

PERANCANGAN WEB-BASED INTERACTIVE
STORYTELLING MENGENAI

PERANG JAWA

1741 - 1743

ART BOOK



PERANG JAWA

1741 - 1743

IDENTITAS

Perancangan web-based interactive storytelling mengenai Perang Jawa 1741-1743 adalah suatu karya yang dirancang sebagai media informasi untuk menambah wawasan khalayak mengenai kisah sejarah Perang Jawa 1741-1743.



PERANG JAWA

1741 - 1743

PENDAHULUAN

Perang Jawa 1741-1743 adalah salah satu perang terbesar di Indonesia yang melibatkan orang Jawa dan Tionghoa dalam melawan VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie). Sayangnya, banyak khalayak khususnya remaja akhir kurang mengetahui tentang peristiwa ini, padahal sejarahnya penting dalam membangun kembali memori kolektif terkait peran etnis Tionghoa dan toleransi antara Tionghoa-Jawa di Indonesia.



PERANG JAWA

1741 - 1743

Maka dari itu, dirancanglah web-based interactive storytelling berbentuk webtoon tentang **Perang Jawa**, supaya generasi muda, khususnya yang tinggal di Jakarta dan berusia 18-25 tahun, bisa belajar sejarah dengan cara yang lebih seru dan interaktif.

PERANG JAWA

1741 - 1743

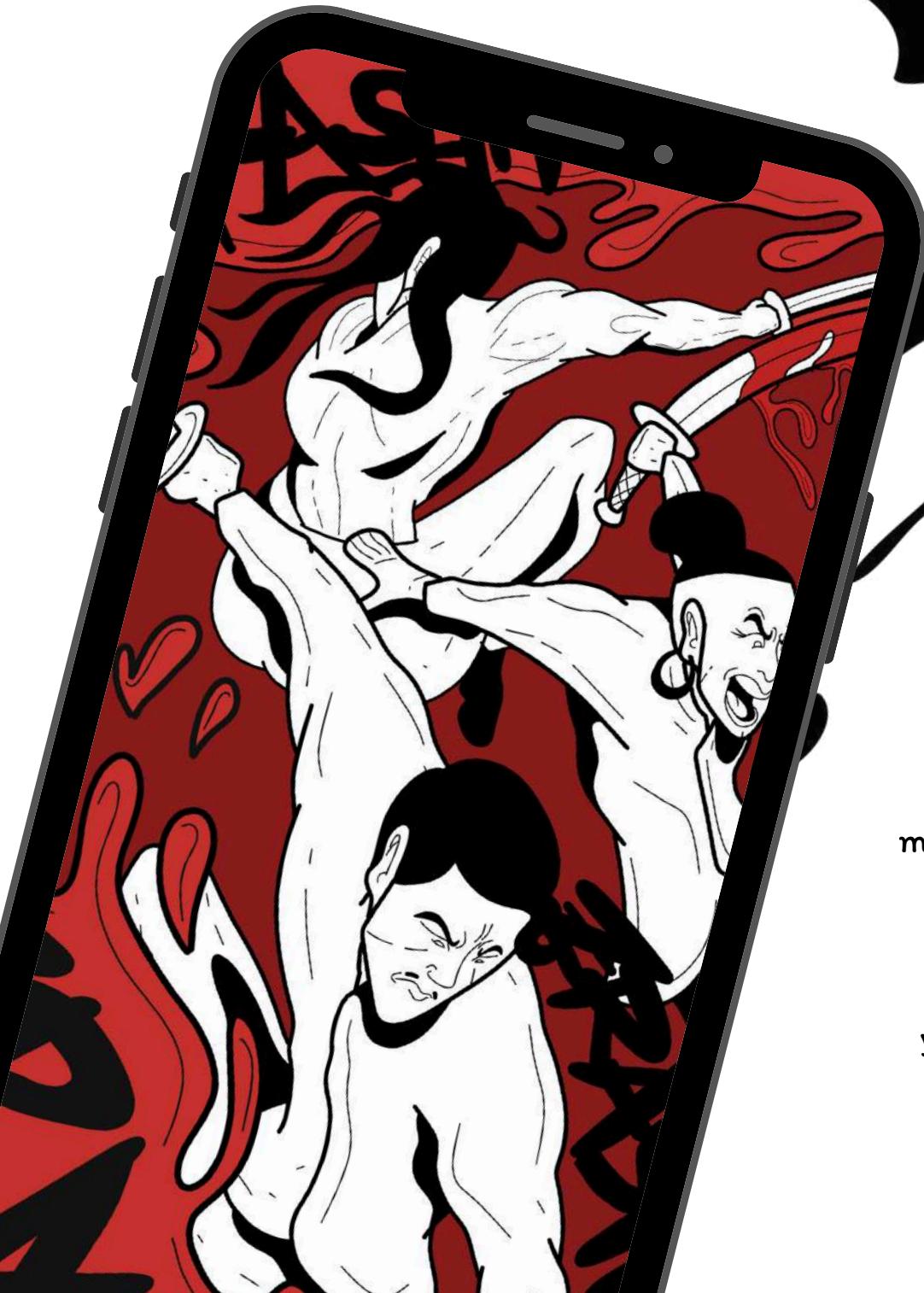
Pada usia ini, mereka sedang membentuk identitas diri dan nilai sosial, sehingga lebih terbuka terhadap cerita yang kompleks dan memiliki empati yang cukup matang. Tingkat SES yang lebih tinggi juga berkaitan dengan kematangan digital, seperti kemampuan menggunakan teknologi secara mandiri dan kesadaran terhadap risiko digital, sehingga audiens ini relevan untuk media berbasis interaktif. Sebagai pengguna aktif media sosial, kelompok ini juga rentan terpapar isu diskriminasi, sehingga narasi sejarah interaktif dinilai relevan untuk menumbuhkan toleransi.



PERANG JAWA

1741 - 1743

Secara geografis, audiens ditujukan di Jakarta, yang memiliki keterkaitan langsung dengan awal **Perang Jawa 1741-1743**. Dari sisi psikografis, audiens mencakup mereka yang tertarik pada sejarah, kolaborasi antar etnis, serta interactive storytelling, termasuk individu yang belum tertarik sejarah namun penasaran dengan penyampaian yang lebih menarik.





**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

CONCEPTING



Christabelle
Santoso

Age
22
Years Old

Pendidikan
Sarjana SI,
Jurusan
Sejarah

Location
Ir. H. Juanda,
Jakarta Barat

Frustration

- Jarang ada sejarah yang menceritakan pahlawan chindo
- Ilustrasi sejarah tampak terlalu kompleks dan kuno

Needs

- Media sejarah dengan ilustrasi relevan dengan masa kini dan menceritakan pahlawan etnis Tionghoa

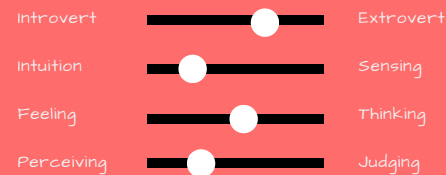
Social Media



Goal

- Bisa menikmati sejarah yang tidak biasa dibahas atau unik
- Mau menunjukkan ke temannya kalau sejarah itu menarik

Personality



"Beauty of past, upholds
the future untold"

Bio

Christabelle Santoso adalah mahasiswi SI Sejarah UNJ yang periang, penasaran, dan mencintai sejarah berkat ayahnya yang seorang sejarawan. Ia gemar membaca tentang peradaban dan perilaku manusia masa lampau, dengan Sejarah Indonesia Kolonial sebagai mata kuliah favoritnya.

Ia merasa sejarah kurang lengkap karena jarang ada tokoh pahlawan Tionghoa dibahas, meski mereka hadir sejak awal kolonialisme. Ilustrasi sejarah yang kompleks dan kuno juga membuat teman-teman sebayanya kurang tertarik, sehingga sulit bagi Christabelle membawa topik sejarah ke sesi Girl's Talk bersama circle-nya.

PERSONA



Age
18
Years Old

Pendidikan
SMA/SMK
IPS

Location
Ir. H. Juanda,
Jakarta Barat

Frustration

- sejarah terasa membosankan dan panjang
- belum ada media inovatif untuk sejarah di era modern kini

Needs

- inovasi media yang dikemas dengan lebih singkat serta dimodifikasi sifat dari karakternya sehingga lebih berdimensi

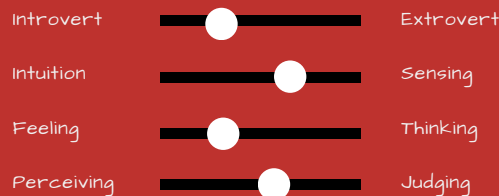
Social Media



Goal

- Bisa tertarik dengan sejarah lebih dalam
- Ingin lebih relate dan berempati dengan pahlawan di sejarah

Personality



"If only history aligns with tomorrow, I shall be enlightened."






Bio

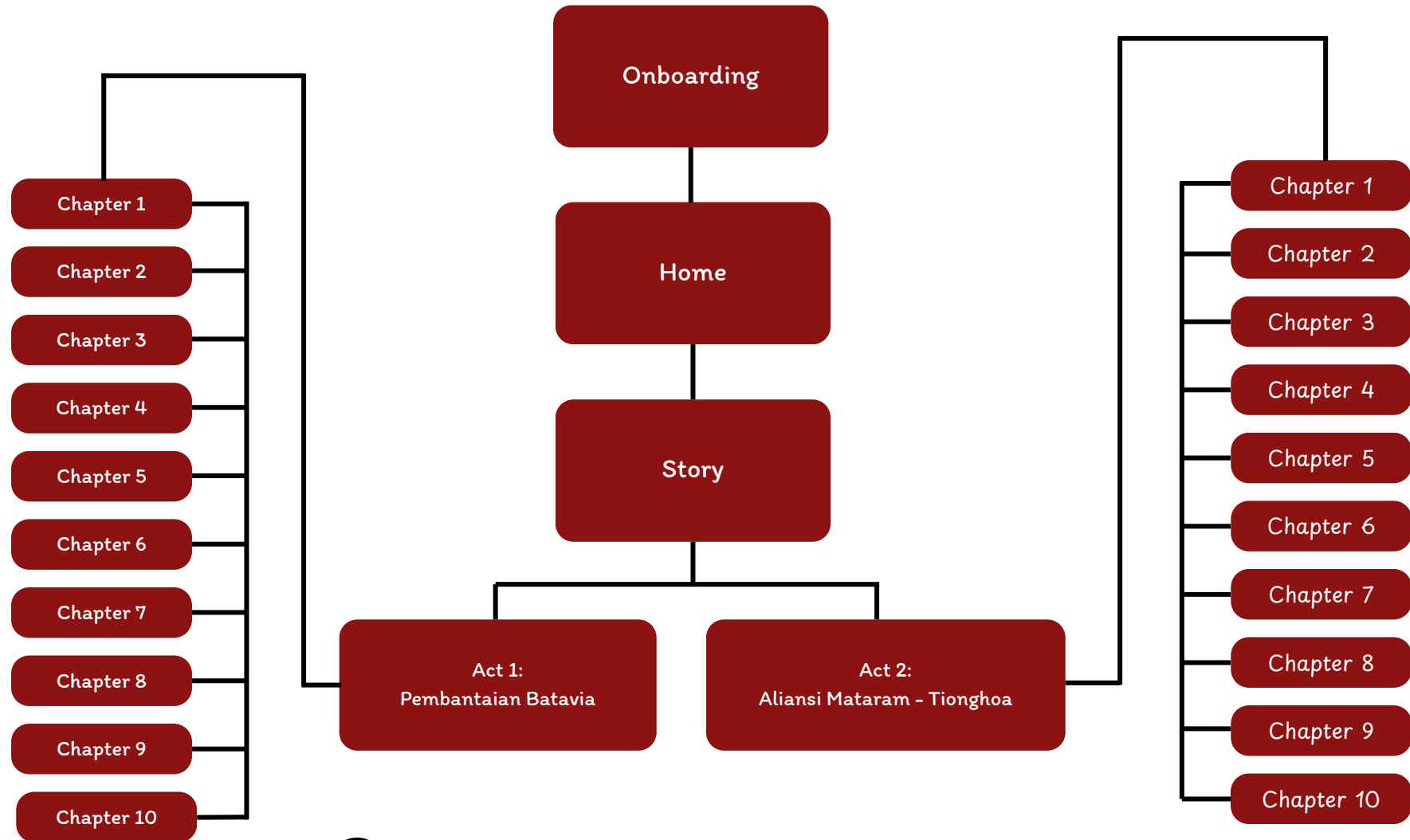
Muhammad Ronald adalah murid SMAN 8 Jakarta jurusan IPS yang kalem, kalkulatif, dan sangat mahir teknologi. Sejak kecil ia terpapar berbagai media seperti game, film, dan digital storytelling, serta selalu masuk Top 3 di kelas yang penuh siswa ambisius.

Ia sebenarnya penasaran dengan sejarah karena sering menonton film action berbasis peristiwa nyata seperti Oppenheimer, tetapi pembelajaran sejarah di sekolah terasa membosankan. Teks panjang, karakter tokoh yang datar, dan media yang kurang interaktif membuat minatnya terhadap sejarah menurun.

