

## ANALISA PENGEMBANGAN KARAKTER MUSA DALAM FILM BATTLE OF SURABAYA

Bayu Setiawan<sup>1</sup>, Pungky Febi Arifianto<sup>2</sup>, Fransisca Sherly Taju<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia  
e-mail : bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id, pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id

<sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia  
e-mail : sherly.taju@isi.ac.id

Diterima : 19 Oktober 2023. Disetujui : 25 November 2023. Dipublikasikan : 30 Desember 2023



©2023 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

### ABSTRAK

Battle of Surabaya menyajikan tema perjuangan rakyat Surabaya dalam peristiwa peperangan 10 November 1945 antara Indonesia melawan Inggris dan sekutu. Film ini menceritakan tentang Musa yang dipercayakan tugas untuk mengirim surat dari pejuang Surabaya. Peneliti melakukan penelitian berbasis studi kasus untuk mendalaminya pengembangan karakter Musa. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara mendalam dalam tokoh fiksi yang dihadirkan dalam film bertema sejarah yang sebenarnya. Karakter Musa, seorang anak laki-laki berusia 10-12 tahun, sesuai dengan latar waktu cerita yang berlangsung selama perang kemerdekaan di Surabaya. Perjalanan karakter Musa mencerminkan konflik yang kompleks yang membentuk dirinya menjadi sosok yang kuat dan penuh keberanian. Dibalik kompleks konflik yang dihadapi untuk menyelesaikan misinya, Musa malah kehilangan segalanya. Kontras inilah yang menggambarkan perkembangan karakter Musa menjadi individu yang tangguh dan pemberani saat cerita mencapai puncaknya. Karakter Musa dalam film ini menciptakan kepribadian yang manusiawi dan mampu merangkai cerita dengan baik, meskipun masih menyisakan potensi pengembangan lebih lanjut untuk mendalami sisi-sisi kepribadiannya yang belum terungkap secara mendalam."

**Kata kunci:** Animasi, Pengembangan Karakter, Desain Karakter, Analisis Film, Analisis Visual

### ABSTRACT

The Battle of Surabaya presents the theme of the Surabaya people's struggle in the event of the November 10, 1945, battle between Indonesia and the British and the Allies. The film tells the story of Musa, who is entrusted to deliver letters of Surabaya's guerrilla army. The researcher conducted a case study-based research to delve into the development of Musa's character. This research aims to thoroughly examine a fictional character presented in a historically themed film. Musa, a 10-12-year-old boy, aligns with the story's wartime setting during the struggle for independence in Surabaya. Musa's character development journey reflects the complex conflicts that shape him into a strong and courageous individual. Behind the complex conflicts he faces in fulfilling his mission, Musa ends up losing everything. This contrast illustrates Musa's character development into a resilient and patient individual as the story reaches its climax. Musa's character in this film creates a humanized personality and effectively weaves the story, although it leaves potential for further development to delve into aspects of his character that have not been deeply explored.

**Keyword:** Animation, Character development, Character Design, Film Analysis, Visual analysis

### PENDAHULUAN

Di Indonesia, Film bertema sejarah sangat jarang diangkat ke dalam media komersial. Berdasarkan data dari Katadata.co.id, selama 10 tahun terakhir hanya 1 film animasi bertema sejarah yang diproduksi dan diangkat ke layar lebar di Indonesia. Pada tahun 2015 film animasi berjudul “Battle of Surabaya” yang diproduksi oleh MSVPictures

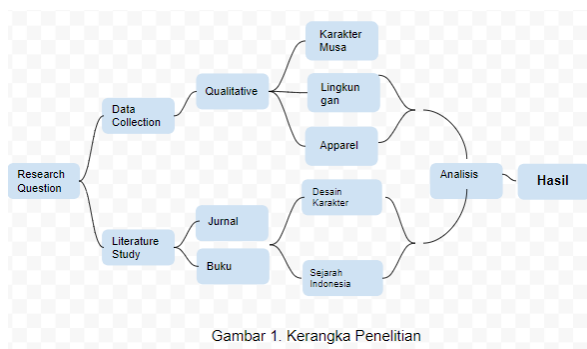
merupakan film animasi pertama yang diangkat ke layar lebar dengan tema sejarah Indonesia. Film ini mendapatkan animo masyarakat yang sangat baik ditengarai dengan jumlah penjualan tiket selama penayangannya di bioskop. Film ini menjadi film animasi Indonesia yang menjadi pelopor dan masih menjadi satu satunya film animasi bertema sejarah di Bioskop Indonesia.

