



2%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 19 JUL 2025, 11:22 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 IDENTICAL	 CHANGED TEXT	 QUOTES
0.01%	1.98%	0.12%

Report #27562701

BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Dalam era digital yang kini tumbuh pesat, minat generasi muda terhadap sejarah dan budaya Indonesia mulai memudar. Cara penyampaian informasi sejarah adalah salah satu penyebab informasi yang tersampaikan terlihat monoton terutama secara visual. Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang terutama pelajar tidak menyadari peran penting tiap tokoh Indonesia khususnya perempuan untuk perjuangan bangsa. Para puan yang berkontribusi besar untuk bangsa pada masa kemerdekaan diantaranya adalah R.A. Kartini, Cut Nyak Dhien, Dewi Sartika, dan Martha Christina Tiahahu. Peran tiap tokoh dalam kemerdekaan atau masa perjuangannya sangat berpengaruh yang terlihat sampai sekarang, dari segi edukasi dan hak bersuara. Dari perjuangan tersebut terdapat segala bentuk penghalangnya yang memungkinkan merugikan sejumlah yang ikut berpartisipasi dalam perjuangan tersebut. Dari perjuangan tersebut, kini tiap individu berhak mendapatkan edukasi yang setara dan dapat menyuarakan hak masing-masing untuk keadilan. Terlebih lagi secara tidak sadar bahwa Sebagian penerus bangsa melakukan apa yang telah diperjuangkan oleh tokoh pada masa kemerdekaan. Menurut Sulistia, perang salah satu hal yang membentuk kemerdekaan adalah konflik yang melibatkan senjata antara dua pihak dan lebih untuk memperebutkan atau menyuarakan hak, kendali, kebebasan, atau keyakinan untuk tiap individu, serta konflik ini melibatkan negara untuk mencapai



tujuan tertentu. Efek dari perang sendiri menjadi masalah penting dalam hukum internasional, terutama dampak negatif yang ditimbulkan, seperti kerugian fisik, mental, dan materiil bagi korban yang terlibat (Sulistia, 2021, p. 526). Kemudian berdasarkan Suryohadiprojo, terbentuknya konflik perang membentuk pertahanan untuk mengatasi segala bentuk tantangan yang dihadapi suatu kelompok atau bangsa demi memperjuangkan kepentingan nasional serta keberlangsungan hidup (Suryohadiprojo, 1997, p. 13). Perang yang membuahkan hasil perjuangan rakyat dan sejumlah kelompok diceritakan dalam sejarah yang umumnya dipelajari oleh pelajar di bangku sekolah. Perjuangan itulah yang membuat pelajar mampu meraih mimpinya, terdapat sejumlah yang terinspirasi dari tokoh nasional yang merupakan pelopor untuk melindungi dan membangun negeri. Salah satu bentuk perjuangannya berupa revolusi yang menjadi sarana pencapaian kemerdekaan yang menunjukkan kekuatan dalam bentuk apapun (Cahyono, 2022, p. 115). Dari sejumlah tokoh yang disebutkan dalam sejarah, sebagian dari tokoh-tokoh tersebut adalah perempuan yang berpengaruh untuk memperjuangkan kemerdekaan dengan peran yang beragam seperti medis Kesehatan, pendidik, mengawasi pasokan makanan dan bahkan logistic untuk menstabilkan status fisik pejuang (Prinada, 2024). Pada masa itu, peran perempuan juga perlu memahami sosial politik yang terjadi dan membantu kesejahteraan mereka dan bangsa memiliki kebebasan, terutama penjajahan



kala itu (Devi, 2019). Pada umumnya, untuk memahami sejarah harus melalui media pembelajaran, yaitu buku. Namun, dari buku saja tidak cukup karena dianggap monoton bagi pelajar masa kini. Sekarang 2 teknologi digital maju dengan pesat, media pembelajaran disediakan dalam bentuk digital, seperti buku digital dan video pembelajaran. Video pembelajaran sendiri tidak harus menampilkan guru yang mengajar dalam kelas dengan papan tulis atau presentasi, tapi dengan video animasi. Video animasi kini sudah tumbuh dalam bidang pendidikan, tujuannya untuk membantu pelajar memahami topik pembelajaran lebih baik dan lebih menyenangkan dengan visual dan alur yang cepat diresap. Pada topik sejarah dapat diterapkan dengan animasi yang sesuai dengan target penonton serta literasi melalui audio. Video animasi dapat menjadi sarana pembelajaran untuk menceritakan kembali sejarah atau cerita yang dialami tokoh pejuang negeri. Animasi sendiri dapat dijadikan media pembelajaran yang bermanfaat bagi pelajar yang dapat membantu mempermudah pembelajaran secara visual dan interaktif untuk memahami materi dengan cepat. Metode ini dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi dalam belajar (Melati et al., 2023). Menggunakan animasi juga membantu dengan preferensi pembelajaran dalam generasi digital yang dapat menstimulasi secara visual, penyampaian cerita, membuat belajar jauh lebih menyenangkan (Hound Studio LLC, n.d.). Tidak hanya berupa video animasi, menggunakan



REPORT #27562701

media non konvensional seperti Video Mapping yang tak hanya sebagai media untuk showcase karya seni, namun juga membuat penontonnya terkesan dengan visual bergerak pada bidang yang besar untuk di proyeksikan. Metode ini dapat menarik audiens lebih banyak karena jauh lebih interaktif dibandingkan berupa video biasa pada layar pada umumnya. Ini merupakan teknik modern yang memanfaatkan proyeksi video untuk mengubah berbagai jenis permukaan menjadi tampilan visual yang menarik. 3 Teknik ini bertujuan menciptakan ilusi nyata dengan menggabungkan efek visual dan audio (EKIM, 2011). Video Mapping kini sudah mulai dikenal bagi pecinta museum dan pameran seni dari kalangan muda dan tua. Peneliti akan merancang video mapping dengan tampilan video animasi ditargetkan kepada remaja usia 13 sampai 17 tahun. Tidak hanya menyampaikan sebuah cerita atau paparan materi. metode ini untuk mempermudah pemahaman materi melalui visual bergerak, mereka cepat memahami pentingnya sejarah sebagai pengetahuan yang krusial bagi generasi sekarang untuk membentuk identitas bangsa. Sayangnya, banyak di antara mereka yang kurang berminat untuk mempelajarinya, sehingga memiliki pemahaman yang minim tentang peristiwa-peristiwa penting yang telah membentuk bangsa ini (Tempo, 2023).

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan remaja tentang peran perempuan dalam kemerdekaan Indonesia.
2. Metode pembelajaran masih bersifat konvensional.
- 3.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti video mapping belum banyak. 1.3 Rumusan Masalah 1. Bagaimana merancang video mapping yang baik untuk mengenalkan peran perempuan dalam perjuangan kemerdekaan? 2. Bagaimana menyajikan konten sejarah dengan bahasa dan alur cerita yang sesuai untuk remaja 13–17 tahun? 1.4 Batasan Masalah Fokus utama

penelitian pada perancangan sebagai berikut: 4 1. Penelitian mencakup cerita tokoh wanita yang perannya sebagai seorang perempuan yang berjuang untuk kemerdekaan. 2. Perancangan Video mapping dengan menggunakan animasi dan bahasa sederhana untuk remaja 13–17 tahun.

3 1.5 Tujuan

Penelitian Berdasarkan paparan latar belakang pada masalah, peneliti memiliki tujuan dalam penulisan tugas akhir yaitu: 1. Merancang video mapping berupa animasi dengan gaya seni dan bahasa yang dapat dipahami dan diminati oleh remaja usia 13-17 tahun dengan nuansa hiburan.

13 1.6 Manfaat

Penelitian Manfaat yang diharapkan dari penelitian sebagai berikut: 1.6 1 Manfaat

Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat membantu remaja dalam wawasan sejarah dan mendorong minat dalam mempelajari hal baru yang dapat dikaitkan dengan isu masa kini. 1.6.2 Manfaat Praktis Mendorong minat belajar dalam bidang studi apapun selain sejarah melalui video animasi sekaligus edukatif dan membantu perkembangan ilmu pada remaja. 1.6.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya Perancangan animasi ini dapat menjadi salah satu bukti karya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya yang dapat dijadikan portofolio. 1.6.4 Bagi Peneliti Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan sejarah dalam sudut pandang perempuan pada masa kemerdekaan.

5 1.6.5 Bagi Masyarakat Memahami sejarah dalam waktu yang singkat dibandingkan buku sejarah yang hanya berisi teks dan sekaligus mendapatkan hiburan secara visual yang dapat diingat dalam waktu yang lama.