PERSONA

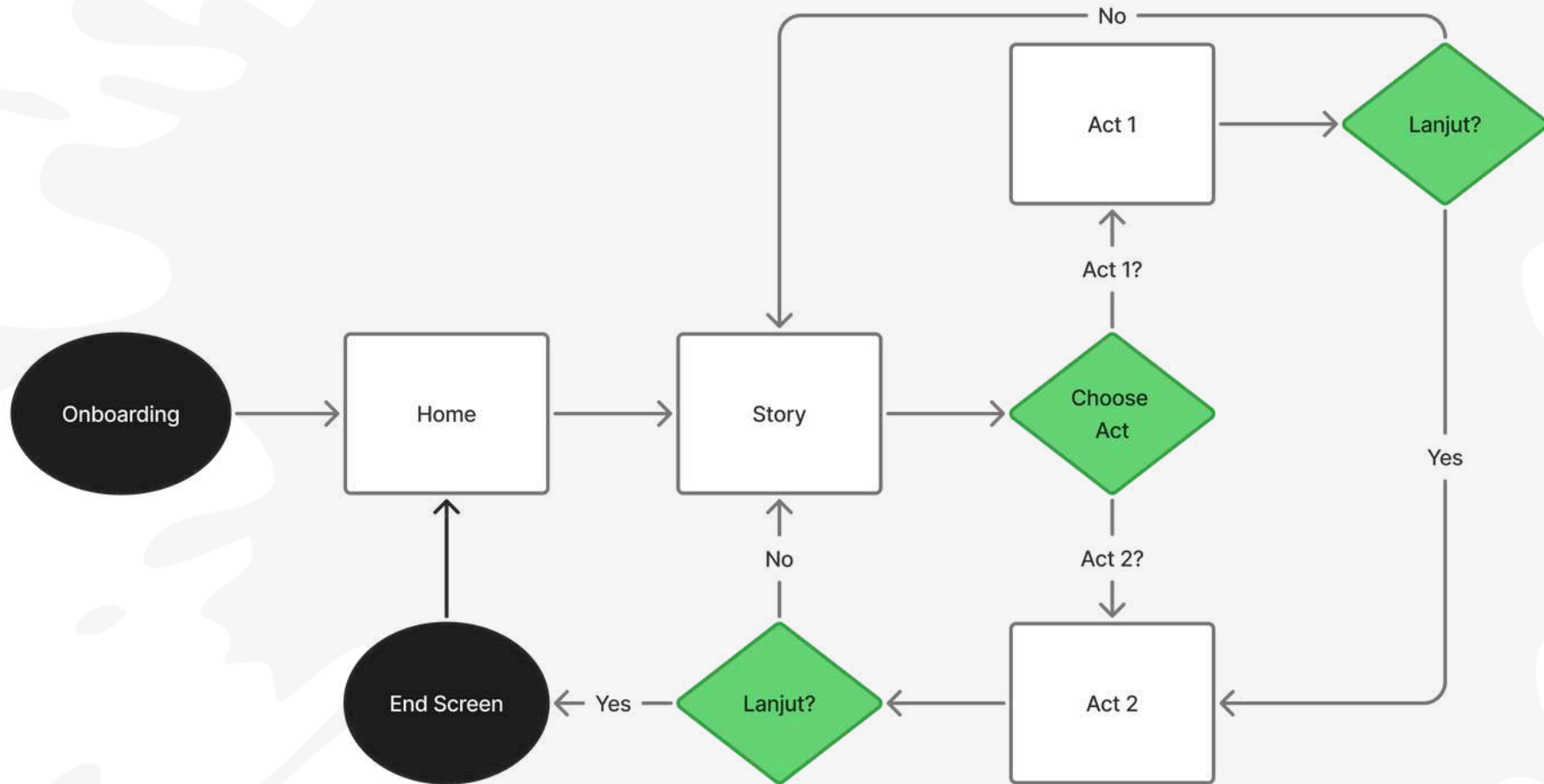
USER JOURNEY

Stages	Awareness	Consideration	Decision	Use	Advocacy
Steps	User menemukan iklan lewat di beranda	User mempertimbangkan iklan yang dilihat	User mengakses link ke onboarding page	User memasuki dan menggunakan website	User share ke teman-teman dengan upload story
Thinking	"Apa ini web-based Interactive Storytelling Perang Jawa 1741-1743?"	"Sering muncul di iklan, terlihat menarik sih.."	"Jika aku klik, aku bisa langsung masuk ya?"	"Wah ceritanya oke juga, ternyata ada ya cerita sejarah seperti ini!"	"Kayaknya teman-temanku harus membaca cerita ini deh!"
Media Touchpoints	Instagram Ads, billboard, poster	Instagram Ads, billboard, poster, IG Account & Posts	Onboarding Page	Mobile Web	Words of Mouth
Feelings					
Pain Point	Tampilan kurang mencolok	Sulit berpindah platform tanpa link	Halaman onboarding tampak kosong	Navigasi website membingungkan	Tergantung user
Solution	Gunakan gaya ilustrasi dari panel karya	Tambahkan tombol link/QR	Tambahkan animasi kecil	Membuat navigasi satu alur utama	Improve overall web agar user suka dan ingin share

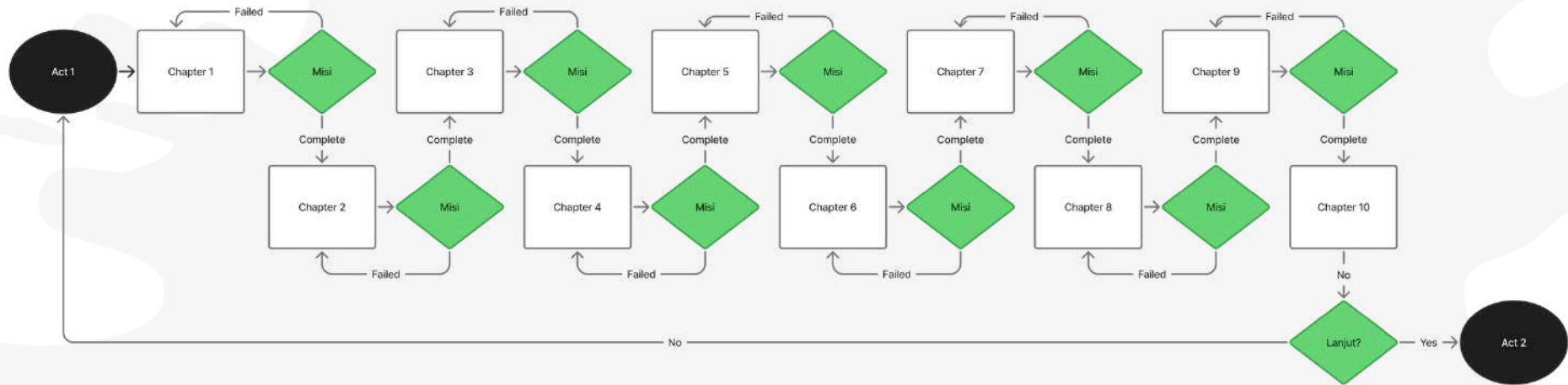


INFORMATION ARCHITECTURE

USER FLOW

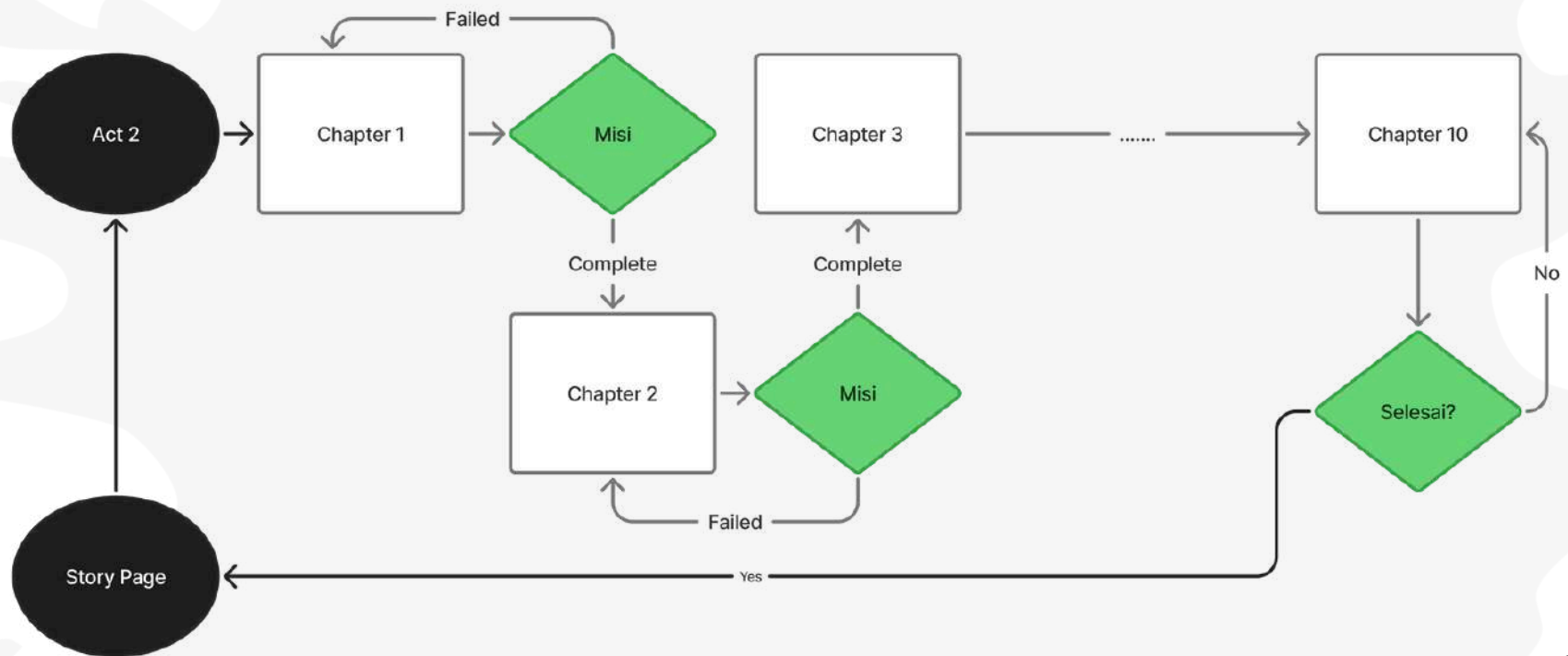


ACT 1



USER FLOW

USER FLOW



ACT 2

MIND MAPPING



Lessons of Past that bounds time
Kongkhe, Lampun, Adeptis

When different souls collide into one
Keberagaman Empat Refleksi Kesatuan

Shattered Glass on the day they cried
for a million Sadith Empire

Intoxicating Haze for Part,
Torn differences we once have
Rebel, Katerogamen, S. J. Smith, gaul, empot;

The Ending text:
brings sun above the surface
set in, night, moral.
To some our differences
are

A Clear Line To Seattle
Seattle Airport, Sigurdson, March 1945

Reminiscences of Aust. English when I was abroad
Sajatiah, moral, future, remembrance
Blooming Flower, an dying poet
and remembrance, lamp

Differences that ^{Segal}struts through the hearts
complete, empty, keheragaran, Unit

A Wise man from the past
sovereign, moral, illogical

Enlightenment from the past of US
Multiculturalism, terror, racism, sexism

Traveling Impression
Remaja, Smpk, Sejahtera, Karyak

ALTERNATIVES 1

Lessons of Past that bounds time

Kompleks, Lampau, Adaptif

Blooming Flower on Dying Petal

Sejarah, Moral, Remaja, Lampau

When different souls collide into one

Keberagaman Empati, Refleksi, Kesatuan

Shattered glass on the day they cried

Berantakan, Sedih, Empati

Intoxicating heart for Past,
Torn Differences we once have

Rebel, Keberagaman, Sejarah, Gaul, Empati

The Ending Tune Brought Sun
Above The Surface

Sedih, Sejarah, Moral

BIG IDEAS

ALTERNATIVES 2

A Clear Line To Settle Our Differences

Rapih, Adaptif, Sejarah, Multikultural

A Wise Man From The Past

Sejarah, Moral, Ilmu

Differences that Structs to The Hearts

Kompleks, Empati, Keberagaman, Unik

Enlightenment from Past, of Us as One

Multikultural, Sejarah, Kesatuan, Remaja

Reminiscants of Past engulf

What Lies Ahead

Sejarah, Moral, Future, Muda

Treating Incomprehensible Past, Simply

Remaja, Simple, Sejarah, Kompleks

BIG IDEAS

Enlightenment from Past, of Us as One

Multikultural, Sejarah, Kesatuan, Remaja

Treating Incomprehensible Past, Simply

Remaja, Simple, Sejarah, Kompleks

**Treating Our Shared Intricate Past,
Simply**

Muda, Simple, Lampau, Kompleks, Ragam

CHOSEN BIG IDEA

Treating Our Shared Intricate Past, Simply

Muda, Simple, Lampau, Kompleks, Ragam

Remaja 18-25 tahun merupakan kaum muda penerus bangsa di-refer sebagai “Muda”. “Simple” diambil dari salah satu sifat remaja yang praktis dan tidak mau ribet. “Lampau” diambil dari Perang Jawa yang merupakan sejarah bersifat past tense atau sudah terlewat atau ketinggalan zaman. “Kompleks” me-refer kisah Perang Jawa yang dijelaskan dengan pembawaan kompleks melalui sejarawan dan alur cerita yang berbelit-belit, “Beragam” mencerminkan kisah Perang Jawa yang multikulturalisme dengan mengemas etnis Jawa dan Tionghoa dalam satu kisah sejarah. “Kesatuan” diambil dari moral sejarah Perang Jawa yang walaupun dari etnis dan background yang berbeda tetapi tetap satu untuk menghadapi ancaman besar.