Battle of Surabaya mengangkat tema perjuangan rakyat Surabaya dalam peperangan 10 November 1945 dimana Indonesia sedang dalam pergolakan dalam mempertahankan kemerdekaan dari serangan Inggris dan sekutu. Fokus dari film ini adalah perjuangan seorang kurir surat bernama Musa yang diberi kepercayaan untuk menyampaikan surat dari pejuang di Surabaya ke pejuang milisi. Perjalanan yang dilakukan Musa tidaklah mudah dikarenakan pihak penjajah sudah curiga dan memburu Musa yang menjadi pembawa pesan. Selain ancaman dari penjajah, Musa juga mengalami masalah krisis kepercayaan terhadap orang-orang disekitarnya. Digambarkan banyak penghianat yang ingin menggagalkan misi yang dilakukan Musa.

Film ini menggambarkan pula peperangan 10 November di Surabaya yang dimenangkan oleh pihak sekutu, namun mengakibatkan kerugian yang amat besar bagi kedua pihak yang merupakan ikhtisar dari *tagline* di dalam film ini “*There is no glory in war*”. Pengembangan karakter yang ada di Film Battle Of Surabaya sangat menarik karena karakter utama digambarkan sebagai sidekick dari sebuah cerita sejarah. Peneliti melakukan analisis pengembangan karakter pada tokoh Musa sebagai utama dalam film ini. Crossley (17;2014) membahas secara mendalam tentang proses dan prinsip-prinsip penting dalam menciptakan desain karakter yang menarik dan bermakna adalah dengan membangun dan membuat penonton memahami cerita karakter, kepribadian, dan dunia tempat mereka tinggal.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mendalami pengembangan karakter dalam film animasi "Battle of Surabaya". White, (235,2011) Menyatakan bahwa Studi kasus adalah pendekatan analisis terhadap satu unit (kasus) atau lebih dalam rangka memahami fenomena tertentu. Metode ini memungkinkan analisis mendalam terhadap karakter-karakter utama dalam konteks film dengan setting waktu perang 10 November 1945 di Surabaya.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Penelitian ini memilih film animasi "Battle of Surabaya" sebagai studi kasus karena film ini mempresentasikan karakter utama yang kuat dalam

konteks perang perjuangan kemerdekaan di Surabaya. walaupun cerita dalam kisah ini merupakan fiksi *spin-off* dari kejadian sejarah nyata.

Identifikasi karakter Musa adalah langkah awal untuk memahami kompleksitas karakter. yang disusun berdasarkan adaptasi keadaan dari sumber sejarah yang ada. Wiens (2001) menyatakan Karakter adalah bagian dari sebuah cerita yang menggerakkan plot dan membawa pesan dan cerita yang ada di dalam sebuah film. Analisis Mendalam pada Karakter utama dilakukan dengan berfokus pada perkembangan karakter dan konflik pemeran dalam alur cerita.

Lioi (2009) Menyatakan Analisis karakter merupakan proses dalam mempelajari emosi, psikologi, dan memahami motivasi yang dimiliki karakter Musa. Konflik yang dialami Musa sepanjang cerita merupakan cerita yang berkaitan dengan kejadian sejarah. Penulis melakukan identifikasi bagaimana konteks sejarah perang Surabaya mempengaruhi alur cerita dan perkembangan karakter dalam film.

Fang, (2018) Menyatakan desain karakter animasi berdasarkan narasi sejarah, tidak hanya membantu penciptaan karakter dalam film. Desain karakter film selain memperkaya nilai budaya, tetapi juga membuat konten animasi dipenuhi emosi dan nilai nasionalisme. Penulis Mengidentifikasi tahapan perubahan dan transformasi karakter utama dalam film, serta bagaimana peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah mempengaruhi pengembangan cerita.