1.7 Sistematika Penulisan Penulisan tugas akhir ini dirumuskan dengan sistematika penelitian untuk memudahkan dalam memperoleh informasi sebagai berikut. BAB 1 PENDAHULUAN Pendahuluan meliputi latar belakang masalah yang disorot penulis yang minim pengetahuan untuk remaja tentang sejarah tokoh pahlawan ini dan masih berperan untuk menyuarakan

perempuan dari segi perjuangannya. Masalah dalam proposal dipecah sebagai identifikasi masalah, rumusan masalah, dan Batasan masalah untuk penulisan yang berturut. Tujuan dan Manfaat dari proposal difokuskan kepada audiens tertentu. BAB 2 TINJAUAN UMUM Bagian tinjauan umum berupa informasi yang diambil dari berbagai sumber yang berupa jurnal, buku, literatur yang disertai berbagai teori yang dibutuhkan untuk perancangan. BAB 3 METODOLOGI DESAIN Bagian ini mencakup metode pengumpulan data serta penjelasan singkat yang dibutuhkan untuk perancangan, dan dapat disimpulkan serta menjadi petunjuk untuk menyusun skema perancangan. BAB 4 STRATEGI KREATIF 6 Bagian proses perancangan produksi animasi 2D yang akan ditampilkan melalui media video mapping sebagai hasil akhir, melalui tahapan desain karakter, alur cerita, dan visualnya. BAB 5 Bagian ini berisi rangkuman dari penelitian dan proses produksi karya yang dapat menjawab rumusan masalah, serta terang tujuan yang tercapai, dan diikuti beberapa poin saran dari peneliti.. 7 BAB 2 TINJAUAN

UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka 2.1.1 Data Jurnal Zuhri. Dewi. 2019.  “Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis Adobe Flash  14 . Universitas

Ubudiyah Indonesia. Penelitian ini membahas perancangan video animasi tentang sejarah tokoh aceh yang dirancang melalui pemrograman untuk membuat animasi. Gambar 2. 1 Tampilan Animasi Tokoh Pahlawan Aceh (Zuhri & Dewi, 2019) Perancangan tersebut dibuat untuk mengolah sejarah tokoh pahlawan Aceh yang berawal dalam bentuk teks menjadi animasi untuk dijadikan media edukasi tentang pahlawan Aceh untuk setiap generasi agar dapat mengenang jasa pahlawan Aceh. Jurnal penelitian tersebut menjelaskan merancang animasi memakan waktu untuk mengumpulkan data dan proses pembuatan animasi yang memerlukan beberapa tahap, diantaranya storyboard , desain gambar, dan Action Script (Zuhri & Dewi, 2019) . Penelitian tersebut menekankan pentingnya mengolah cerita menjadi animasi edukatif dengan tahap- tahapnya melalui storyboard, desain, dan juga pemograman animasi. Namun dalam perancangan video mapping , animasi 8 yang dibuat di desain sesuai selera target

audiens serta meningkatkan daya tarik visual. Gambar 2. 2 Proyeksi Topeng Malangan (Jurnal) Dalam jurnal “Perancangan Video Mapping Sebagai Media Pengenalan Topeng Malangan berupa perancangan video mapping untuk menunjukkan karakter topeng Malangan dari budaya lokal Jawa Timur. Proses perancangannya menggunakan wujud topeng 3 dimensi yang ditempelkan pada tembok, kemudian bentuk topeng tersebut dijadikan media untuk disorot dengan Cahaya proyektor. Fokus utama dalam jurnal ini adalah proses desain visual dan penyampaian gambaran budaya dengan teknik video mapping (Subari et al., 2020). Sedangkan dalam perancangan ini, objek video mapping ditekankan pada gambaran tokoh pahlawan perempuan pada permukaan tembok atau media sebagai media proyeksi dua dimensi. Lalu ada pendekatan narasi dan animasi untuk menonjolkan aspek edukasi sejarah, jadi 9 berbeda dengan jurnal tersebut yang fokus pada aspek visual budaya. “Perancangan Projection Mapping Rumah Wafat W.R. Supratman merupakan jurnal artikel yang berisi perancangan proyeksi mapping yang ditampilkan pada rumah wafat pahlawan W.R. Supratman di Surabaya. Media tersebut diaplikasikan sebagai interpretasi sejarah, memperkuat nilai sejarah bangunan. Visual pada proyeksi tersebut berupa ilustrasi peristiwa hidup W.R. Supratman Ketika menciptakan lagu kebangsaan yang ditampilkan dalam bentuk narasi bergerak, tampilan lebaran arsip, bendera, dan musik (Putra et al., n.d.). Pada perancangan ini, peneliti mengutamakan pada pengenalan tokoh pahlawan perempuan yang dikemas dengan animasi dua dimensi dan diproyeksikan pada tembok atau media dalam ruangan yang memudahkan audiens dalam memahami dan mengingat sejarah pahlawan tersebut. Dalam jurnal “Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa , dengan adanya media pembelajaran menggunakan video animasi untuk membantu meningkatkan hasil belajar pelajar. Rupanya hasilnya relatif efektif karena dengan berkembangnya teknologi, pelajar lebih giat dan mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari melalui video animasi lebih menarik dan menyenangkan, tidak monoton membaca dan memahami lewat buku. Salah satunya belajar IPA seperti yang disebut pada jurnal ini (Adiati,

Firdaus, & Nurwahidin, 2023). Dibandingkan dengan perancangan ini, jurnal tersebut fokus untuk pembelajaran IPA. Perancangan animasi ini diaplikasikan untuk media edukasi sejarah dengan visual yang memudahkan audiens memahami cerita dan dapat membantu menumbuhkan minat belajar bagi generasi muda, dan dapat menghargai jasa pahlawan. 10 Gambar 2. 3 Perbedaan proyektor untuk layer biasa dengan proyektor untuk mapping gedung (Izyvisual. 2023) Untuk perancangan pada penulisan ini, penulis dapat menyesuaikan teknik Video Mapping yang cocok dengan materi animasi yang akan ditampilkan. Selain untuk menambah suasana pada suatu karya pada penelitian tersebut, penulis dapat membuat video mapping yang interaktif dengan alat yang memadai. 2.1.2 Data Buku Buku Cerita 'Cut Nyak Dien' yang ditulis oleh Nunik Utami berupa buku untuk anak-anak yang berisi kisah Cut Nyak Dien. Buku ini tidak seperti novel pada umumnya karena terdapat banyak dialog dan mempermudah audiensnya untuk memahami ceritanya. 11 Gambar 2. 4 Buku Cerita Cut Nyak Dien (Utami, 2011) Buku ini menceritakan potongan-potongan hidupnya sebagai seorang wanita terlebih lagi pahlawan Aceh. Buku ini berfokus pada literasi dengan beberapa ilustrasi untuk menggambarkan adegan tertentu pada tiap bab nya. Perbedaan buku ini dengan penulis adalah media yang diterapkan untuk menyampaikan cerita pahlawan tersebut, buku ini melalui literasi dan beberapa ilustrasi, sedangkan penulis merancang animasi dengan teknik Video Mapping untuk meningkatkan ketertarikan audiens serta terkesan interaktif dan modern. 2.2 Tinjauan Teori 2.2.1 Video Mapping Video Mapping atau Projection Mapping (PM) merupakan teknik yang memproyeksikan gambar buatan computer ke permukaan fisik dengan menggunakan proyektor, dapat menciptakan 12 lingkungan Augmented Reality (AR) salah satunya, Dimana dunia virtual dan dunia nyata menyatu dengan rata. Permukaan yang menjadi media target untuk menampilkan hasil Video Mapping tidak hanya terbatas pada layer putih dan datar, tetapi juga dapat menggunakan berbagai bentuk permukaan yang tak rata (Iwai, 2024). Proyeksi video mapping lebih menitikberatkan pada

efek khusus dan jarang menonjolkan narasi visual, dengan tujuan menyampaikan dan memperkenalkan pengetahuan sejarah serta memperkaya budaya kepada khalayak yang lebih luas. Video mapping telah berkembang menjadi sebuah bentuk ekspresi seni yang digunakan secara luas dalam ranah budaya untuk memperindah lingkungan perkotaan, menyebarkan cerita dan tradisi, serta memperkaya pemahaman tentang konteks sejarah (De Paolis, Liaci, Sumerano, & De Luca, 2022). Video Mapping merupakan suatu teknik untuk mengubah objek fisik menjadi layer tampilan interaktif yang luar biasa. Tetapi dibalik tampilan visual yang menarik itu terdapat serangkaian software untuk membuat video mapping untuk menciptakan karya yang mengesankan, diantaranya adalah: a. Arsitektur: video mapping yang ditampilkan di suatu bangunan seperti gedung besar. b. Objek: proyeksi yang lebih kecil dibandingkan gedung seperti patung, mobil, dan sejenisnya. c. Interior: proyeksi pada objek yang terdapat dalam suatu ruangan, bisa berupa benda sehari-hari d. Fulldome: proyeksi yang disorot pada permukaan pada langit ruangan yang berbentuk setengah bulat. 13 e. Landscape: proyeksi yang disorot pada bidang besar seperti tembok. f. Proyeksi Air: proyeksi cahaya pada air yang biasanya disorot pada air mancur atau air yang mengalir dari atas