Big Idea “Treating Intricate Past of Us as One, Simply” bermakna bagaimana jika kita membuat cerita sejarah kompleks seperti Perang Jawa 1741-1743 berisikan nilai multikulturalisme dan kesatuan dikemas dengan ilustrasi dan narasi yang lebih simplified sehingga dapat menyentuh relevansi anak-anak remaja 18-25 yang muda?

**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

**VISUAL
RESEARCH**

STYLESCAPE ALTERNATIVES



Treating Our
Shared Intricate
Past, Simply



Recoleta
Cooper BT

simplified ink illustrated novels



Treating Our
Shared Intricate
Past, Simply



Aloja
Biski

vintage anime sleep



TREATING OUR
SHARED INTRICATE
PAST, SIMPLY



ARCHITYPE RUBETTE
Promixa Nova

RETRO ANIME GAMES

STYLESCAPE ALTERNATIVES



STYLESCAPE CHOSEN



TREATING OUR SHARED
INTRICATE PAST, SIMPLY



LOST IN SOUTH
Itim

Early Ink & Bloody Western Comic

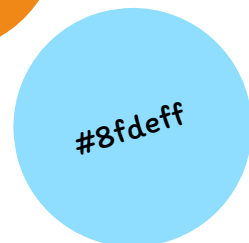
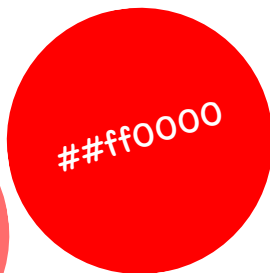
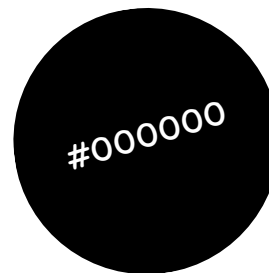
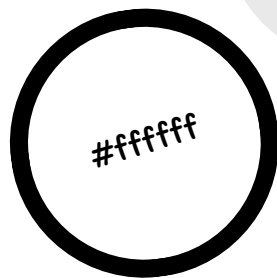
Stylescape ini dirancang dengan menggabungkan berbagai referensi visual yang diperoleh dari hasil riset penulis. Dari proses tersebut, dikembangkan enam alternatif awal untuk mengeksplorasi arah desain yang paling sesuai. Konsep visual yang dipilih mengacu pada gaya “Early Inked & Bloody Western Comic”, dengan penggunaan palet tinta dan warna greyscale untuk menghadirkan nuansa oldscool serta menggambarkan suasana masa lampau.

Untuk memperkuat atmosfer cerita, ditambahkan aksen warna merah yang memberikan kesan mencekam dan merefleksikan situasi penuh konflik pada era Perang Jawa 1741-1743. Secara psikologis, warna merah identik dengan agresivitas dan ketegangan, sehingga mampu memperkuat pesan visual yang ingin disampaikan. Pada aspek tipografi, heading dan subheading menggunakan font handwriting dekoratif seperti Lost In South yang menyerupai kaligrafi dinasti Tionghoa dan kaligrafi aksara Jawa kuno serta memberikan kesan vintage sekaligus mencolok secara visual. Sementara itu, body text menggunakan font Itim yang dipilih karena keterbacaannya yang baik dan tampilannya yang menyerupai ketikan mesin tik jadul.

Dari segi ilustrasi, gaya kartun komik barat era lama dipilih karena tampilannya yang sederhana dan mudah dipahami, namun tetap relevan bagi remaja. Penggunaan layout menyerupai komik juga mendukung kedekatan dengan audiens masa kini, sejalan dengan meningkatnya popularitas komik digital seperti Webtoon, sehingga keseluruhan tampilan terasa lebih modern dan mudah diterima.

COLOR PALLETE

PRIMER



SEKUNDER



TYPOGRAPHY

72pt THE QUICK BROWN FOX JUMP

60pt THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER

48pt THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LA

36pt THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

24pt THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

18pt THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

12pt THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

10pt THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

LOST IN SOUTH

HEADING & SUB-HEADING



TYPOGRAPHY

BODYTEXT

Itim

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*\/\@::;)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

<https://fonts-online.ru> info@fonts-online.ru

**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

**STYLE
EXPLORATION**

LOGO



REFERENCE



SKETCH



FINAL

LOGO ALTERNATIVES

PERANG
JAWA

1741 - 1743

WHITE
VER.

PERANG
JAWA

1741 - 1743

DEFAULT

PERANG
JAWA

1741 - 1743

LIT UP
VER.

BUTTONS



REFERENCE



SKETCH



FINAL

BUTTONS

Tap to Start



Tap Sekarang!



Chapter 1

Chapter 2

Chapter 3

Chapter 4

Chapter 5

Chapter 6

Chapter 7

Chapter 8

Chapter 9

Chapter 10



REFERENCE



SKETCH



FINAL



REFERENCE



SKETCH



FINAL



REFERENCE



SKETCH



FINAL



REFERENCE



SKETCH



FINAL

PROTAGONISTS





REFERENCE



SKETCH



FINAL



REFERENCE



SKETCH



FINAL



REFERENCE



SKETCH



FINAL



REFERENCE



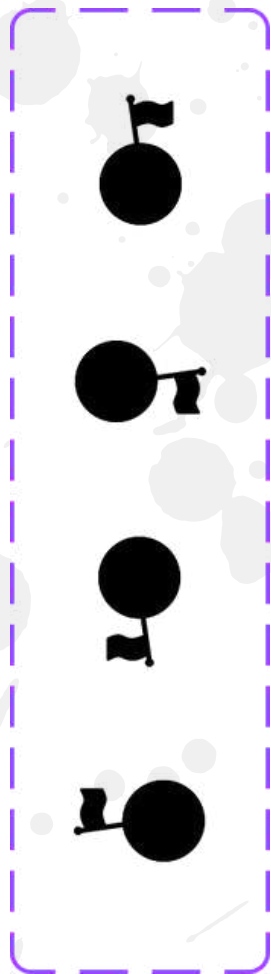
SKETCH



FINAL

ANTAGONISTS

ANIMATIONS



STORY

STORY

STORY

STORY

Tap to Start

Tap to Start



PERANG
JAWA
1941 - 1943

PERANG
JAWA
1941 - 1943

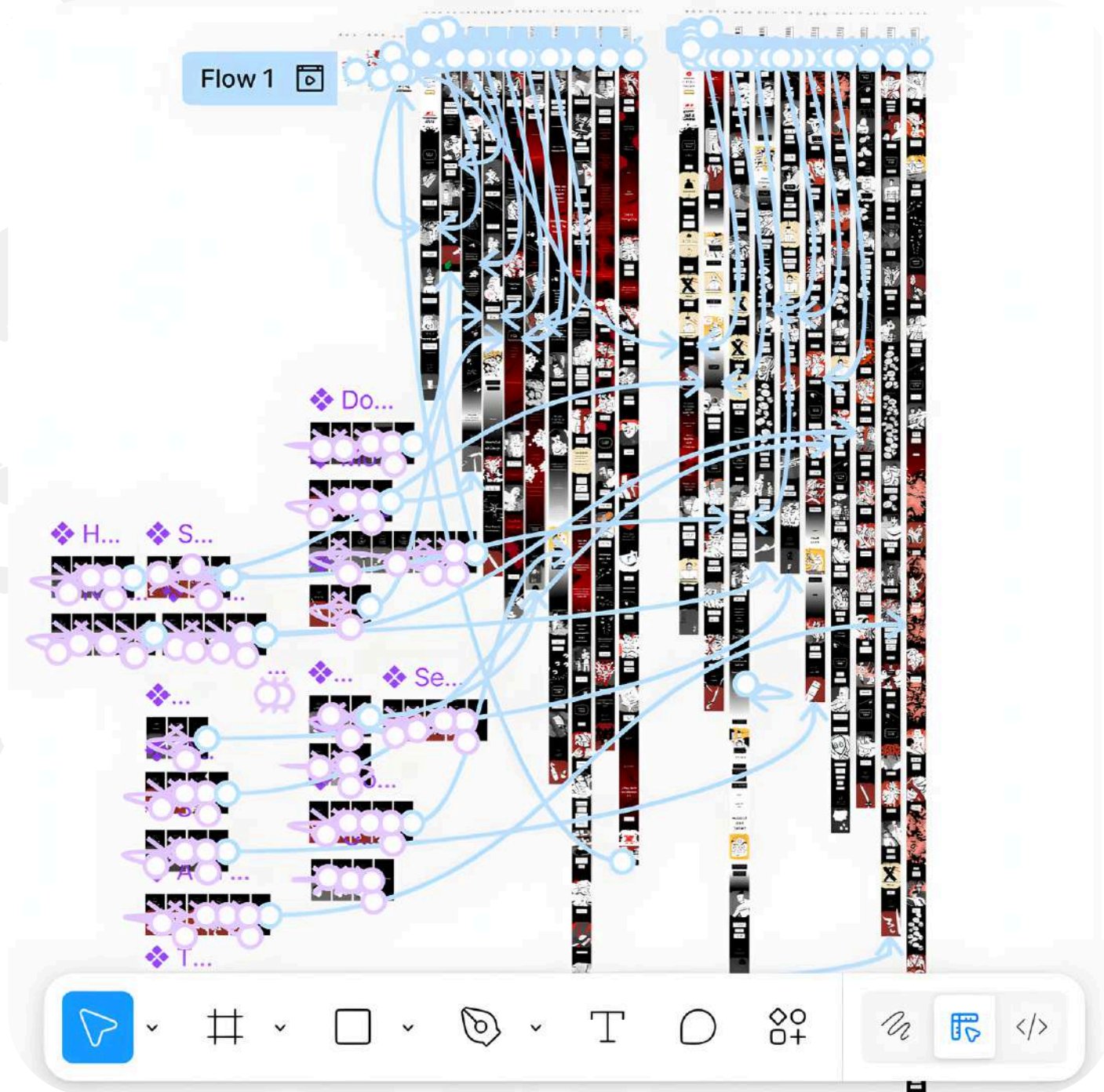
PERANG
JAWA
1941 - 1943

PERANG
JAWA
1941 - 1943

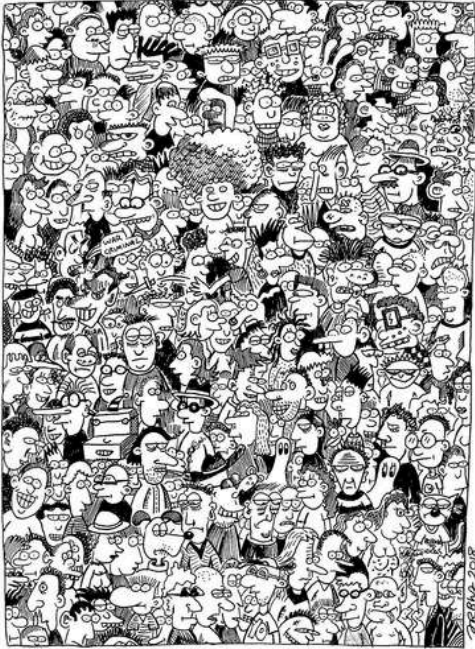




WIE FRAM



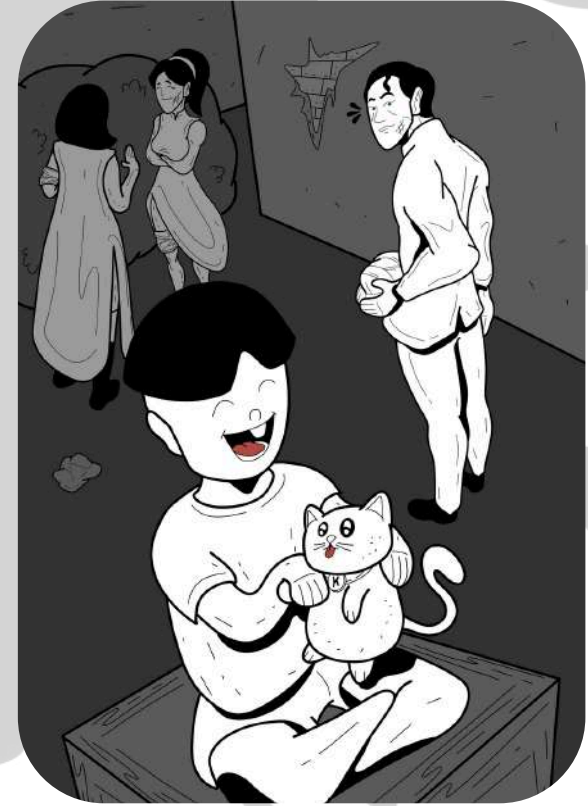
WHERE'S WALY'S STEP BROTHER?