Melalui pendekatan studi kasus yang berfokus pada pengembangan karakter, penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam pengembangan karakter dalam film animasi "Battle of Surabaya". Dengan memahami bagaimana karakter terbentuk dan berevolusi selama cerita terkait perjuangan sejarah Perang Surabaya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

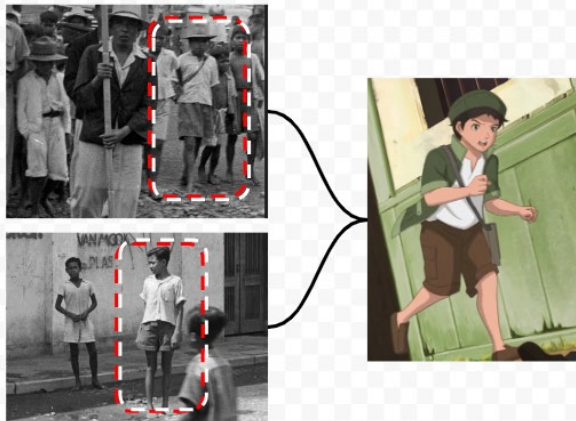
Film animasi "Battle of Surabaya" memperlihatkan sejarah perang kemerdekaan di Surabaya melalui sudut pandang yang unik. Karakter utama dalam film ini, Musa, merupakan cerminan dari perjuangan yang terlupakan dalam sejarah perang. Musa berperan sebagai seorang kurir surat antara pasukan gerilya. Musa tidak hanya menghadapi tantangan fisik melainkan juga mengungkapkan sisi psikologis yang dalam dalam peperangan.

Selain itu, film ini memberikan gambaran yang kuat tentang latar belakang politik saat perang kemerdekaan. Dengan berfokus pada perjuangan Musa dalam menyelesaikan misinya. Film menggambarkan bagaimana konflik internal dan eksternal mempengaruhi perjuangan Musa. Narasi ini menciptakan dinamika karakter yang menarik karena Musa harus menghadapi situasi emosional yang rumit sambil melanjutkan misi melawan penjajah.

Peneliti ini mendalami karakter Musa melalui analisis kualitatif yang berfokus mempelajari bagaimana identifikasi karakter, pengembangan

karakter, dan konflik yang dihadapi Musa menjadi elemen-elemen penting dalam pengembangan karakter cerita yang kuat dalam film..

**Identifikasi Karakter Utama**



Gambar 2 . referensi desain karakter Musa

Karakter Musa dalam film ini dirancang sebagai seorang anak laki-laki berusia 10-12 tahun, yang sesuai dengan latar belakang cerita pada masa perang kemerdekaan di Surabaya. Pendekatan ini sangat relevan dengan pernyataan Takeuchi (1999) yang mengatakan bahwa penampilan visual karakter, termasuk pakaian dan gestur, memiliki dampak besar pada bagaimana pemirsanya membentuk stereotip dan persepsi tentang peran sosial karakter tersebut. Dalam konteks film "Battle of Surabaya," penampilan fisik Musa dirancang dengan cermat untuk mencerminkan anak-anak di Surabaya pada masa perang dan perjuangan kemerdekaan.

Penampilan visual karakter Musa membantu penonton mengidentifikasinya sebagai seorang anak muda yang terlibat dalam situasi perang yang berbahaya dan penuh konflik. Sebagai seorang kurir pengantar informasi rahasia antar divisi pahlawan gerilya, Musa memegang peran penting dalam cerita, sehingga aspek desain karakter, terutama dalam hal penampilan fisik, memainkan peran signifikan dalam pengembangan karakter Musa.

**Perkembangan Karakter dalam film**

Studi selanjutnya terkait perkembangan karakter Musa selama perjalanan alur cerita. Musa mengalami transformasi dari seorang anak yang kehilangan keluarganya menjadi pahlawan perang, yang memiliki peranan penting dalam perang kemerdekaan. Mengacu pada kata-kata Liebman (2009) menyatakan bahwa setiap karakter dalam film memiliki semua elemen kemanusiaan yang direpresentasikan dalam bentuk aktivitas dan emosi yang dilakukan. dalam film hal ini ditampilkan dalam bentuk perkembangan karakter dari awal hingga akhir cerita.



Gambar 3. Perkembangan karakter dalam alur cerita

Wu, Y., & Chang, W. (2021). Kontras yang dipadukan dalam sebuah film menjadi hal yang menarik minat dan perhatian penonton. Karakter Musa yang mengalami pengorbanan yang besar dalam menyelesaikan misi yang diberikannya untuknya menjadi kontras cerita. Peperangan yang terjadi membuat Musa kehilangan segalanya dari keluarga, sahabat, rumah dan wanita yang dicintainya. Kontras inilah yang membentuk karakter Musa menjadi sosok yang tangguh dan pemberani di akhir cerita.