2.3 Teori

Utama Teori yang menjadi indikator utama bagi penulis beserta ilmu pengetahuan untuk membuat perancangan: 2.3 **1 2 5 7** 1 Prinsip Animasi Prinsip animasi terdiri 12 jenis yang diciptakan oleh animator Disney Frank Thomas dan Ollie Johnston yang dituliskan pada buku 'The Illusion of Life'. **1** 12 prinsip tersebut dapat membantu dalam membuat suatu makna gambar dapat memiliki kesan yang menjiwai suatu objek gambar, berikut prinsip-prinsip yang diterapkan: Gambar 2. 5 12 Prinsip Animasi (glints.com) a. Secondary Action (Gerakan Penutup) 14 Merupakan gerakan pelengkap atau pendukung yang bertujuan menyempurnakan gerakan utama tanpa menggantikan peran gerakan utama. b. Appeal Prinsip ini cukup penting dalam pembuatan karakter ataupun objek untuk memiliki ciri khas secara visual yang kuat. Appeal dapat diterapkan dari era yang menarik, dan mudah

dikenali. c. Staging Staging adalah penataan letak objek atau karakter dalam suatu adegan untuk memastikan elemen penting menjadi pusat perhatian. Ini bertujuan membantu audiens memahami cerita dengan jelas dan menekankan bagian yang penting. d.   Follow through & overlapping Action Merupakan gerakan setelah gerakan utama berhenti atau suatu gerakan yang terjadi disaat bersamaan.    Menggunakan prinsip ini untuk menciptakan gerakan yang alami. e. Slow in & slow out Prinsip yang merujuk pada perlambatan di awal dan akhir gerakan objek atau karakter. Dengan menambahkan variasi kecepatan pada bagian awal dan akhir, gerakan menjadi terlihat lebih natural.

2.3.2 Latar Belakang Tokoh Pahlawan Wanita

Penelitian ini penting untuk mengkajikan informasi terkait kontribusi tokoh pahlawan wanita. Tak hanya tentang biografi mereka, melainkan juga mengkaji nilai dan prinsip perjuangan mereka dengan pendekatan kesetaraan gender, kepemimpinan, pendidikan, bahkan resistensi sosial. Tokoh pahlawan wanita yang dikaji dalam perancangan ini adalah:

15 2.3.2.1 Raden Ajeng Kartini

Raden Ajeng Kartini atau Kartini telah dikenal di seluruh Indonesia sebagai simbol wanita semasa kemerdekaan. Beliau terkenal sebagai pelopor dalam pembebasan wanita di Indonesia, dan sosoknya menggambarkan meyakinkan gagasan untuk kesetaraan gender pada beragam aspek kehidupan yang salah satunya adalah Pendidikan. Kartini mengkritik patriarki dan budaya ditempat asalnya, budaya Pingitan, dan meniadakan kemajuan pada perempuan. Ia percaya perempuan memiliki kelebihan, mereka dapat berkembang secara intelektual dan sosial (Rohmah et al., 2024).

2.3.2.2 Cut Nyak Dhien

Tokoh pahlawan wanita Aceh yang dikenal sebagai simbol patriotisme perempuan Indonesia. Dalam jurnal "The Heroic Journey of Cut Nyak Dien" disebutkan perjuangannya dengan teori patriotism dalam konteks kolonialis. Setelah kematian suaminya, beliau menunjukkan keberanian yang besar melawan Belanda. Pengorbanan, ketangguhan, teladan, merupakan nilai-nilai yang ia terapkan menjadi fokus utama dalam menjalani perjuangannya (Zahara et al., 2023).

2.3.2.3 Cut Nyak Meutia

Cut Nyak Meutia berasal dari Aceh, perannya tidak begitu jauh

dengan Cut Nyak Dhien. Dalam jurnal “ Historical Perspective of Acehese Women's Leadership” beliau menggunakan pendekatan sejarah gender untuk mengungkapkan kepemimpinan perempuan dalam perlawanan terhadap kolonialisme bukan hal baru dalam konteks budaya Aceh. Beliau menampilkan dirinya sebagai pemimpin yang strategis, berani dalam mengambil alih komando setelah para suaminya yang 16 gugur (Djono et al., 2022). Beliau juga mengedepankan resistensi aktif, menolak tunduk pada dominasi kolonial dan memilih jalan perjuangan bersenjata. Teori resistensi sosial digunakan untuk menyoroti peran perempuan melawan penjajahan.

2.3.2.4 Dewi Sartika
Dewi Sartika, beliau adalah tokoh asal Jawa Barat yang perjuangannya tidak kalah dari R.A. Kartini. Dalam jurnal “ Examining Dewi Sartika`s Educational Concept” Dewi Sartika melakukan pendekatan filsafat bahwa Pendidikan merupakan dasar dari teori yang dianalisis. Beliau tidak hanya membangun sekolah untuk menumbuhkan pendidikan, dan juga mengenalkan metode belajar yang menekankan moral, etika, dan nilai-nilai lokal budaya Sunda. Menurutnya, pendidikan adalah salah satu cara untuk membebeaskan wanita dari keterbelakangan dan ketergantungan (Widyaningsih & Kuswandi, 2023).

2.3.2.5 Martha Christina Tiahahu Beliau adalah lambang perjuangan remaja dan figure inspiratif yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah pelajar. Teori yang beliau terapkan merupakan pembelajaran sejarah berbasis tokoh yang bertujuan untuk mengembangkan nilai nasionalisme dan kebanggaan terhadap pahlawan lokal dan menyadarkan generasi muda pentingnya semangat juang dan cinta tanah air (Marpelina et al., 2022).

17 2.4 Teori Pendukung

2.4.1 Warna Gambar 2. 6 Color Wheel (thebass.org) Color Wheel merupakan bagian dari teori warna, dalam color wheel ini terdiri dari susunan hue warna berbentuk lingkaran yang menampilkan warna primer (primary) , sekunder (secondary), dan tersier (tertiary) yang diperlukan untuk membuat suatu visual yang dapat diminati oleh audiens untuk menambah estetika suatu objek secara subjektif maupun objektif (Hahury, 2022).

a. Warna Primer Warna primer terdiri dari warna biru, merah, kuning 18 Gambar 2. 7 Color Wheel Primer b.

Sekunder Warna sekunder merupakan warna dari hasil pencampuran warna primer Gambar 2.

10 8 Color Wheel Sekunder c. Warna Tersier Warna Tersier juga

merupakan campuran warna satu warna primer dan satu warna sekunder. 19 Gambar 2.

9 Color Wheel Tersier d. Skema warna Gambar 2. 10 Skema Warna

Skema warna adalah kombinasi warna yang disusun untuk tujuan estetis.

Penggunaannya bertujuan menciptakan tampilan yang harmonis dan mencolok secara visual, sekaligus membangun karakter atau kesan tertentu dalam karya. Selain itu, skema warna mempermudah dalam pemilihan warna, sehingga proses desain menjadi lebih 20 efisien. Meski ada banyak

skema warna yang bisa digunakan, tidak semuanya cocok untuk setiap

kebutuhan desain. e. Warna Monokromatik Gambar 2. 11 Warna Monokromatik

Warna monokrom berupa kombinasi warna dalam satu hue dan hanya

berfokus pada shade (hue dan hitam), tone (hue dan abu), dan

tint (hue dan putih). Gambar 2. 12 Contoh warna monokrom dengan

shade, tone, dan tint (canva) f. Warna Hangat dan Dingin 21 Gambar

2. 13 Warna Hangat dan Dingin Warna merah sampai warna hijau terang

terkategorikan sebagai warna hangat, sedangkan warna magenta sampai hijau

gelap menandakan sebaliknya, warna dingin. 2.4.2 Psikologi Warna Terhadap

Remaja Berdasarkan analisis dalam jurnal “The Effectiveness of Chromotherapy on Youth

, warna memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kondisi

mental, emosional, dan perilaku seseorang, terutama pada kelompok usia

remaja. Remaja merupakan kelompok yang sedang berada dalam tahap

perkembangan psikologis yang sensitif, sehingga mereka cenderung lebih

mudah terpengaruh oleh rangsangan visual, termasuk warna. Warna-warna

tertentu dapat menimbulkan respon emosional yang berbeda-beda, seperti

ketenangan, semangat, atau bahkan kecemasan, tergantung pada konteks serta

karakter masing-masing individu. Selain itu, dalam konteks terapi warna

atau chromotherapy , warna juga digunakan sebagai simbol yang memiliki

makna terapeutik, dengan tujuan untuk membantu menyeimbangkan kondisi

emosional dan fisik seseorang. Warna hangat seperti 22 merah, oranye,

dan kuning sering diasosiasikan dengan energi dan keceriaan, sementara

warna dingin seperti biru dan hijau lebih dikaitkan dengan ketenangan dan rasa aman. Dengan demikian, pemilihan warna yang tepat dapat berperan penting dalam menciptakan kenyamanan visual sekaligus mendukung kesejahteraan psikologis remaja (Kriticka, 2023).