HOLLOW MOOD



PROCESS



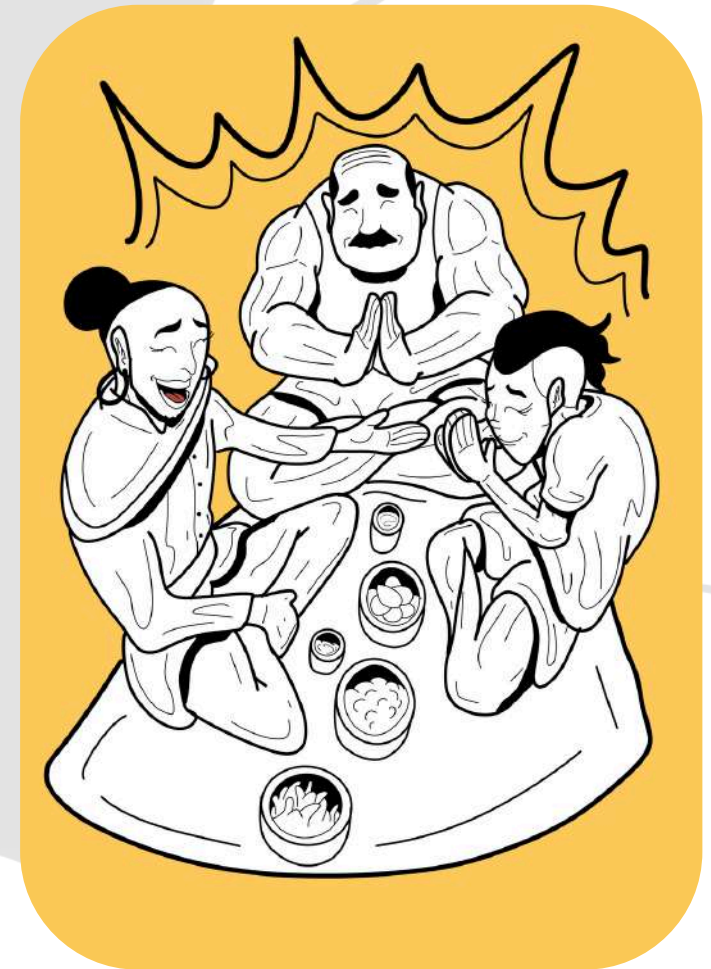
HOLLOW MOOD

ILLUSTRATIONS

3:00



the3oclockbook.tumblr.co



DELIGHT MOOD

PROCESS



ILLUSTRATIONS



DELIGHT MOOD



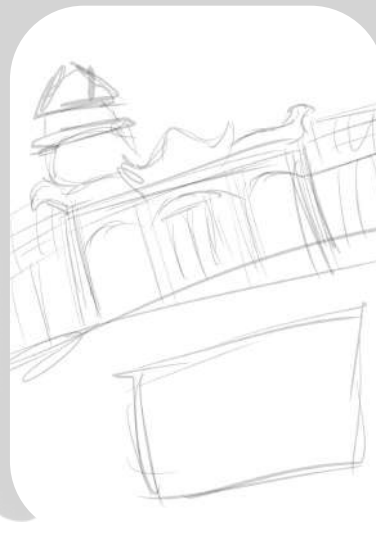
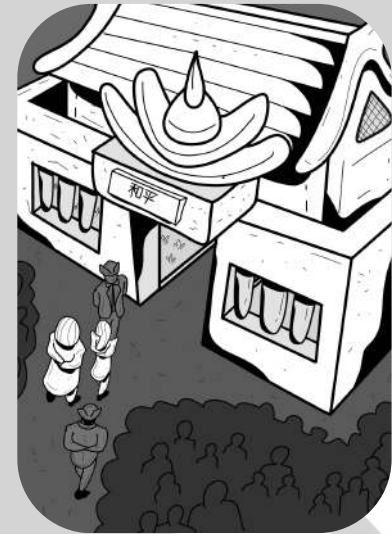
RAGE MOOD

PROCESS

ILLUSTRATIONS



RAGE MOOD



ENVIRONMENT ILLUSTRATION

SEKUNDER



SKETCH

KEY VISUAL



SEKUNDER



KEY VISUAL

FINAL

INSTAGRAM ADS



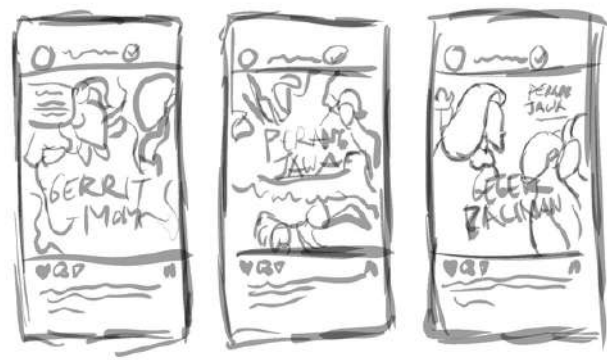
X-BANNER
POSTER

BILLBOARD



SEKUNDER SKETCHES

INSTAGRAM
POSTS



INSTAGRAM
ACCOUNT



MOCK
UP
INSTAGRAM ADS

SEKUNDER



SIZE

1920px x 1080px

MOCK
UP

SIZE
3m x 6m

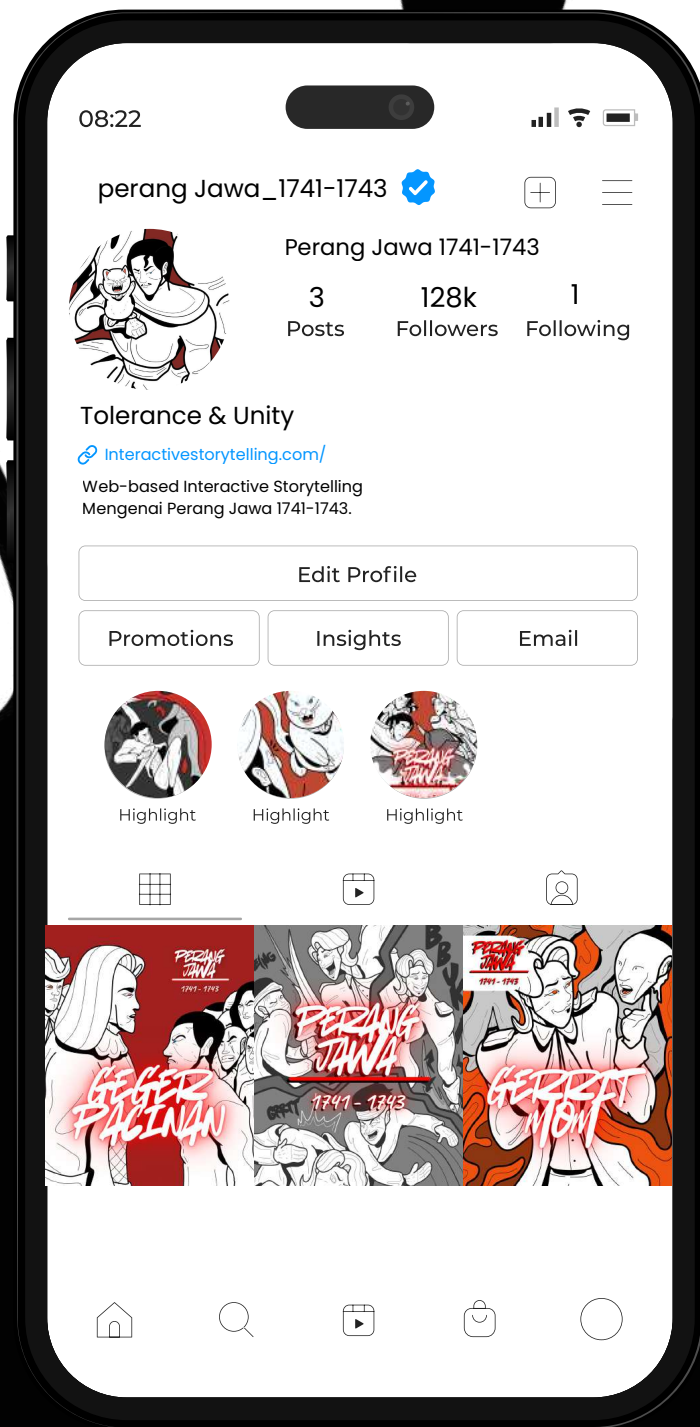
SEKUNDER



BILLBOARD

MATERIAL
Flexi

PLACEMENT
Near
School/Campus



SEKUNDER

INSTAGRAM
ACCOUNT

MOCK
UP

SIZE

320px x 320px



SEKUNDER

X-BANNER POSTER

SIZE

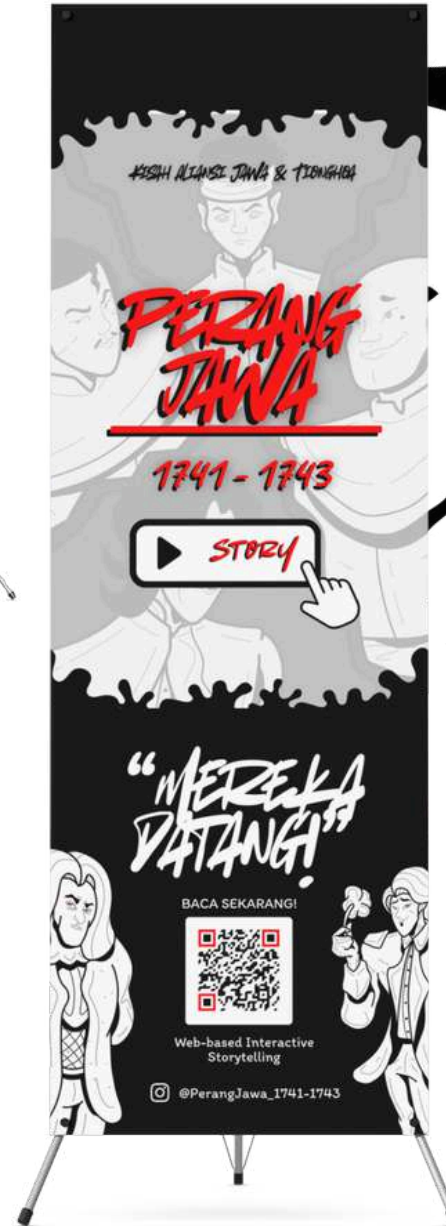
2400px x 6400px

PLACEMENT

School/Campus

MATERIAL

Albatros



MOCK
UP

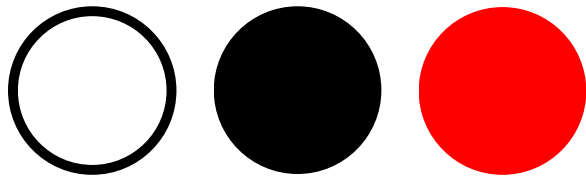
SEKUNDER

SIZE

1350px x 1080px

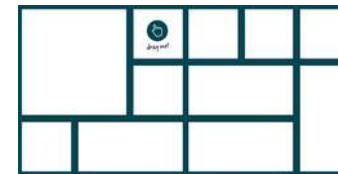
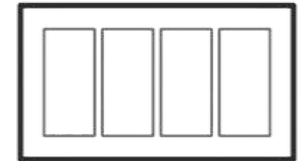