**Konflik dan Perubahan Karakter:**

Selanjutnya, dilakukan penelitian konflik-konflik dalam cerita mempengaruhi dan membentuk karakter. Dalam alur film, digambarkan Musa berkali kali menghadapi konflik interpersonal. mulai ibunya yang meninggal, mentornya yang ditembak di depan matanya, penghianatan dari sahabat terpercaya, hingga meninggalnya wanita yang dicintainya.



Gambar 4. Interaksi interpersonal dengan karakter lain

Karakter Musa mengalami konflik yang kompleks untuk membangun karakternya menjadi kuat dan tegar. Konsep tersebut sejalan dengan Ramdhan, Zaini & Sudaryat, Yayat (2015) yang menyatakan untuk membangun karakter yang menarik, dan mendapat empati audiens perlu dilakukan konstruksi karakter yang disengaja, runtut dan emosional.



Gambar 5. Konflik yang dihadapi Musa

Menurut Djajadiningrat (2000), mendesain sebuah karakter memerlukan proses emosional yang mendalam. Proses emosional ini merupakan hasil dari interaksi yang kompleks antara karakter dalam cerita dan audiens yang menontonnya. Desain karakter yang kuat dan kuasa berasal dari kemampuan karakter tersebut untuk mengungkapkan dan menyampaikan emosi yang kuat pada audiensnya. Dalam hal ini, waktu memainkan peran yang signifikan karena proses emosional berkembang seiring alur cerita. Karakter Musa menciptakan hubungan dengan audiens. Desain Karakter Musa disini bukan hanya terkait penampilan visual, tetapi juga mengenai bagaimana karakter Musa mampu terhubung dengan audiens dan mempengaruhi perkembangan emosi selama berjalannya cerita.

**Penyelarasan dengan Tema dan Alur Cerita:**

Tompkins (2021) menyatakan bahwa Saat membahas realisme dalam desain karakter, kepribadian dan penampilan umumnya dikomparasikan dengan keadaan dunia nyata. Desain karakter dianggap realistis bila memiliki korelasi yang dekat dengan keadaan sebenarnya. Film Battle of Surabaya memiliki latar sejarah asli yang tentu menjadi bahan perbandingan dengan narasi yang ada didalam film. Penggambaran keadaan realita yang ada memiliki kesamaan yang cukup tinggi. Tidak banyak realitas sejarah yang dideformasi untuk penyesuaian dengan alur dalam film



Gambar 6. Foto Dokumentasi sejarah dan Scene yang digambarkan dalam film

Terdapat banyak tokoh sejarah seperti pak sukarno dan bung tomo yang ditampilkan di dalam film. Penampilan tokoh sejarah ini walaupun hanya sekejap namun bertujuan untuk mempertegas korelasi alur film dengan sejarah. Tokoh, latar belakang,

keadaan, dan masyarakat dirancang semirip mungkin dengan keadaan nyata. Selain Tokoh, organisasi yang ada di masa tersebut juga dihadirkan di alur utama dalam film.

**Pembahasan**

Tillman (2011:4) menyatakan bahwa Hal utama dalam desain karakter yang baik adalah prinsip-prinsip inti yang dikenal sebagai arketipe. Arketipe mewakili kepribadian dan karakter yang kita identifikasi sebagai manusia. kepribadian karakter diperlukan untuk memajukan sebuah cerita, dan kisah pribadi setiap karakterlah yang menghasilkan pengembangan karakter yang baik. Musa dalam Film ini memiliki kepribadian yang humanis dan dapat membangun cerita dengan baik. namun tidak bisa dipungkiri kepribadian Musa masih belum tergal dengan dalam. Kesedihan, penderitaan dan kesakitan yang dirasakan Musa masih belum terbentuk yang kuat dikarenakan alur cerita yang terlalu berat.

Van Rooij, M. (2019) menyatakan karakter animasi komputer yang didesain untuk menciptakan dunia tiga dimensi yang dapat dipercaya di mana mereka 'hidup', karakter-karakter studio yang lebih ekspresif ini tampaknya diterima oleh penonton sebagai sesuatu yang nyata dan autentik, membangkitkan empati dan memperkuat makna. Walaupun belum sepenuhnya sempurna dan ‘hidup’ namun karakter Musa dalam film ini sangatlah ikonik dan memorable.