2.4.3 Desain Karakter
Desain karakter adalah salah satu tahap krusial dalam pembuatan ilustrasi, animasi, film, maupun video game. Karakter yang dibuat perlu selaras dan menyatu dengan dunia atau latar tempat ia berada. Proses perancangan karakter dapat dipermudah dengan mempertimbangkan elemen-elemen seperti bentuk tubuh karakter, warna, dan pakaian yang dikenakan

(Ariella et al., 2022). a. Bentuk karakter Gambar 2. 14 Bentuk tubuh perempuan (pinterest) Bentuk tubuh karakter manusia juga berpengaruh dari sifat dan fisik karakter. Menerapkan bentuk karakter juga 23 menunjukkan keberagaman fisik seluruh Perempuan serta ciri khas karakter, b. Warna palet Gambar 2. 15 Color Palettes practice (Clip Studio Paint)

Pemilihan warna pada karakter juga harus tepat, dari segi pencahayaan dan yang terpenting warna pribadi atau warna yang mengkarakteristikan tokoh tertentu. Warna berperan penting sebagai symbol atau hanya sekedar menampilkan estetika pada suatu objek. c. Pakaian 24 Gambar 2. 16 Character design from different ethnicities Pada tahap desain karakter, tentu tidak semua karakter memiliki pakaian, namun karakter tertentu itulah yang memiliki pakaian sebagai simbol atau ciri khas karakter tersebut. Tak hanya itu, pakaian juga melambangkan asal usul karakter, dan dari asal usul yang sama pun memiliki ciri khas yang berbeda.

2.4.4 Tipografi Gambar 2. 17 Typography Design (Kreafolk)

Tipografi merupakan salah satu elemen desain yang berupa teknik dan seni berupa susunan huruf yang dapat diatur ukuran, bentuk, warna dan tata letaknya dalam suatu ruang kanvas. Tipografi memiliki elemen-elemen yang dampaknya dapat mempermudah keterbacaan, memunculkan karakter dalam desain, dan daya Tarik visual. Terlebih itu, penggunaannya dalam dunia desain membantu desainer dalam menciptakan desain dengan tipografi dalam media cetak, permainan, dan platform digital seperti website dan

aplikasi (GÜNAY, 2024). Elemen-elemen pada Tipografi sebagai berikut: a.

Typeface : typeface atau jenis huruf adalah bentuk huruf yang digunakan pada suatu susunan teks, seperti serif, sans-serif, monospace, script, dan decorative . b. Kerning: Jarak antara huruf yang dapat memengaruhi kenyamanan membaca dan aliran visual. 26 c. Tata Letak (Layout): susunan teks atau penataan letak huruf atau teks pada suatu lembar. d. Warna: membantu mempermudah keterbacaan dengan warna yang mencolok. e. Ukuran dan Ketebalan Huruf: Menentukan hierarki (alur baca) dan keterbacaan f. Struktur Huruf: Komponen seperti baseline, cap height, x- height, ascender, descender dan lainnya. 2.5 Ringkasan

Kesimpulan Teori Perancangan video mapping pahlawan wanita mencakup beragam teori untuk memaksimalkan hasil perancangan. Teori utama mencakup hal yang penting dalam proses perancangan dari video mapping dari segi pemahaman dasar bagaimana media non konvensional bekerja terutama pada bidang kesenian, diikuti dengan prinsip animasi, dan catatan sejarah tokoh yang akan ditampilkan. Perancangan ini membutuhkan teori pendukung yang merupakan ranah desain, dari mendesain karakter, warna yang diikuti dengan teori psikologi warna pada remaja, dimana pada usia remaja, warna kompleks sudah bisa dipahami. Tipografi juga menjadi salah satu elemen penting untuk menyampaikan informasi. Penataan susunan penulisan, keterbacaan, serta bahasa yang sudah dipahami oleh anak-anak remaja. Perancangan video mapping ini membutuhkan kedua teori utama dan teori pendukung untuk mempermudah proses pembuatan animasi dan pengaplikasian media video mapping . Perancangan ini diharapkan sesuai dengan target penonton remaja usia 13-17 tahun sebagai media pembelajaran dan pertunjukan seni media non konvensional. 27 BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN 3.1 Sistematis Perancangan Perancangan disusun untuk menceritakan sejarah tokoh pahlawan wanita dengan media yang sedikit berbeda dari animasi biasa. Video Mapping merupakan kesempatan besar dalam dunia industri kreatif, tak hanya keindahannya, namun terlihat jauh interaktif yang dapat membuat kalangan remaja tertarik dengan kemajuan teknologi.



Perancangan memerlukan alur kerja yang baik, pendekatan yang dilakukan untuk penelitian menggunakan design thinking : Tabel 3. 1 Tabel Design Thinking Emphatize ✕ Remaja masa kini tidak tahu banyak mengenai tokoh h pahlawan Indonesia terutama perempuan yang lebih dalam. ✕ Sebagai n remaja kurang minat dengan sejarah karena media belajar yang konvensional. Define ✕ Jarang adanya media menceritakan tokoh perempuan yang berjasa di masa kini maupun lampau. ✕ Video sejarah tentang toko h belum banyak yang terlihat menarik di mata remaja. Ideate Penulis merancang animasi sejarah tentang tokoh pahlawan wanita yang cukup diketahui dengan teknik video mapping. Prototype Hasilnya berupa animasi dan contoh prototype menggunakan video mapping. 28 1.2 Metode Pencarian Data Penelitian menerapkan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis, memahami, dan mengeksplorasi informasi mengenai Cut Nyak Dhien dan teknik penggunaan video mapping. 12 Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, serta wawancara. Adapun sumber data dijelaskan secara rinci sebagai berikut: 3.2.1 Studi Literatur Berupa buku, jurnal, artikel website yang berkaitan dengan perancangan animasi, cerita tokoh, dan video mapping . 3.2.2 Observasi Melakukan observasi di museum sejarah seperti museum nasional di Jakarta dan observasi video tentang sejarah tiap tokoh serta mengenai video mapping di kanal youtube . 3.2.2.1 Observasi secara tidak langsung Observasi secara tidak langsung dilakukan dengan melihat video pada media sosial dan kanal youtube dari segi pendapat dan pengalaman seseorang melihat video mapping dan sejumlah materi belajar mengenai video mapping. 3.2.2.2 Observasi secara langsung Observasi secara langsung yang dapat ditelusuri di Museum Nasional atau Museum seni yang menyelenggarakan pertunjukan video mapping . 29 3.2.3 Wawancara Melakukan wawancara mengenai video mapping dengan ahli untuk berdiskusi pengenalan, pemahaman, dan cara instalasi video mapping. 3.3 Analisis Data Penelitian mengandalkan data dari berbagai sumber untuk meningkatkan efektivitas proses dan hasil perancangan. Berikut adalah rincian dari kumpulan data yang digunakan: 3.3.1 Studi

REPORT #27562701

Literatur Tabel 3. 2 sumber data jurnal Judul Jurnal Penulis Tahun
Keterangan Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh
Berbasis Adobe Flash Zuhri & Sarini Vita Dewi 2019 Jurnal ini berisi
perancangan animasi sejarah tokoh pahlawan Aceh. Terdapat tahapan dalam
membuat perancangan setelah riset adalah membuat story board, desain
gambar, menentukan layer, dan menggunakan action script untuk membuat
animasi. Setelah membuat desain karakter dan gambar pendukung 30
lainnya, hasil akhir menampilkan setiap tokoh pahlawan Aceh dengan latar
yang sesuai dengan sejarah ataupun kisahnya. Projection mapping
technologies: A review of current trends and future directions Daisuke
IWAI 2024 Pemahaman mengenai video mapping sebagai teknik visual yang
tak kalah menarik dan juga meningkatkan nilai seni. Jurnal ini juga
menyertai teknik penerapannya pada objek menggunakan Bahasa pemrograman
dan matematika untuk mendapatkan hasil video mapping yang memuaskan. A
Video Mapping Performance as an Innovative Tool to Bring to Life and
Narrate a Lucio Tommaso De Paolis, Silvia Liaci, Giada Sumerano, dan
Valerio De Luca 2022 Penerapan video mapping interaktif untuk untuk
meningkatkan ketertarikan audiens di galeri seni yang juga menampilkan
31 Pictorial Cycle tampilan Augmentated Reality (AR) untuk menambah
unsur interaktif yang dapat membawa audiens kedalam cerita yang ada
pada lukisan di galeri tersebut. Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan
Motion Graphics Dalam Multimedia Nadila Agnestesia Suyadi, Alfasyahri
Zaki, Arjuna Sitepu, Kiki Andrea, dan Ali Ikhwan 2023 Jurnal ini
berisi tentang 12 prinsip animasi dalam animasi dan motion graphic
yang memiliki perbedaan yang dapat dilihat dari hasil penerapan prinsip
animasi yang sesuai dengan kebutuhan desainer atau animator dalam
membuat animasi. Tabel 3. 3 sumber data buku Judul Buku Penulis
Tahun Keterangan Cut Nyak Dien Nunik Utami 2011 Merupakan buku yang
menggambarkan kisah Cut Nyak Dhien pada buku cerita anak 32 dengan
narasi yang penuh disertai dialog untuk memahami sudut pandang dari
buku cerita tersebut. Tabel 3. 4 sumber data artikel Judul Artikel



Penulis Tahun Keterangan 12 Prinsip Animasi Menurut Animator Profesional
IDS | BETC - Artikel dari Akademi IDS | BTEC menampilkan 12

prinsip animasi yang dapat digunakan dalam membuat animasi, tidak perlu
semua digunakan. Prinsip- prinsip ini belum tentu digarap semua dalam
satu animasi, karena setiap video animasi memiliki ciri khas masing-

masing Sejarah, Tidak Penting dan Membosankan ? Purbo Irianto & Fatmi

Sunarya 2020 Dalam artikel ini tertulis bahwa ada penyebab mengapa

remaja kurang 33 minat sejarah karena membosankan. Alasan dibaliknya

adalah metode pembelajaran yang monoton dan tidak mengasyikan bagi

pelajar. Penyebab Literasi Rendah di Indonesia, Salah Satunya Minim

Sarana Prasarana Merdeka.com 2024 Masyarakat Indonesia pada tahun 2024

telah dilabeli rakyat minim literasi yang dapat memengaruhi perkembangan

social dan ekonomi masyarakat. 9 Literasi tidak hanya tentang kemampuan

baca tulis, tetapi juga pemahaman dan kemampuan memanfaatkan informasi dengan luas.