INSTAGRAM POSTS



LOW-FIDELITY

KARYA UTAMA



MULTI-COLUMN
GRID

MULTI-PANEL
LAYOUT

**PERANG
JAWA**

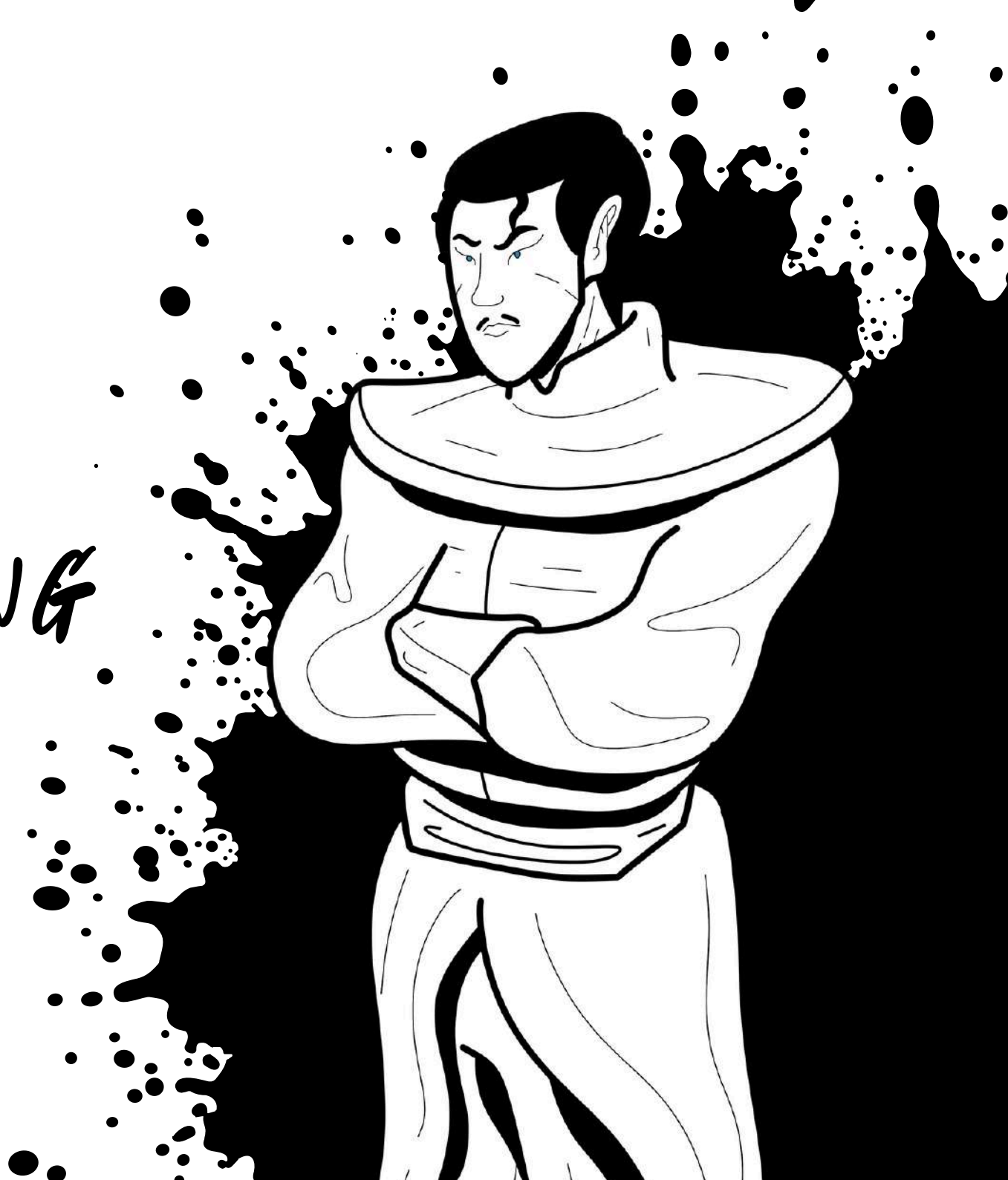
1741 - 1743

**FINAL
SHOWCASE**

**PERANG
JAWA**
1741 - 1743

SEPANTANG

Komandan Laskar
Tionghoa yang berhasil
lolos dari Pembantaian
Batavia.



**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

VALCKENIER

Gubernur Jederal VOC
yang mengorkestra
Pembantaian di
Batavia.



**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

GARENDI

Cucu dari raja mataram
kuno yang akan menjadi
pemimpin Aliansi Jawa-
Tionghoa.





**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

**GERRIT
MOM**

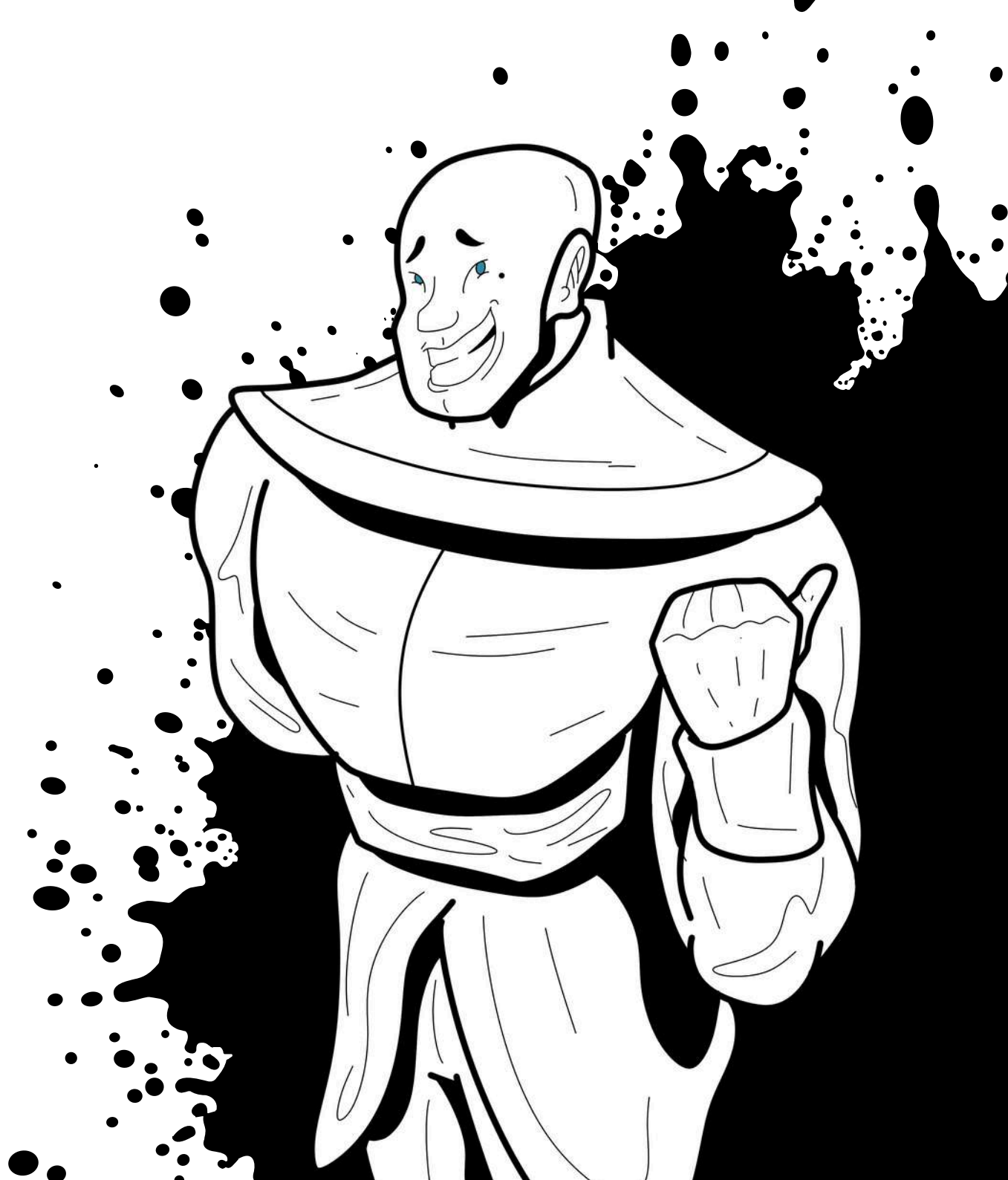
Kapten terbaik
VOC yang selalu
menang.

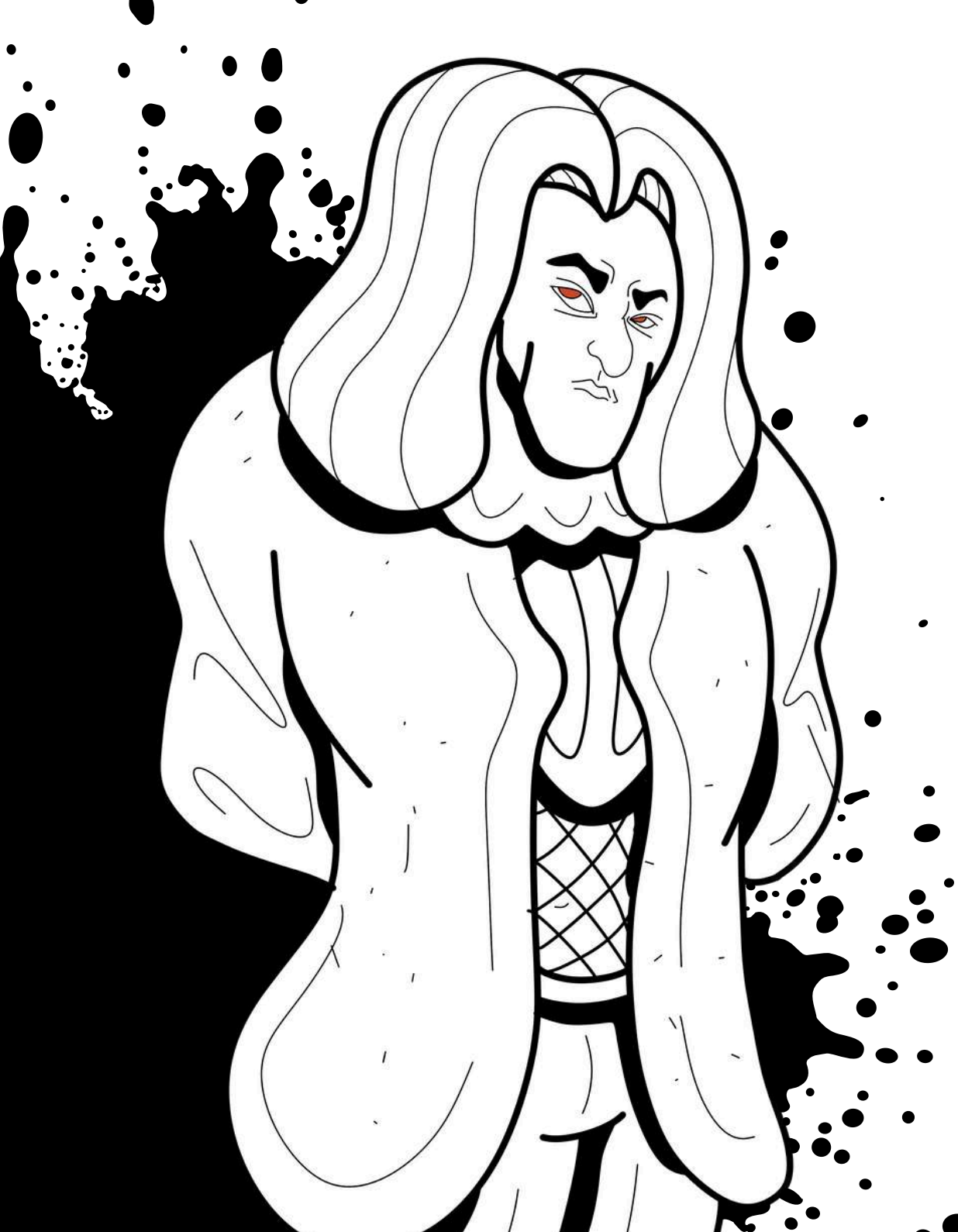
**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

SINGSEH

Komandan Laskar
Tionghoa yang sangat
kuat dan baik hati.





**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

IMHOFF

Representatif Dewan
Hindia yang sulit
diprediksi.

**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

MARTAPURO.

Bupati kota Grobogan
yang dingin tetapi
peduli.





**PERANG
JAWA**

1741 - 1743

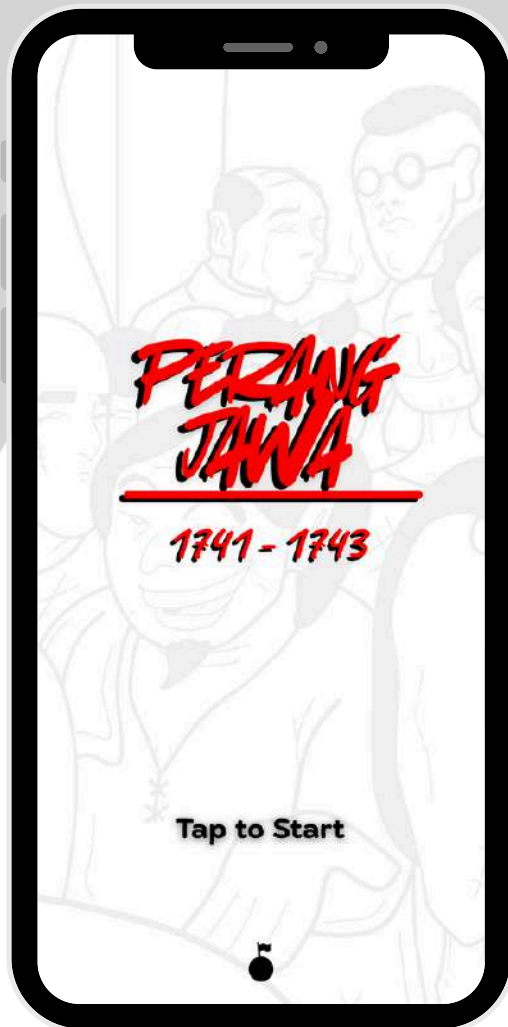
PAKUBUWONO II

Raja Mataram yang haus
akan posisi dan
kekuasaan.