**PENUTUP**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan karakter Musa dalam film Animasi “Battle of Surabaya”. Karakter Musa sangat ikonik dan heroik. Karakter Musa terbentuk seiring dengan alur cerita yang penuh dengan kesedihan penderitaan dan penghianatan. Proses tersebut ternyata cukup baik dalam membangun karakter Musa menjadi sosok yang menghidupkan film ini dari awal hingga akhir.

Penelitian ini sangatlah spesifik pada pemeran utama dalam film “battle of Surabaya”. untuk peran karakter lain tentu perlu dilakukan penelitian lain yang juga sangat menarik dikarenakan karakter pendukung juga memberikan peran yang sangat penting dalam membangun sebuah narasi..

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada (1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, (2. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (3. Program Kompetisi Kampus Merdeka 2023 Yang telah mendukung proses penulisan penelitian ini

**DAFTAR PUSTAKA**

- Chand, Ari. (2016). Breathing Life into a Character: Conceptual Tools for Understanding the Relationship between Illustrator and Character Design. *The International Journal of Arts Theory and History* Volume 11, Issue 2, 2016, www.artsinsociety.com
- Carroll, Noel. (2018). *Film Theory and the Philosophy of Visual Art*. Routledge.
- Chatman, Seymour. (2019). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Crossley, K. (2014). *Character design from the ground up*. Hachette UK.
- Djajadiningrat, J. P., Gaver, W. W., & Fres, J. W. (2000, August). Interaction relabelling and extreme characters: methods for exploring aesthetic interactions. In *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* (pp. 66-71).
- Fang, W. T., Gao, Y. J., Lin, P. H., & Lin, R. T. (2018). The Research on Character Design Based on the Chinese Mythology: A Case Study of Shisa. *Cultural and religious studies*, 6(1), 51-61.
- Fogelström, E. (2013). *Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design* (Dissertation). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-208203>
- Frosh, S. (2012). *A Brief Introduction to Psychoanalytic Theory*. Bloomsbury Publishing.
- Islam, M. T., Nahiduzzaman, K. M., Why, Y. P., & Ashraf, G. (2010). Learning Character Design from Experts and Laymen. *2010 International Conference on Cyberworlds*. doi:10.1109/cw.2010.66
- Jensen, D. (2016). *The myth of human supremacy*. Seven Stories Press.
- Kline Christopher & Blumberg Bruce (2003). *The Art and Science of Synthetic Character Design*. Massachusetts Institute of Technology. <https://www.researchgate.net/profile/Christopher-Kline-4>
- Lioi, I. (2009). *Framework for the Development of Schemata in Character Design for Computer Animation* [Master's thesis, Ohio State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. [http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc\\_num=osu1245432626](http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1245432626)
- Liebman, Sheldon W. (2009). The Picture of Dorian Gray. Vol. 31, No. 3 (fall 1999), pp. 296-316 <https://doi.org/10.5040/9781580815642>
- Ramadhan, Zaini & Sudaryat, Yayat (2015). *Character Transformation Of Cepot*. Bandung Creative Movement Vol 2, No 1 (2015)
- Tillman, B. (2012). *Creative character design*. Taylor & Francis.
- Tompkins, J. E., & Martins, N. (2021). Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. *Games and Culture*, 155541202110347. doi:10.1177/1555412021103476010.1177/15554120211034760
- White, B. (2011). *Mapping your thesis: The comprehensive manual of theory and techniques for masters and doctoral research*. Aust Council for Ed Research.
- Wiens, J. J. (2001). Character Analysis in Morphological Phylogenetics: Problems and Solutions. *Systematic Biology*, 50(5), 689-699. doi:10.1080/106351501753328811
- Wu, Y., & Chang, W. (2021). Research on the Character Creation of Chinese 3D Commercial Animation Films. *Frontiers in Art Research*, 3(6).
- Van Rooij, M. (2019). Carefully Constructed Yet Curiously Real: How Major American Animation Studios Generate Empathy Through a Shared Style of Character Design. *Animation*, 14(3), 191-206. doi:10.1177/1746847719875071
- Y. Takeuchi and Y. Katagiri, "Social character design for animated agents," 8th IEEE International Workshop on Robot and Human Interaction. RO-MAN '99 (Cat. No.99TH8483), Pisa, Italy, 1999, pp. 53-58, doi: 10.1109/ROMAN.1999.900313.