Terlebih lagi, minimnya literasi juga disebabkan 34 kurangnya sarana

dan prasarana, kualitas Pendidikan yang belum merata, budaaya membaca

lemah, bahkan keterbatasan akses buku yang berkualitas. Types of

Projection 3D Video Mapping Alexander Kuiava 2021 Artikel ini menunjukan

jenis- jenis videomapping 3D yang diaplikasikan pada objek berwujud

dalam ukuran kecil maupun besar sesuai kebutuhan. Namun dengan beragam

jenis, tentunya membutuhkan alat yang lebih banyak selain satu buah

proyektor. 3.3.2 Observasi Tabel 3. 5 data observasi secara langsung

Lokasi Tanggal Keterangan 35 Pelaksanaan Museum Nasional Jakarta 23

Februari 2025 Di Muesum Nasional Jakarta terdapat limited event yang

dinamakan ImersifA. ImersifA dapat disebut sebagai suatu media hiburan

berbentuk Video Mapping yang diadakan dalam gedung Museum Nasional.

Dalamnya berupa ruangan kosong, pada langit dan tembok ruangan terdapat

proyektor untuk menampilkan video dalam bentuk 360 derajat atau seperti

VR (Virtual Reality) , dimana penonton dapat menikmati pengalaman

di ImersifA dan memasuki dunia tersebut. 36 3.3.3 Wawancara Wawancara

dilakukan untuk kebutuhan penelitian mengenai video mapping. Peneliti



melakukan wawancara dengan narasumber yang cukup ahli mengenai video mapping. Tabel 3.6 Wawancara Narasumber Tanggal Pelaksanaan Keterangan Tedy Mursalat Farqo 21 Mei 2025 Wawancara mengenai video mapping, segi teknologi dan pasar bagaimana, terutama apakah bagus bagi pemula untuk menggunakan media video mapping. Hasil wawancara dapat disimpulkan dalam beberapa poin untuk memahami video mapping itu seperti apa di mata ahli dan juga pemula, berikut adalah poin-poin yang dapat digarisbesarkan: a. Video Mapping dan proyeksi bias aitu cukup berbeda, letaknya pada proses pemetaan atau (mapping), dimana konten visual yang ingin ditampilkan disesuaikan dengan bentuk bidang objek yang tak selalu standar. b. Tantangan teknis dalam peralatan dan lingkungan juga menjadi salah satu faktor penting untuk menampilkan 37 konten yang biasanya terletak pada penyesuaian alat (proyektor, resolusi), serta kondisi pencahayaan di sekitar yang tak boleh mengganggu proyeksi video mapping. c. Tantangan teknis dalam ukuran dan bentuk konten adalah penyesuaian nya untuk ditampilkan pada bidang objek pemetaan yang tidak seragam. d. Skala proyeksi Indoor juga dapat diterapkan dengan video mapping dengan skala kecil seperti ruang kelas, asalkan permukaannya dapat memantulkan Cahaya dengan baik e. Video Mapping untuk edukasi bisa menjadi suatu potensi, seperti jika ditampilkan di ruangan yang redup, mampu menarik atensi dan menghadirkan pengalaman visual. f. Kesulitan bagi pemula: secara teknis disar, video mapping cukup mudah dipelajari bagi pemula, namun kompleksitas dapat meningkat dan sulit tergantung pada dimensi dan tujuan proyeksinya. 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Hasil Analisis data menyatakan bahwa sebagian remaja yang tidak minat sejarah karena salah satu alasannya membosankan metode pembelajarannya dan sebenarnya mereka lebih suka jika melihat di museum dari bentuk patung, objek yang dapat diinteraksi, atau berupa video. Metode pembelajaran di Indonesia juga cukup rendah karena belum banyak sarana yang berbentuk non-konvensional. Salah satunya sejarah yang cukup penting, peneliti memilih sejumlah tokoh perempuan Indonesia yang berperan

dalam perjuangan kemerdekaan untuk mencolok karakter wanita sebagai tokoh utama. Namun, dapat diperluas dengan metode media non-konvensional yang menjadi salah satu sarana belajar 38 dan interaktif bagi remaja, serta meningkatkan ketertarikan remaja dalam sejarah. 3.5 Pemecahan Masalah Selama penelitian, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diberi solusi: a. Informasi terkait cerita pahlawan wanita Indonesia dapat dipetik yang bisa dijadikan pesan moral dan harus sesuai dengan tingkat pemahaman remaja umur 13-17 tahun. b. Video animasi disesuaikan dengan gaya visual yang disukai oleh remaja. c. Video animasi tidak hanya terdiri dari cerita tiap tokohnya, namun disertai elemen-elemen desain yang merupakan tempat asal kelahiran atau ciri khas mereka. d. Desain karakter dibuat lebih mencolok sesuai prinsip animasi dan menggambarkan ciri-ciri fisik dan pakaian tiap tokohnya. e. Penggunaan warna dapat beragam, namun tak lupa untuk membuat tiap tokohnya menjadi titik fokus.. f. Pemilihan tipografi dan typeface perlu diperhatikan keterbacaannya untuk salah satu alat komunikasi bagi yang membutuhkan.

3 6

39 BAB 4 STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Strategi

komunikasi untuk perancangan video animasi tentang pahlawan perempuan yang menggunakan pendekatan video mapping . Visualisasi menggunakan warna kontras namun tidak terlalu ramai agar subjek atau karakter yang ditampilkan lebih mencolok dengan gaya visual yang baik dilihat dan tidak terlalu ramai. Animasi akan digerakan dengan sederhana agar penonton tidak kewalahan saat menonton. Alur cerita pada animasi menceritakan masing-masing tokoh dengan durasi yang tak memakan waktu dan berfokus pada peran perjuangannya pada masa hidupnya. Konten pada animasi diikuti dengan efek suara, lagu, dan voice over untuk mengisi suasana pada animasi tersebut. Voice over digunakan untuk menceritakan alur cerita yang disampaikan untuk memperjelas visual bergerak, dan diikuti dengan subtitle atau narasi untuk penggambaran cerita pada animasi. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, penyampaian katanya yang mudah dipahami dan singkat untuk mengambil garis besarnya yang disesuaikan dengan

durasi animasi per-tokohnya. Hasil animasi akan ditampilkan melalui proyeksi video mapping yang disorot pada media datar seperti dinding, untuk memberi pengalaman menonton tidak seperti menonton film pendek, jadi durasi yang dibuat tidak terlalu panjang. Informasi pada animasi tersebut menampilkan cerita singkat hal yang diperjuangkan oleh tokoh tersebut dan sampai menjadi pelopor bangsa.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning Untuk menyusun strategi perancangan yang efektif, penting bagi peneliti untuk memahami siapa yang akan menjadi audiens. Oleh karena itu, dilakukan analisis segmentasi, targeting, dan positioning (STP) untuk mengenal audiens dan sesuai konten yang disampaikan kepada kelompok tersebut.

4.2.1 Segmentation

1. Demografis: Untuk usia diutamakan untuk pelajar usia 13-17 tahun, namun karya ini bisa untuk umum yang tertarik dengan seni dan edukasi yang interaktif. Kemudian untuk pendidikan diutamakan untuk pelajar, tetapi bisa untuk pekerja dalam bidang manapun selama memiliki ketertarikan seni.
2. Geografis: wilayah yang ditujukan adalah area sekolah atau lembaga pendidikan yang memiliki fasilitas teknologi. Namun, dapat diterapkan pada lokasi yang memiliki tempat untuk menampilkan karya seni.
3. Psikografis: Minat terhadap sejarah dan teknologi, seni adalah poin plus
4. Behavioral: dikhususkan untuk pelajar dan opsional untuk peminat yang gemar mempelajari sejarah dan karya seni, serta pelajar atau pendidik yang mencari metode belajar yang lebih mudah dipahami dengan media non-konvensional.

4.2.2 Targeting

1. Event edukasi atau pameran seni yang menyediakan pengalaman belajar dan seni yang lebih menarik.
2. Sekolah atau institusi yang ingin mengadopsi metode pembelajaran inovatif
3. Pendidik atau seniman yang terbuka untuk penggunaan teknologi sebagai sarana belajar.