PERANG JAWA

1741 - 1743





FIGMA PROTOTYPE



SIZE

390px x 844px

UI DESIGN

FIGMA LINK

<https://www.figma.com/proto/bBnKLu2vwn1galvuYjJw2L/Final-Karya-TA?node-id=1-226&starting-point-node-id=1%3A226&t=7FP8tcD10ilDWlet-1>

LAYOUT

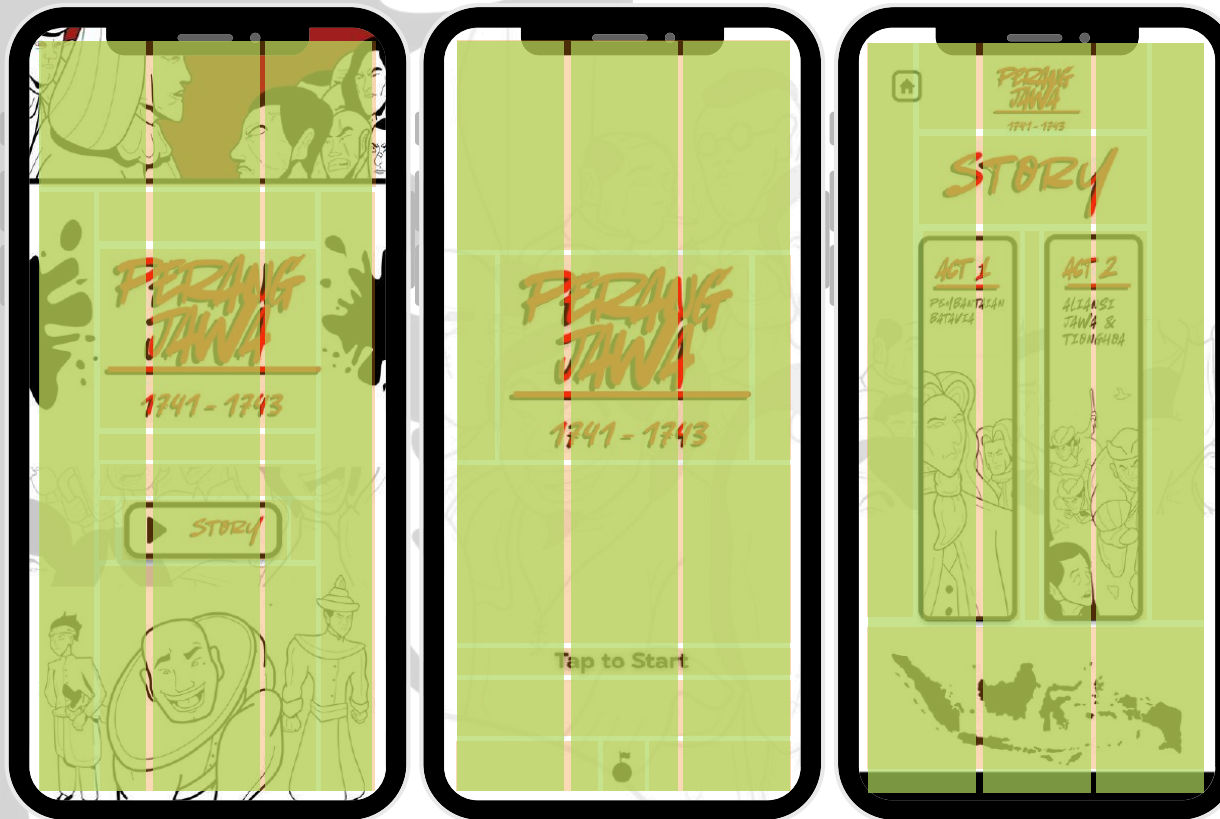
MARGIN
24px

GUTTER
12px

**PERANG
JAWA**
1741 - 1743



MULTI-PANEL LAYOUT



LAYOUT

MARGIN
24px

GUTTER
12px

MULTI-COLUMN GRID

**PERANG
JAWA**
1741 - 1743

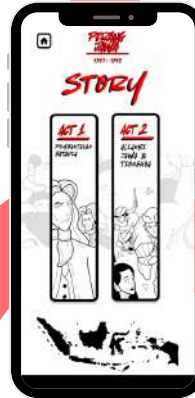
MODEL STRUCTURE

**PERANG
JAWA**
1741 - 1743

ACT 1

ACT 2

HIERARCHIAL



TRIANGLE

DANGEROUS
SWIFT

PERANG
JAWA

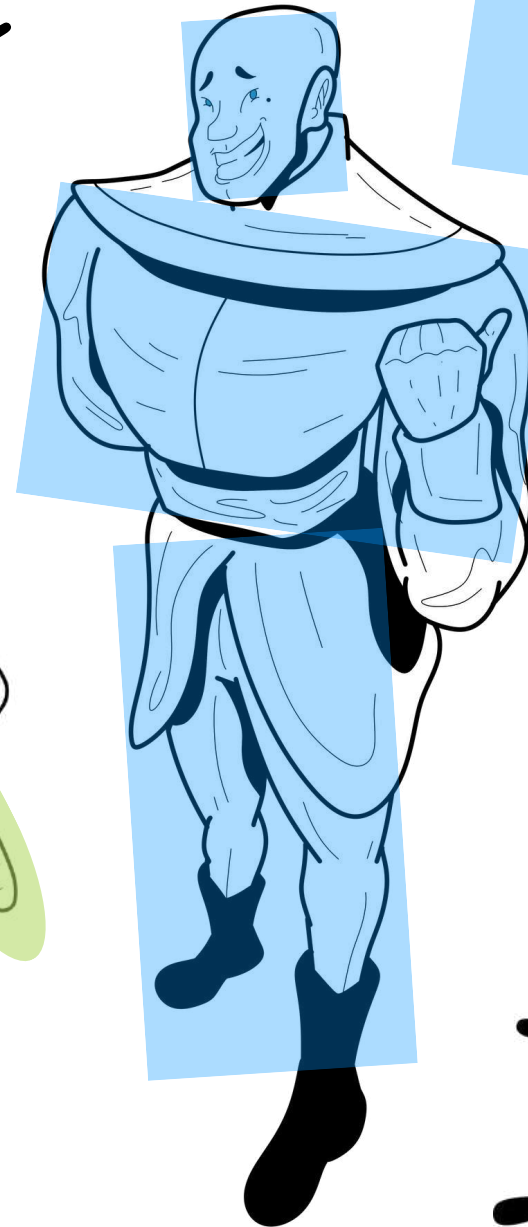
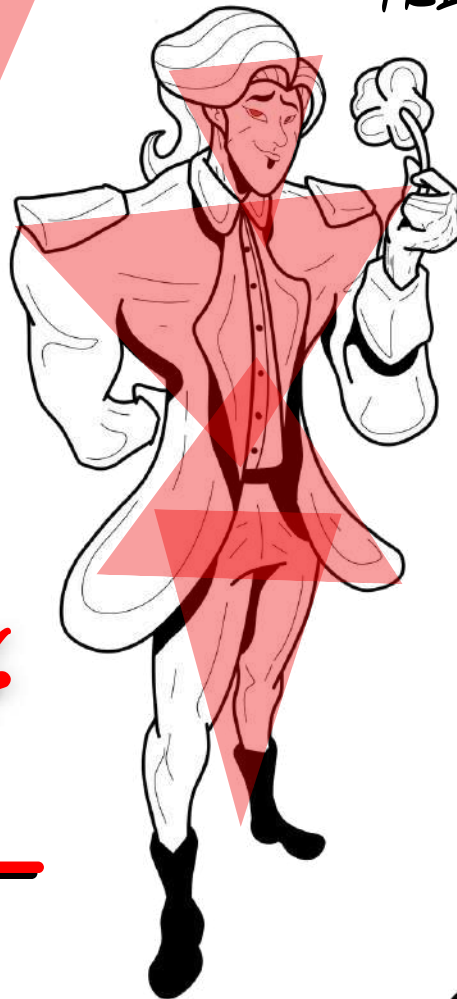
1741 - 1743

CHARACTER'S SHAPE

CUTE
FRIENDLY
CIRCLE

RECTANGLE

RELIABLE
STRONG



MENU PAGES

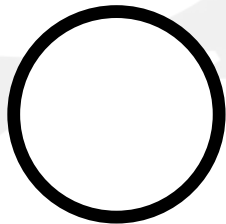
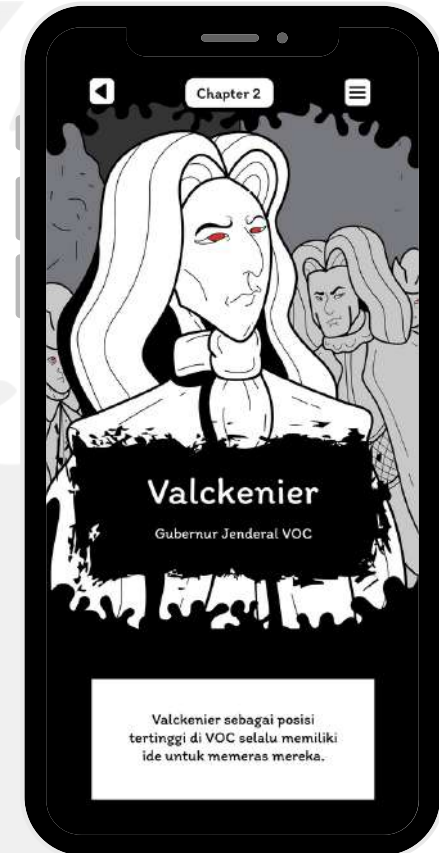


PERANG JAWA

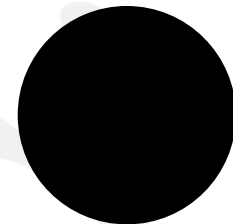
1741 - 1743

COLOUR
PSYCHOLOGY

STORY PAGES



SIMPLE
MINIMALIST
CLEAN



DEEP
MYSTERIOUS
UNCERTAINTY

PERANG JAWA

1741 - 1743

TOTAL PAGES

170 Panels

SIZE

297cm x 210cm

RESOLUTION

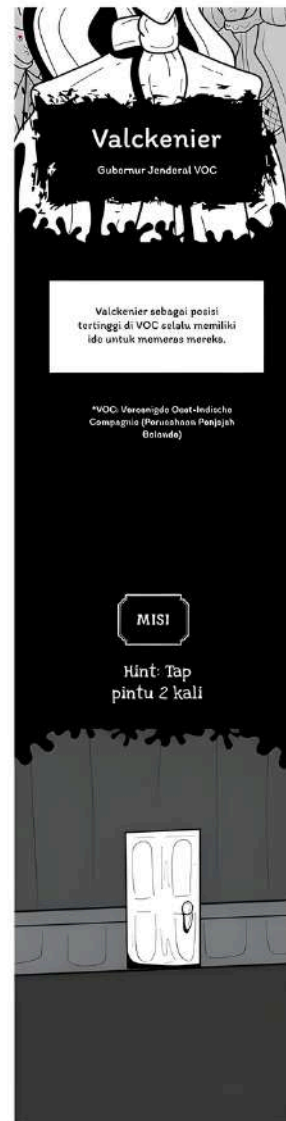
600 DPI

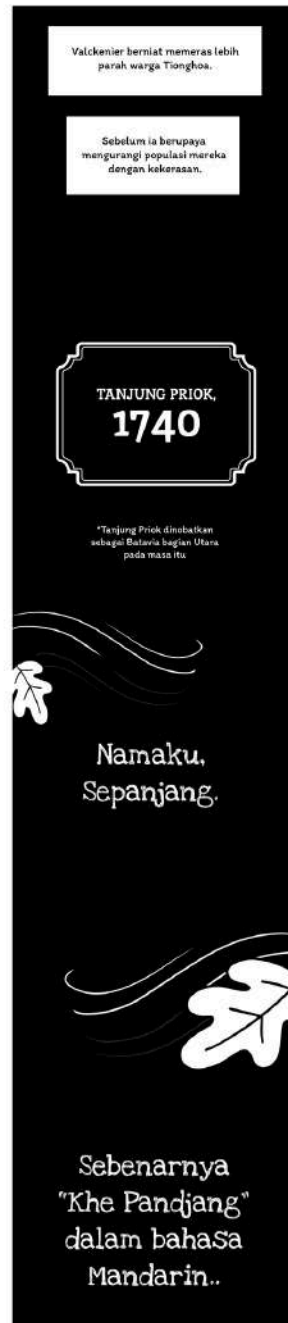
ILLUSTRATIONS



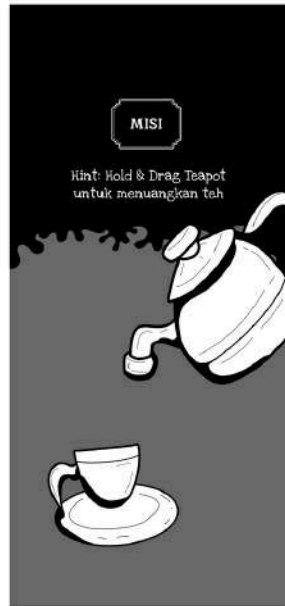
Semua laskar Jawa-Tiong
menunjuk Garendi sebagai
pemimpin baru.

Tentunya Notokusumo tak
sebanding dengan Gerrit
Mom yang superior.









TANGERANG,
1740

MISI

Hint: Hold and Drag
perban dan antiseptik
kepada Sepanjang



Chapter 7



PERANG
JAHAT
1740 - 1743

Scroll ke bawah untuk
membaca cerita.



Di tempat aman, Sepanjang dan
warga Tionghoa mengungsi
untuk sementara.

Banyak dari mereka yang terluka
harus disembuhkan.

