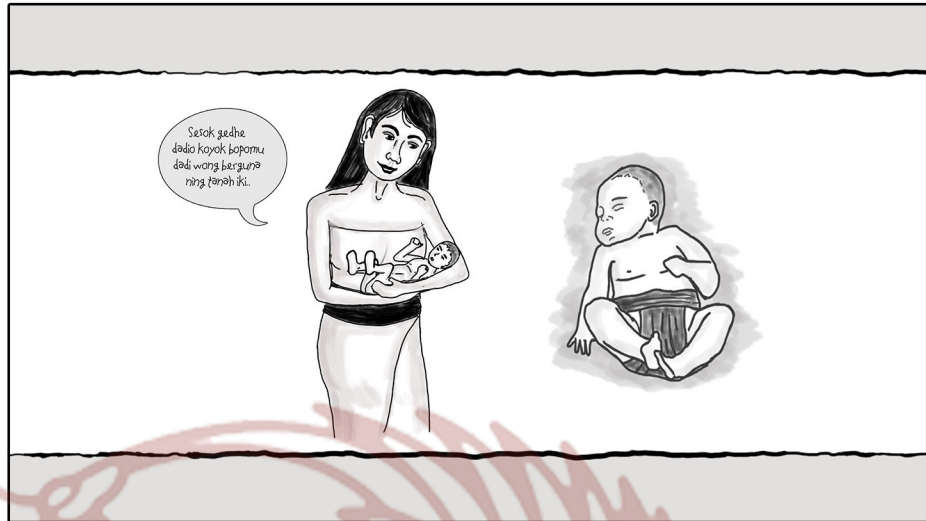


006  
Shot No

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

Duration: 00:39 detik

Audio:  
Diwi Bernyanyi

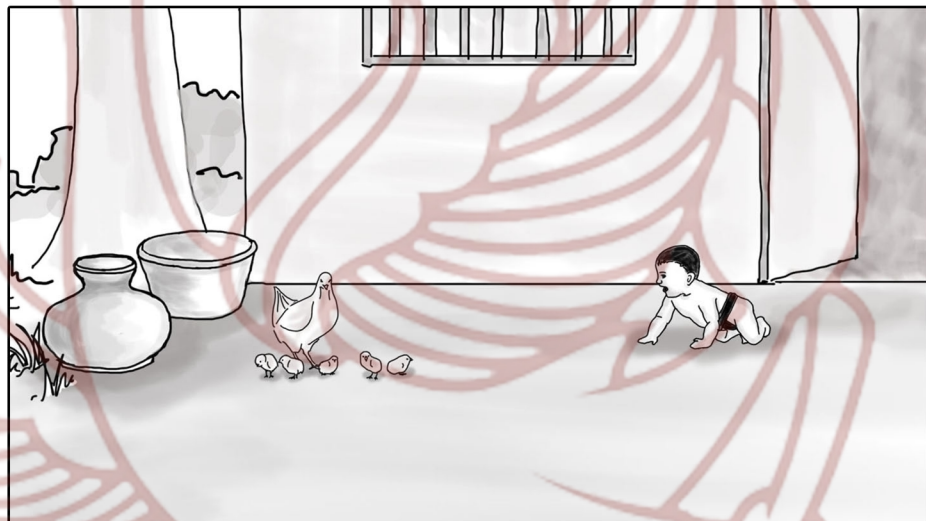


007  
Shot No

Video: Dewi Sangkrak menggedong bayi, animasi bayi muncul

Duration: 00:29 detik

Audio:  
Dialog dalang, suara background anak bayi, anak ayam

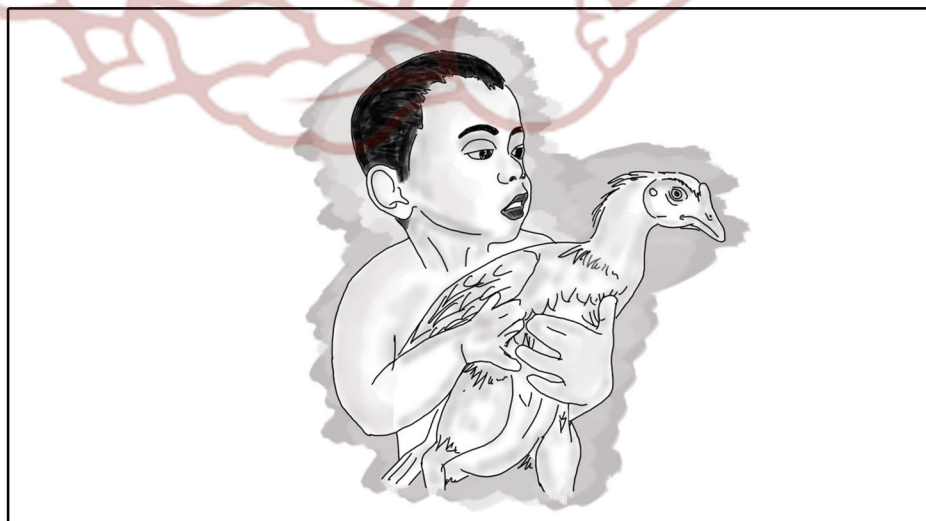


008  
Shot No

Video: Jaka berek keluar dari rumah mendekati anak ayam

Duration: 00:14 detik

Audio:  
Dialog dalang, suara background musik ayam



009  
Shot No

Video: animasi umur Jaka dan Jaka membawa anak ayam

**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 PANAH  
 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..  
PANAHIKI 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