4.2.3 Positioning

1. Dibandingkan metode belajar konvensional, video mapping menawarkan pengalaman belajar yang mencolok dalam segi visual dan menampilkan karya seni.
2. Salah satu solusi edukasi yang interaktif yang menggabungkan teknologi visual untuk meningkatkan minat serta pengalaman belajar bagi pelajar.

4.3 Analisis

SWOT Analisis SWOT diterapkan pada perancangan animasi dan video mapping pada table berikut: Tabel 4. 1 Analisis SWOT Analisis SWOT Strength (S) 1. Visual yang cocok untuk usia remaja. 2. Menggabungkan edukasi sejarah dengan media digital. 3. Video Mapping dapat memberikan pengalaman nonton yang berbeda dan baru. Weakness (W) 1. Membutuhkan proyektor dan ruangan yang memadai. 2. Produksi video mapping dapat menguras waktu dan tenaga. 3. Tidak banyak area yang cocok untuk instalasi video mapping. Opportunity (O) 1. Potensi Strength- Opportunity (SO) 1. Menggunakan Weakness- Opportunity (WO) 1. Jika adanya 42 kolaborasi dengan sekolah atau museum 2. Dapat diperluas untuk mendapatkan audiens melalui kanal Youtube. visual yang menarik perhatian remaja yang terbiasa dengan konten digital. 2. Memadukan tema pahlawan perempuan dengan gaya tren visual terkini seperti pendidikan, semangat, dan keberanian) supaya relevan dengan nilai-nilai yang relevan dengan nilai-nilai yang sedang tumbuh di kalangan remaja. 3. Berkolaborasi dengan sekolah, museum, bahkan komunitas kreatif untuk memperbesar jangkauan untuk meningkatkan pendidikan dengan sarana kreatif. keterbatasan alat, versi digital bisa dipresentasikan dalam bentuk video. 2. Membuat perancangan dalam skala kecil terlebih dahulu agar realistis dan dapat dikerjakan secara mandiri, dapat menjadi peluang bila ada versi pengembangannya jika memiliki dukungan dari pihak eksternal. 3. Usia Remaja tidak memiliki gaya visual khusus, karena pada usia tersebut mulai mengeksplor warna dan visual yang lebih kompleks. 43 Threat (T) 1. Minat sejarah terbilang rendah yang membuat audiens kurang tertarik. 2. Perbandingan media hiburan yang kualitas dan visualnya yang lebih populer. 3. resiko jika sejarah membosankan bila tidak di desain dengan baik dan tepat. Strength-Threat (ST) 1. Durasi konten yang singkat dan mudah dicerna oleh remaja. 2. Menggunakan pendekatan gaya visual yang cukup familiar dengan remaja 3. Membuat versi digital agar konten dapat diakses Ketika video mapping tidak ditampilkan. Weakness-Threat (WT) 1. Membataskan durasi konten agar tidak terlihat

bertele- tele dan fokus pada poin penting tiap pahlawan. 2. Antisipasi persepsi negatif mengenai sejarah dengan cerita yang fokus dengan sisi personal tokoh, seperti perjuangan di usia muda, pendidikan, bahkan hubungan keluarga).

4.4 Analisa Model 5W+1H

1. WHAT : Video mapping menampilkan video animasi yang berisi peran tokoh perempuan pada masa kemerdekaan untuk menunjukkan hal yang diperjuangkan. 44
2. WHERE: Video ini ditampilkan di pameran seni dan juga dibagikan di internet melalui kanal Youtube .
3. WHEN: Selain di kanal Youtube video ini ditampilkan pada pameran seni di kampus atau sekolah, bahkan dengan kesempatan di museum.
4. WHO: Target remaja usia 13-17 tahun, namun untuk lokasi penampilan video mapping dapat digemari usia diatas target.
5. WHY: untuk mengedukasi dan menginspirasi generasi muda tentang peran penting tokoh perempuan pada masa kemerdekaan, agar mereka lebih menghargai sejarah dan peran perjuangan tiap tokoh pahlawan yang sering terlupakan. Selain itu, video ini juga menunjukkan kesadaran tentang kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan.
6. HOW: Video animasi dibuat berdasarkan riset tokoh perempuan, lalu divisualisasikan dengan animasi dua dimensi dan teknik video mapping. Karya ini dapat ditampilkan di pameran seni, sekolah, area kreatif dan kanal youtube untuk mempermudah akses video.

4.5 Penerapan Model AISAS

Model AISAS dapat digunakan untuk memahami audiens dapat berinteraksi dengan karya video mapping ini, berikut tabelnya. Tabel 4. 2 Tabel Model AISAS

AISAS Implementasi Attention Proyeksi visual yang mencolok, warna kontras serta pembuka dengan dubbing Interest Cerita tokoh yang disampaikan melalui animasi sekaligus dengan teknik video mapping

45 Search QR code dan cerita tokoh pahlawan perempuan Indonesia

Audiens menginteraksi dengan karya, beropini atau berpendapat, serta mengakses tautan lainnya yang berhubungan dengan karya Share Video mapping digital atau dokumentasi audiens dapat dibagikan melalui media sosial atau platform daring lainnya.

4.6 Proses Tahapan Perancangan Animasi

Peneliti menggunakan tahap desain dalam merancang animasi untuk video mapping

dengan hasil yang maksimal, berikut adalah rincian tahap animasi: 4.5.1

Sinopsis Cerita Sinopsis cerita pada animasi yang menggambarkan cerita perjuangan tokoh perempuan Indonesia, yaitu R.A. Kartini, Cut Nyak Dhien, Cut Meutia, Dewi Sartika, dan Martha Tiahahu. Setiap tokoh ditampilkan dalam segmen singkat namun langsung ke garis utama, yang menyoroti nilai, semangat, dan peran penting mereka dalam sejarah bangsa. Animasi akan diiringi dengan audio musik dan voice over, serta teks untuk membantu memahami cerita atau kunci utama dari perjuangan tiap tokoh. Proyeksi ini bertujuan yang tidak hanya menyampaikan informasi sejarah, tapi juga untuk menghidupkan kembali pencapaian mereka yang dibangun sampai sekarang.

4.5.2 Storyline Cerita yang akan disampaikan dibagi menjadi lima segmen untuk masing-masing tokoh, dan berurut, alurnya digambarkan sebagai berikut:

No	Bagian	Keterangan
1	Introduksi tokoh	Pengenalan nama tokoh dan tahun timeline mereka hidup, dan peran mereka yang dikenal sebagai tokoh pahlawan.
2	Cerita awal dan benih pergerakan/perjuangan	Menceritakan awal mula sebelum mereka membuat gerakan perjuangan dan proses usahanya. Susah payahnya untuk mendapatkan perjuangan dengan menghadapi stereotipe atau halangan yang dihadapi semasa hidupnya.
3	Hasil perjuangan	Menunjukkan proses perjuangannya sampai apa yang mereka impikan teraih dan sampai dikenal oleh masyarakat dan ditetapkan sebagai tokoh pahlawan Indonesia.

4.5.3 Shootlist Tabel 4. 4

Shootlist	R.A. Kartini	No.	Dura si Shot	Deskripsi	Narasi /Audio
1	5s Opening – Wide Shot	Pagi hari yang berkabut, di desa Jepara tahun 1800-an.	Musik lembut (lantunan ringan)	2 5s Teks + close up ilustrasi Nama	“Raden Ajeng Kartini (1879-1904)
			Narasi:	“R.A. Kartini, pelopor emansipasi perempuan di 47 muncul serta ilustrasi wajahnya.	Indonesia...
	3 6s Medium Shot	Kartini kecil duduk membaca buku di rumah bangsawan Jawa	Narasi:	“Dilahirkan dalam keluarga ningrat, Kartini kecil sudah menunjukkan kecintaannya pada ilmu...	
	4 6s Over- the- shoulder Shot	Kartini remaja duduk di kamar, menulis surat dengan ekspresi sedih	Narasi:	“Namun adat mengekang langkahnya. Ia dipingit,	

tak bisa melanjutkan sekolah. 5 4s Transiti o n Shot Surat-surat beterbangan, berubah menjadi tulisan “Habis Gelap Terbitlah Terang Musik mengalun naik perlahan 6 6s Montage Kartini menulis surat-surat ke sahabat-sahabat Belanda, tampak ekspresi harapan dan tekad Narasi: “Tapi melalui surat kepada sahabat- sahabatnya dari Belanda, ia menyalakan cahaya perjuangan... 7 5s Close-up Ekspresi tegas Kartini saat melihat ke luar jendela, cahaya masuk ke wajahnya Narasi: “Baginya, pendidikan adalah pintu menuju kemerdekaan... 8 6s Wide Shot Sekelompok perempuan belajar bersama di ruang sederhana Narasi: “Ia merintis sekolah untuk perempuan di Jepara, melawan batasan zaman. 9 4s Symbolic Shot Buku “Habis Gelap Terbitlah Terang disorot, tangan anak perempuan membalik halamannya Musik tenang dan hangat 48 10 7s Closing Shot Ilustrasi Kartini dikelilingi cahaya dan anak-anak perempuan masa kini Narasi: “Kini, namanya abadi. Cahaya dari Jepara itu tak pernah padam... Tabel 4. 5 Shootlist