Dengan konflik antara Belanda &
Tionghoa, rumah sakit yang dikuasai
VOC bukanlah sebuah opsi.

Mengapa..?

Aku tak
mengerti!

Selama ini,
kita telah
menjadi
boneka
mereka!

Sekarang

mereka
meng-

Tidak.



Aku harus
berpikir
dengan
kepala
dingin..



Hanya itu
satu-satunya
cara
merencanakan
pembalasan.



Setelah memberikan semua yang
terluka, Sepanjang bertemu kucing
yang waktu itu ia berikan makan.

Kucing itu..?

Oh.. jadi
bocah itu ya
pemiliknya.



Betapa murni
dan polos
Senyumannya.

Tak
kusangka..

Masih ada
Secercah cahaya
yang ditinggalkan
Tuhan dalam dunia
gelap ini.



Sepanjang segara menyamperi
bocah tersebut dan tak butuh
waktu lama untuk mereka
menjadi akrab.

Bocah itu memperkenalkan
dirinya dengan nama Kie Kho dan
kucingnya bernama Ke Ai.

*Ke Ai (Kie Ai) Imut (dalam bahasa Mandarin)



He Tik dan warga Tionghoa lain
sudah mulai rusak dengan kondisi
mereka saat ini.

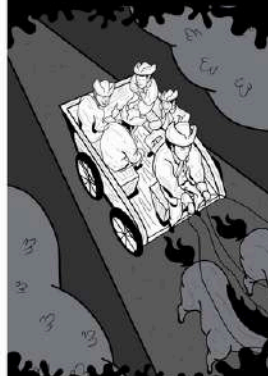
Mereka meminta usulan dari
sepanjang yang tidak hanya
dikenal baik tetapi juga cerdas.



TANGERANG, 1740

*Tangerang termasuk Batavia
Ommelanden (Inggris: Jakarta)

Di wilayah perbatasan Tangerang,
ada prajurit VOC yang bereksperimen.



MISI

Hint: Hold and Drag
pemanantik api ke
molotov



Chapter 8

PEMERINTAH
1740 - 1741

Scroll ke bawah untuk
membaca cerita.



Kereta kuda prajurit VOC berhasil
disabotase dan kuda-kudanya
dibebaskan.



Bersiap dengan siaga.

Sepanjang dan warga Tionghoa
berkelahi dengan prajurit VOC
yang telah bangun dari pingsannya.



Daerah perbatasan
Tangerang berhasil
dituntaskan.

Penyerangan terhadap VOC tidak
hanya terjadi di perbatasan
Tangerang.



Pos VOC Batavia Ommelanden
seperti *Meester Cornelis dan *De
Gaal juga menjadi sasaran.

*Meester Cornelis Nama lain
dari Jatinegara, Jakarta Timur
pada masa kolonial Belanda.

*De Gaal Nama lain dari kota
Semarang pada masa kolonial
Belanda.

Benteng Batavia.



Ritusan *laskar Tionghoa
berkumpul dan melakukan protes
di depan gerbang *Benteng
Batavia.

*Laskar Tionghoa julukan
pemberontak Tionghoa.

*Benteng Batavia: Jakarta dijadikan
sebuah markas pertahanan utama.

Markas orang-orang berkuasa itu berada..



Valckenier memandang semuanya dengan tatapan tajam dari kejauhan.

Imhoff melaporkan bahwa ada total 16 prajurit VOC tewas dalam penyerangan laskar Tionghoa.

Ada juga laporan terkait beberapa perempuan Tionghoa berhasil lolos dari penjara.

Valckenier menyuruh Imhoff untuk terus memberikan pesan pada laskar Tionghoa.



Ribuan prajurit VOC bersaga dengan senjata api mendampingi Imhoff.

PENGUMUMAN

(1) Semua orang dilarang masuk kota untuk membantu keluar perangnya Tionghoa.

(2) Orang Tionghoa yang menolak menyerahkan senjata atau melarikan pejabat bawahan atau menyerang prajurit VOC di luar benteng kota akan dituntut mati.

(3) Mulai jam 11.30 semua orang Tionghoa harus berdatang di rumah masing-masing dan tidak boleh menyalaikan lampu.

Valckenier
Gubernur Jenderal VOC

Ratusan Laskar Tionghoa yang kalah jumlah mulai ketakutan.

Setelah berdiskusi panjang lebar, Sepanjang dan laskar Tionghoa memutuskan untuk bubar.

Dengan syarat VOC tak akan melakukan penyerangan mendadak lagi di hari Jumat dan berhenti menyiksa tahanan Tionghoa.

Aku tidak menyukai ini..

Tapi kita kalah jumlah.

Rekan-rekanku juga bergemetar ketakutan.

Mustahil melawan mereka dengan

kondisi kita yang seperti ini.

Aku hanya berharap..

Mereka bisa menepati janji mereka.



Setelah semua itu, Sepanjang menghabiskan waktunya bersama Kie Kho dan Ke Ai.

BATAVIA,
1740

Tanpa Sepanjang ketahui..



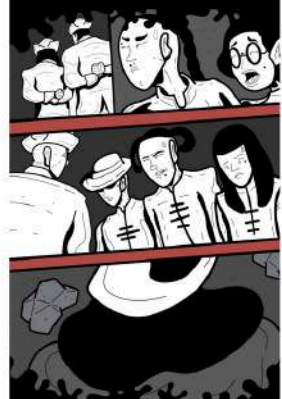
Banyak rekan laskar Tionghoa yang diculik dan dikurung secara diam-diam di dalam Batavia.

Hal ini menimbulkan desas-desus di kalangan warga Tionghoa dalam Benteng.

"Bagaimana jika VOC salah sasaran dan mengincar warga Tionghoa biasa?"

Banyak hal yang sebaiknya tidak dipikirkan menimbulkan kepanikan warga Tionghoa.

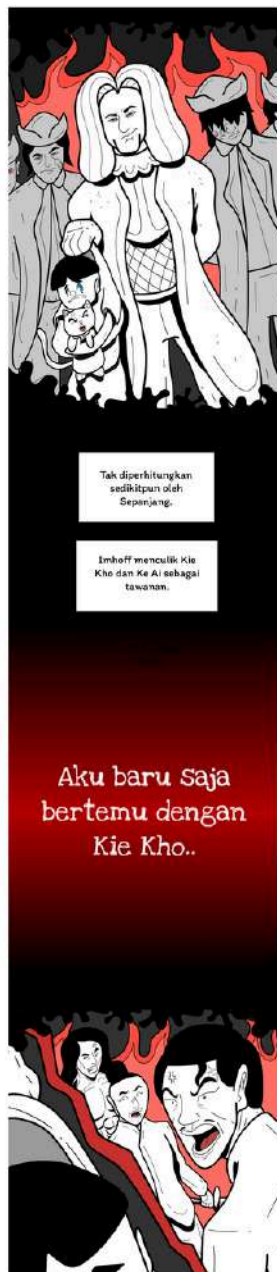
Apalagi ada rumor bahwa Imhoff memerintahkan prajurit VOC untuk membuang tahanan Tionghoa ke tengah laut."



Satu demi satu, warga Tionghoa mulai kabur dari Benteng Batavia secara diam-diam.







Tak diperhitungkan
sedikitpun oleh
Sepanjang.

Imhoff menculik Kie
Kho dan Ka Ai sebagai
tawanan.

Aku baru saja
bertemu dengan
Kie Kho..



Tentunya hal ini membuat
Sepanjang dan laskar
Tionghoa diam terpatung.

Sepanjang tahu bahwa
Imhoff memang orang
yang cerdas.

Tapi ini di luar
ekspektasinya.

Kie Kho mengingatkan
kembali Sepanjang
mengenai janjinya.

Janji untuk neraka dan
bermain dengan Ka Ai.

Sebagai upaya terakhir, Kie
Kho mangger Ka Ai kepada
Sepanjang.



Sepanjang berhasil
memangap Ka Ai
dengan selamat.



Namun tak bisa
menyelamatkan
Kie Kho.

Di depan
matakmu.

Aku melihat
Senyum murni
dan polosnya..

Kie Kho memberikan
senyuman
terakhirnya.

Memudar



perlahan.

Bala bantuan VOC datang
setelah semua itu.

Jumlah mereka tak
terhitung saking
banyaknya.

Sepanjang hanya
bisa berteriak tanpa
berbuat apa-apa.

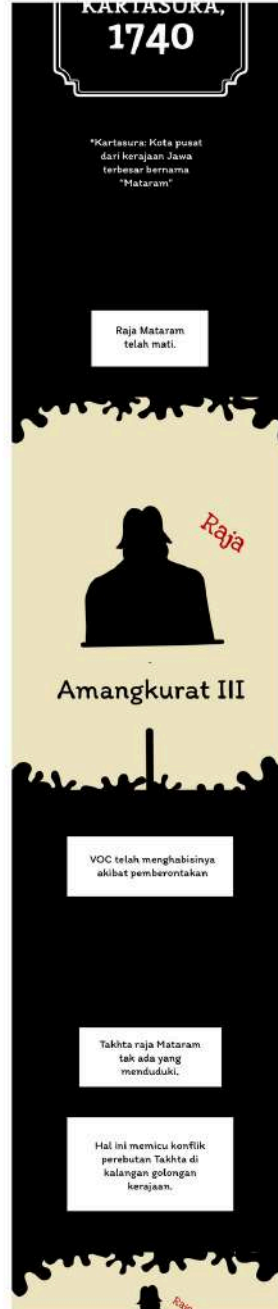
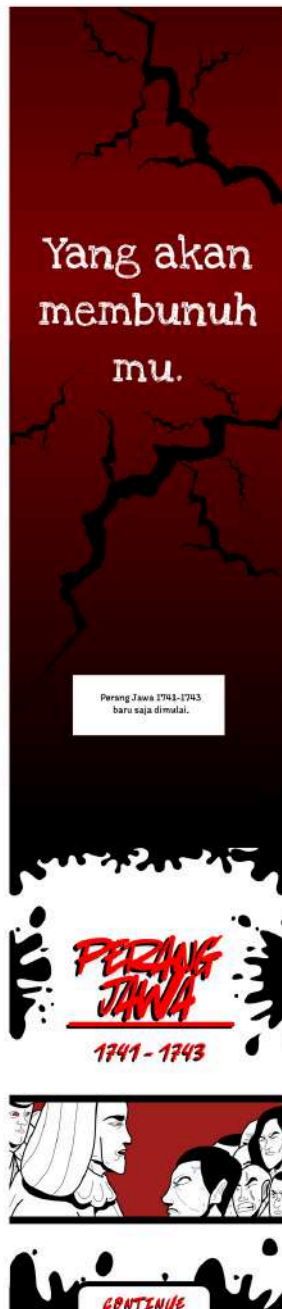
Sambil laskar Tionghoa
menyeretnya pergi
untuk mundur.

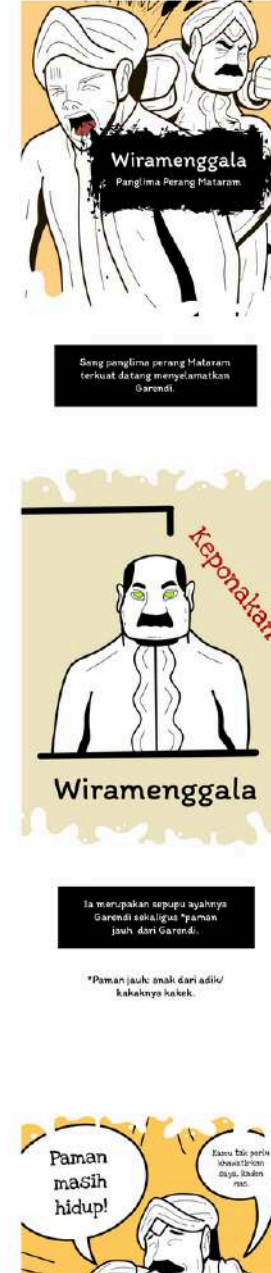
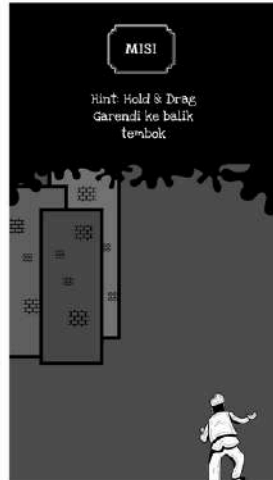


Imhoff tersenyum lebar
seiring prajurit VOC
mengerjar laskar
Tionghoa.


Imhoff..

Aku Sendiri..



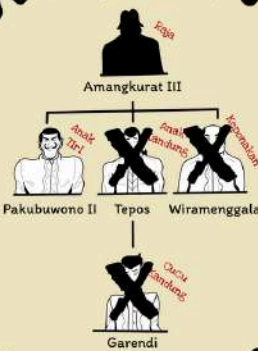






Garendi

Keputusan mereka telah bulat.



Raden Mas Garendi & Panglima Perang Wiramenggala telah dinobatkan mati.

...dan raja baru telah ditentukan.

1 Tahun Kemudian..



GROBOGAN, 1741

*Grobogan: kota safe zone yang aman dari VOC dan kerajaan Mataram

Di kota yang begitu sepi.