Cut Nyak Dhien N o. Dura si Shot Deskripsi Narasi /Audio 1 5s Opening Wide Shot Suasana pedesaan Aceh, suasana alam yang hijau dan sunyi Musik tradisional Aceh yang lembut 2 5s Close-up Teks & Ilustrasi Nama “Cut Nyak Dhien (1848– 1908) muncul di layar dengan ilustrasi wajahnya Narasi: “Cut Nyak Dhien, perempuan Aceh yang gigih dan tegar, lahir di tengah masa yang penuh gejolak. 3 6s Medium Shot Dhien kecil belajar adat dan kehidupan masyarakat Aceh Narasi: “Dibesarkan dengan tradisi kuat, Dhien awalnya mengikuti peran perempuan biasa, namun hatinya berbeda. 4 6s Close-up Shot Wajah Dhien yang mulai menatap tajam ke depan, dengan latar keluarga dan tradisi Aceh Narasi: “Ia harus menghadapi tekanan adat dan stereotipe yang membatasi perempuan untuk berjuang di medan perang. 5 4s Transiti o n Shot Pedang dipegang erat, bayangan tentara Belanda di latar belakang Musik meningkat dramatis 6 6s Montage Dhien memimpin perlawanan, Narasi: “Dengan keberanian luar biasa, 49 mengatur strategi, mengobarkan semangat pasukan Dhien memimpin pasukan perempuan dan lelaki melawan penjajah yang menindas. 7 5s Close-up Wajah Dhien penuh luka dan lelah, tapi tetap teguh dan penuh tekad Narasi: “Meski kehilangan suami dan kerabat, ia tak pernah menyerah, semangatnya tetap membara di setiap langkah. 8 6s Wide Shot Perjuangan bersatu, rakyat

REPORT #27562701

Aceh berbaris bersama di pegunungan Narasi: “Perjuangannya menjadi simbol perlawanan rakyat Aceh yang gigih dan pantang mundur. 9 4s Symbolic Shot Pedang yang berdiri di tengah bunga melati, simbol keberanian dan kasih sayang tanah air Musik lembut dan harapan 10 7s Closing Shot Ilustrasi Dhien dikelilingi cahaya merah menyala, dengan anak- anak Aceh di sekitarnya Narasi: “Cut Nyak Dhien, pahlawan wanita yang abadi, menginspirasi keberanian dan cinta tanah air bagi generasi kini. Tabel 4. 6 Shootlist Cut Nyak Meutia N o. Dura si Shot Deskripsi Narasi /Audio 1 5s Wide Shot Alam Aceh Utara pagi hari, kabut tipis, suasana Musik tradisional Aceh yang tenang dan ritmis 50 desa 2 5s Close-up Teks & Ilustrasi Teks “Cut Nyak Meutia (1870– 1910) muncul, dengan ilustrasi wajah tenang namun tegas “Cut Nyak Meutia, pejuang dari Aceh yang mewarisi semangat juang dari darah bangsawan. 3 6s Medium Shot Meutia kecil belajar adat, melihat latihan bela diri pria dewasa dengan penuh perhatian “Sejak muda, ia menyerap nilai keberanian dan kecerdikan dari lingkungan sekitarnya. 4 6s Low angle Meutia dewasa duduk berdampingan dengan suami, membahas strategi perlawanan “Ia tak sekadar istri dari seorang pejuang, tapi juga rekan sejiwa dalam menyusun rencana melawan penjajahan. 5 4s Close-up Emosional Meutia berdiri di makam suaminya, ekspresi tegar menahan duka “Saat suaminya gugur, Meutia memilih bangkit. Bukan menangis, tapi memimpin. 6 6s Tracking Shot Dinamis Meutia berlari kecil di hutan bersama pasukan, mengatur strategi lewat isyarat tangan Musik mulai cepat dan tegang 7 5s Montage (Cepat) Serangan gerilya malam hari, pengintaian, sembunyi, mundur cepat—gerakan lincah dan tak tertebak “Ia memimpin gerilya cerdas: cepat, senyap, dan efisien. Belanda tak mudah menemukan jejaknya. 8 6s Wide Shot Pasukan berkumpul, Meutia berdiri di tengah dengan tangan menunjuk arah strategi “Ia dihormati, bukan karena pangkat, tapi karena keberanian dan kejernihan pikirannya. 51 9 4s Symbolic Shot Pedang Meutia tertinggal di tanah, daun-daun gugur perlahan Musik melambat dan penuh penghormatan 10 7s Closing Shot Ilustrasi Meutia dikelilingi anak- anak perempuan dan laki-laki Aceh yang belajar sejarah “Cut Nyak Meutia, bukan sekadar pejuang. Ia adalah simbol kekuatan,

REPORT #27562701

akal, dan keberanian dari Bumi Rencong. Tabel 4. 7 Shootlist Dewi Sartika

N o. Dura si Shot Deskripsi Narasi /Audio 1 5s Opening Wide Shot
Suasana Bandung tempo dulu, pagi hari cerah, anak- anak berjalan kaki
di jalan desa Musik ringan dan cerah, nuansa Sunda tradisional 2 5s
Close-up Teks & Ilustrasi Nama “Dewi Sartika (1884– 1947) muncul dengan
ilustrasi wajah lembut dan bijak “Dewi Sartika, pelopor pendidikan perempuan
dari Tanah Sunda. 3 6s Medium Shot Sartika kecil duduk di rumah,
diajari ibunya membaca dan menulis “Lahir dari keluarga bangsawan, ia sudah
belajar nilai ilmu sejak kecil. 4 6s Over- the- shoulder Shot Sartika
muda memperhatikan perempuan dewasa bekerja keras tanpa bisa baca tulis “Tapi
kenyataan di sekitarnya menyadarkannya: banyak perempuan masih terjebak
dalam lingkaran ketidaktahuan. 5 4s Close-up Sartika menulis rencana
sekolah di atas kertas dengan semangat “Ia bermimpi tentang sekolah, bukan
untuk bangsawan saja, tapi untuk semua 52 perempuan. 6 6s Montage Ruang
belajar sederhana, perempuan dari berbagai umur duduk di kelas, Sartika mengajar di depan
“Tahun 1904, ia mendirikan Sakola Istri—sekolah perempuan pertama di Hindia Belanda.
7 5s Close up Murid-murid belajar membaca, menjahit, dan berdiskusi dengan semangat
“Pelajaran yang diberikan bukan hanya baca tulis, tapi juga kemandirian dan harga diri.
8 6s Low Angle Shot Sartika berdiri di depan sekolah dengan
papan nama, disambut senyum anak- anak perempuan “Sekolahnya menyebar hingga ke
pelosok Priangan, jadi cahaya perubahan bagi perempuan Sunda. 9 4s Symbolic
Shot Tangan anak perempuan membuka buku bertuliskan “Sakola Istri” Musi
k lembut dan optimis 10 7s Closing Shot Ilustrasi Sartika dikelilingi
anak- anak sekolah masa kini dengan latar bangunan sekolah modern “Dewi Sartika
menanam benih masa depan. Ilmu yang ia tebarkan, kini jadi hak setiap anak perempuan.
Tabel 4. 8 Shootlist Martha Christina Tiahahu N o. Dura si Shot
Deskripsi Narasi /Audio 1 5s Opening Wide Shot Laut Maluku pagi hari,
langit oranye dan perahu nelayan melintas Musik etnik Maluku yang
pelan dan magis 2 5s Close-up Nama “Martha “Martha Christina 53 Teks
& Ilustrasi Christina Tiahahu (1800–1818) muncul dengan ilustrasi gadis muda
berani Tiahahu, gadis pejuang dari tanah Maluku.” 3 6s Medium Shot

Christina kecil membantu ayahnya yang seorang pejuang, memperhatikan latihan perang “Sejak kecil, ia tumbuh di tengah api perjuangan. Ayahnya, kapitan dari Nusalaut, menanamkan keberanian. 4 6s Close up Wajah Christina muda dengan ekspresi tekad saat menggenggam tombak kayu “Usianya belum genap 18, tapi tekadnya tak kalah dari prajurit dewasa. 5 4s Montage Gerilya Christina berlari di hutan, melempar batu ke tentara Belanda. “Ia turun ke medan tempur, mengangkat senjata, menolak tunduk. 6 6s Close-up Emosi al Christina ditangkap, dirantai dan duduk di kapal, tatapan tetap tajam dan menantang menuju pengasingan “Meski ditangkap dan dibuang ke Jawa, ia tak pernah menyerah pada ketakutan. 7 6s Symbolic Shot Bunga pala jatuh ke laut dengan Cahaya matahari di air. “Di atas kapal menuju pengasingan, raganya gugur... tapi dari laut Maluku, semangatnya mengalir ke generasi penerus. 8 5s Wide Shot Ilustrasi Christina berdiri di atas tebing Maluku, tangan terentang, angin meniup “Namanya tetap berkibar di timur, menyatu dalam gelombang 54 rambutnya keberanian. 9 3s transisi Ombak berkilau dengan sejumlah bunga pala terbawa arus Musik alunan tenang 10 7s Closing Shot Ilustrasi Christina disandingkan dengan remaja masa kini yang tersenyum “Martha Christina Tiahahu, pahlawan muda yang membuktikan: usia tak membatasi keberanian.