Garendi dan Wiramenggala yang awalnya buronan.

Sekarang hidup sebatang karang jauh dari radar Mataram.

Suatu hari, pasokan makanan mulai menipis.

Wiramenggala sebagai orang yang lebih tua memilih untuk mengalah.

Dengan alasan kondisinya yang ternyata sudah terkena wabah, ia merasa hidupnya juga tinggal sebentar lagi.

Ia merasa makanan terakhir lebih cocok untuk Garendi yang masih muda dan panjang jalan ceritanya.



Tentunya, Garendi yang memiliki hati nurani tinggi menolak.

Kedua paman dan keponakan itu mulai berdebat panjang lebar.

Aku tahu hidupmu sebentar lagi, paman.

Tapi justru itu.

Paman yang sebaiknya makan.

Tolonglah..

Kumohon.

Temani aku lebih lama

Di saat genting, ada seorang laskar Tionghoa ramah yang menghampiri



He Tik
Panglima Laskar Tionghoa

*Laskar Tionghoa: Sebutan untuk warga Tionghoa yang memberontak terhadap VOC.

Kebutuhan itu sehari setelah hari Imlek.

Biasanya penyintas Tionghoa merayakan Imlek dengan berpesta ria.

Mereka memasak banyak makanan untuk dibagi-bagi ke semua orang.

Bahkan warga etnis lokal sehingga mereka bisa membagi kebahagiaannya lintas etnis.

Hah?

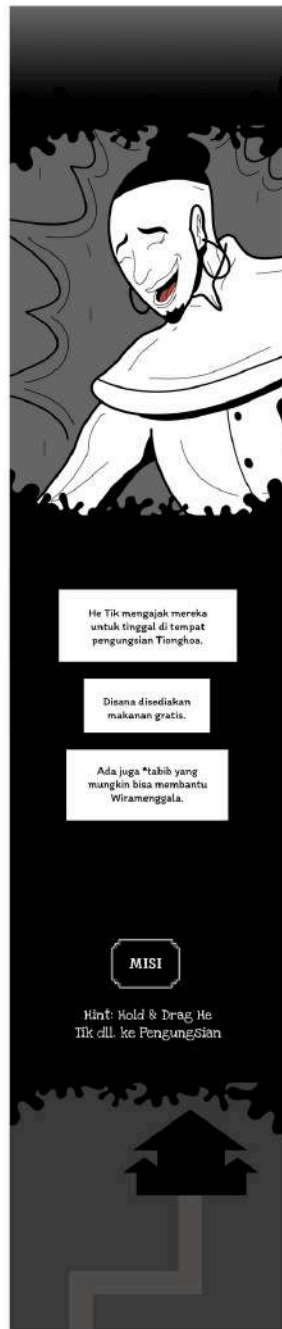
Apakah ini..

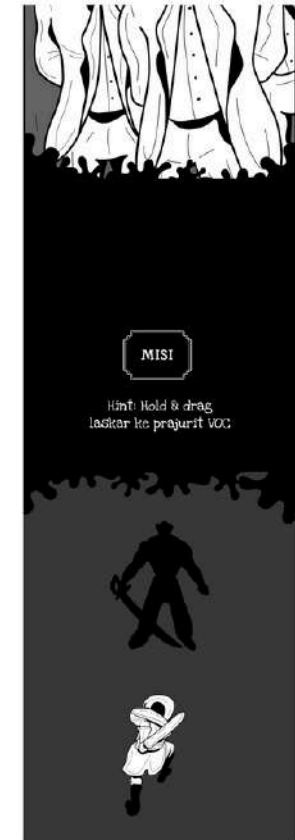
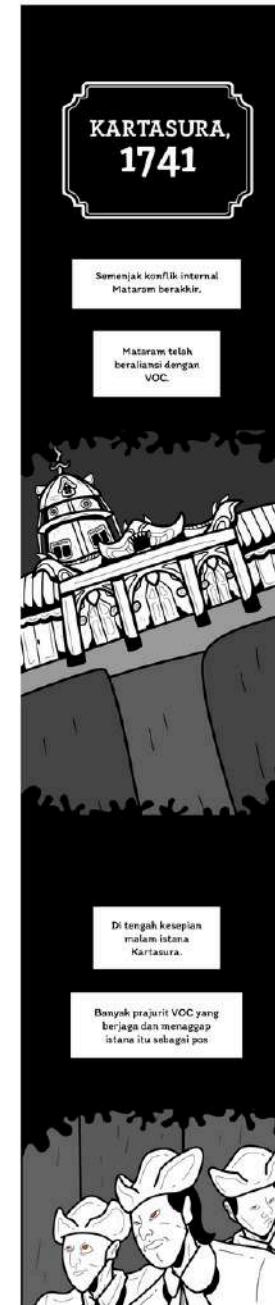
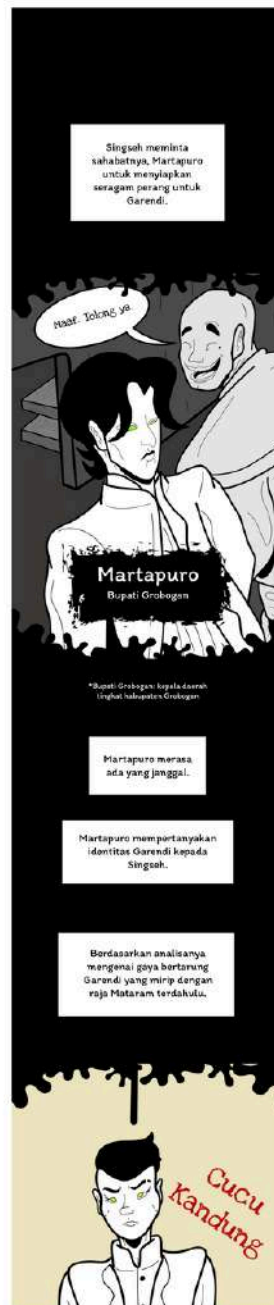
Mukjizat dari Tuhan?



Garendi, Wiramenggala dan He Tik menghabiskan waktu dengan makan dan mengobrol bersama.

Chemistry di antara mereka yang awalnya baru kenal semakin terbangun.







Biasa menangi pos VOC
De Qual dengan sangat
amat mudah.

Wah!
Cepat
sekali..



Akhimya Singseh, Martapuro
dan Garendi berhasil dalam
merebutkan De Qual dari VOC.

Namun...



Jumlah prajurit VOC di
Kartasura terlalu
banyak.

Mereka berhasil mengepung
regu Sepanjang dan Laskar
Tionghoa.

MISI

Hint: Tap untuk
tembakkan meriam



Scroll ke bawah untuk
membaca cerita.

Whooohoo!

Kumborowo
Meriam Mataram

Mantap!



Garendi berhasil
mengoperasikan *Meriam
Kumborowo.

*Meriam Kumborowo: meriam
eksklusif milik kerajaan
Mataram.

Sepanjang & laskar
Tionghoa memandang
Garendi dengan haru.

Bala
bantuan...

Telah datang.



Garendi mengajari laskar
Jawa bagaimana cara
mengoperasikan meriam
Kumborowo dengan benar

Hei!

Mengapa ada orang
Jawa yang mencoba
membunuhku?

Von

Apa
maksudmu?

Jangan pura-
pura bodoh
denganku!

Von

"Pura-pura
bodoh"...?

Sopan
kah
ucapan
itu?



Pakubuwono ii
Raja Mataram

Pakubuwono ii, dalam
dibalik Aliansi Jawa-
Tionghoa.

Anak
Tiri

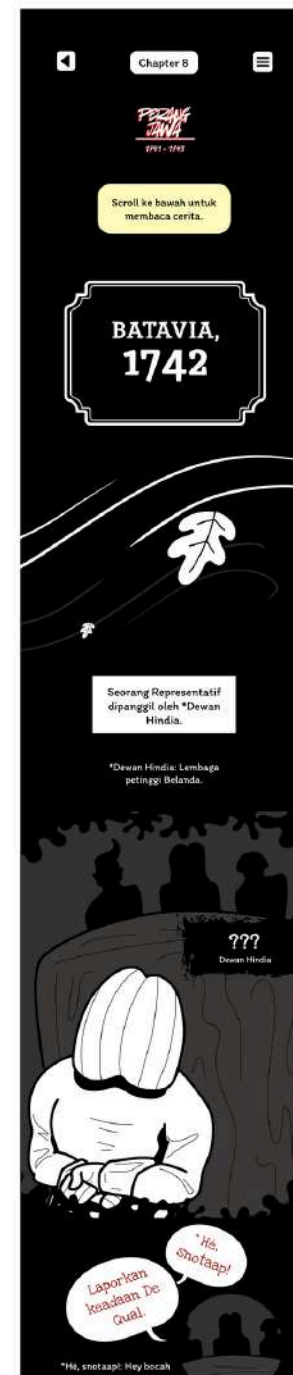
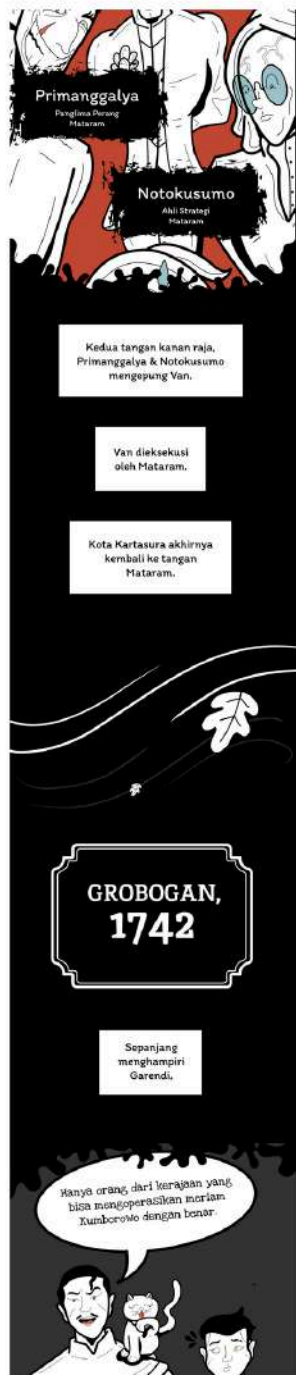
Pakubuwono ii

Orang yang kini
menduduki
takhta raja.

Ia yang selama ini
berusaha menyingkirkan
VOC dari bayang-bayang.

Dengan
memanfaatkan
dendam laskar
Tionghoa dan
Jawa.

Nataran sudah
lepas dari
genggamannya
VOC.



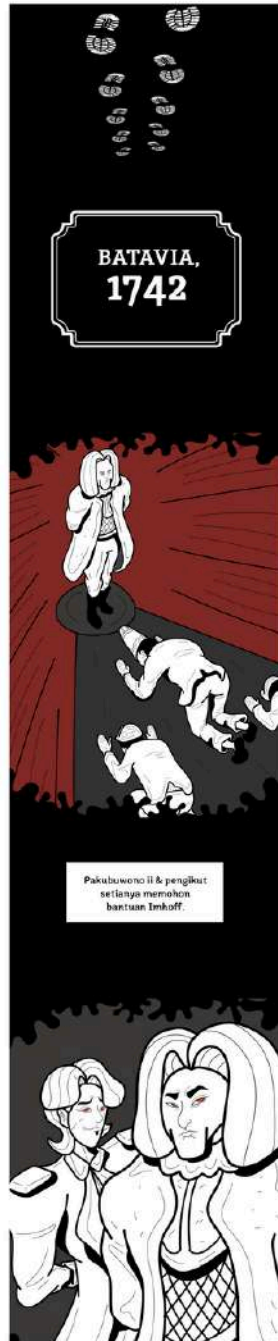






Dengan bantuan
Notokusumo.

Aliansi Jawa-Tionghoa
berhasil memujuk
beberapa pasukan
Mataram untuk ikut.



BATAVIA,
1742

Pakubuwono II & pengikut
satunya memohon
bantuan Imhoff.



Imhoff pribadi memang
berniat menguasai masalah
aliansi Jawa-Tionghoa.

Imhoff mengutus
Gerrit Mom untuk
membantunya.

Kali ini, ia sendiri ikut
turun ke medan perang.

KARTASURA,
1742

Sepanjang kepada
mengusulkan strategi
penyerangan.



Samudra menunggu
Notokusumo & He
Tik marakut lebih
banyak pasukan.

Mereka berniat untuk
menyerang Gerrit
Mom di Batavia.

Tak disangka.



Gerrit Mom yang
mengkamirni
mereka duluan.

Imhoff memimpin
VOC dari barisan
terdepan.

Menebas seluruh pasukan
Jawa-Tionghoa yang
terlihat.



Singha dan Martapuro
dua sahabat kuat pun
dibantai oleh Imhoff.



**PETRANG
JAWA**

1741 - 1743

**THANK
you**

PERANG JAWA

1741 - 1743

ART BOOK

Buku konsep dari perancangan web-based interactive storytelling mengenai Perang Jawa 1741-1743. Art book ini berisi identitas, pendahuluan, concepting, visual research, style exploration hingga final showcase dari perancangan penulis.