4.5.4 Storyboard Storyboard dibuat sebagai panduan awal alur dan visual dari tiap tokoh yang ditentukan. Ini membantu dalam menyusun gambaran kasar adegan yang akan dibuat, dari segi pengambilan gambar, dan alur visualnya yang akan ditampilkan dengan video mapping . Dengan begitu, proses produksi animasi lebih tersusun dan efektif. Tabel 4. 9 Perancangan storyboard R.A. Kartini Ilustrasi Keterangan Menampilkan emandangan desa jepara tahun 1800an. 55 Introduksi tokoh kartini. Menggambar kan visual Ketika ia masih kecil yang gemar membaca dan belajar. Beranjak remaja, ia sedih saat menulis surat Ketika perempuan memiliki keterbatasan dalam pendidikan. Kertas dan surat berterbangan yang berupa harapan. 56 Beranjak dewasa ia menulis surat kepada teman belandanya dengan harapan. Transisi wajah dari gelap dan menjadi cerah Ketika matahari muncul di wajahnya. Sekelompok perempuan yang sedang

belajar di ruang sederhana. Terbentuk harapan itu, “Habis Gelap, Terbitlah Terang dan tangan seorang gadis yang sedang 57 membuka buku tersebut muncul wajah kartini. Menunjukkan kartini dengan bayangan perempuan dibelakangnya a. Tabel 4. 10 Perancangan Storyboard Cut Nyak Dhien

Ilustrasi Keterangan Menampilkan suasana desa Aceh yang hijau dan sunyi

Introduksi tokoh Cut Nyak Dhien. 58 Sejak usia belia, ia belajar tentang kehidupan dan adat masyarakat aceh. Karena latar belakangnya, matanya jadi tajam dengan latar keluarganya dengan Batasan perempuan untuk ikut berjuang dalam perang. Pedang yang digenggam erat dengan latar belakang tantara Belanda yang sedang menjalankan 59 tugasnya. Dhien memimpin perlawanan dengan pasukannya Ketika penjajah menindas mereka Wajahnya penuh luka dan Lelah karena telah berkorban banyak, tapi tetap berjuang. Perjuangan Bersatu, rakyat berbaris dengannya di pegunungan Hampir seumur hidupnya melakukan perlawanan, akhirnya 60 gugur, menampilkan pedang yang berdiri di Tengah bunga Melati. Ilustrasi Dhien dengan tekad perlawanan yang disekelilingi anak-anak aceh yang berbentuk siluet. Tabel 4. 11 Storyboard Cut Nyak Meutia Ilustrasi Keterangan

Menampilkan suasana desa Aceh utara yang berkabut 61

Introduksi tokoh Cut Nyak Meutia. Meutia kecil fokus belajar adat dan melihat Latihan bela diri pria dewasa Meutia yang duduk berdampingan dengan suaminya diskusi strategi perlawanan Meutia berdiri dekat makam suaminya dengan ekspresi tegar 62 Meutia berlari kecil Bersama pasukan mengatur strategi dengan Bahasa isyarat. Serangan gerilya malam hari pengintaian dengan lincah Pasukan berkumpul, Meutia Tengah menunjukkan arah strategi. Pedang dan peci Meutia yang tertinggal di tanah dengan daun gugur 63

Ilustrasi Meutia dikelilingi anak-anak yang belajar sejarah. Tabel 4. 12

Storyboard Dewi Sartika Ilustrasi Keterangan Suasana Bandung tempo dulu dengan anak-anak yang sedang jalan kaki di desa

Introduksi tokoh Dewi Sartika. Sartika kecil duduk dengan ibunya belajar baca tulis. 64 Ketika remaja ia memperhatikan perempuan dewasa yang bekerja keras tanpa bisa baca tulis Sartika menulis sebuah rencana sekolah Ruang belajar

sederhana (di rumah pamannya) untuk tiap umur. Murid belajar membaca, menulis, menjahit dan diskusi, 65 Sartika berdiri di depan sekolah dengan papan nama sekolah, mimpi nya berhasil. Buku tertutup yang bertuliskan sakola istri Ilustrasi Sartika dikelilingi pelajar dan bangunan sekolah Tabel 4. 13 Storyboard Martha Christina Tiahahu Ilustrasi Keterangan 66 Laut Maluku di pagi hari Introduksi tokoh Martha Christina Tiahahu. Saat ia masih kecil, ia tumbuh dikelilingi pejuang yang sedang Latihan perang. Christina muda dengan wajah penuh tekadnya saat menggenggam tombak kayu. 67 Ia berlari di hutan, melempar batu ke tentara Belanda. Ia ditangkap, dirantai dan duduk di kapal, tatapan tetap tajam dan menantang menuju pengasingan Bunga pala jatuh ke laut dengan Cahaya matahari di air Ilustrasi ia berdiri di atas tebing, tangan terentang, dan angin meniup rambutnya. 68 Ombak berkilau dengan sejumlah bunga pala terbawa arus Ilustrasi Christina disandingkan dengan kumpulan remaja. 69 4.5.5 Studi Karakter Gambar 4. 1 Desain karakter Kartini Kartini digambarkan sebagai sosok yang memiliki keberanian tinggi untuk kemajuan kaum perempuan. Kartini memiliki struktur tubuh yang cukup tinggi untuk rata-rata wanita, busananya berupa model kebaya panjang tradisional Jawa, dan model rambutnya dengan sanggul (konde) khas Jawa. 70 Gambar 4. 2 Desain karakter Cut Nyak Dhien Cut Nyak Dhien adalah pejuang Aceh yang terkenal karena memiliki jiwa prajurit dengan keberanian yang kuat walau saat kecil ditekankan bahwa perempuan tidak bisa terjun ke medan perang. Dia memiliki karakter yang tegas dan pantang menyerah, ia memimpin pasukan setelah kepergian suaminya. Ia menggunakan busana kurung aceh dan kain songket, dengan rambut yang disanggul keatas dengan selendang yang biasa digunakan untuk menutup kepala. 71 Gambar 4. 3 Desain karakter Dewi Sartika Dewi Sartika adalah pendiri sekolah khusus wanita pertama di Jawa Barat yang dikenal sebagai seorang perempuan yang cerdas dan berpikiran maju. Sejak kecil ia mendapatkan ilmu yang layak dan tentunya pintar, karena melihat kelompok perempuan yang tidak memiliki status kesulitan meraih

pendidikan. Ia bermimpi membangun sekolah khusus perempuan yang dinamakan Sakola Isteri yang berhasil diakui pemerintah. Dia yang memiliki darah sunda, ia menggunakan kebaya 72 sederhana lengkap dengan batik sebagai bawahan. Rambutnya ditata rapi dengan model konde atau sanggul. Gambar

4. 4 Desain karakter Cut Nyak Meutia Cut Nyak Meutia adalah pejuang yang gigih, tak jauh dengan Cut Nyak Dhien yang pantang menyerah dan memiliki kesetiaan kepada rakyat Aceh. Cut Nyak Meutia mengambil alih posisi pemimpin pasukan untuk menggantikan suaminya yang 73 gugur, dan terus memimpin melawan Belanda hingga akhir hayatnya. Secara budaya Aceh, busananya tak beda jauh dengan Cut Nyak Dhien namun yang dibedakan adalah, dia menggunakan tusuk rambut pada sanggulnya. Gambar

4. 5 Desain karakter Christina Martha T. Christina Martha Tiahahu adalah pejuang muda yang ikut berjuang dengan Pattimura. Dia dengan tekad yang tinggi dan keras kepala, dan merupakan pemberani. Dalam perjuangan kemerdekaan maluku, remaja perempuan ini menginspirasi karena semangatnya yang tak pantang mundur. Ketika tertangkap Belanda pun ia keras hati tolak diberi makan sampai nyawanya pergi dengan tenang.

Penampilan Martha yang sering 74 ditunjukkan di sejumlah lukisan yang menggunakan pakaian putih yang sederhana, rambutnya yang panjang dan mengenakan kain yang diikat pada dahinya yang berwarna merah. 4.5.6

Studi Properti Properti yang ditampilkan pada animasi banyak yang berupa latar outdoor , yang menggambarkan suasana malam hari atau siang hari disekelilingi pohon dan langit. Objek properti berupa meja, senjata atau pedang, dan sumber cahaya sebagai lighting untuk menambah ambien pada adegannya. 75 Gambar 4. 6 Studi Properti 76 4.6 Sinematografi

Perancangan ini memerlukan dasar sinematografi untuk menampilkan cerita tiap tokoh dengan menunjukkan titik fokus utama yang dapat dilihat oleh penonton. 4.6.1 Lighting Teknis pencahayaan pada perancangan ini menerapkan beberapa objek yang berupa objek bercahaya atau objek/aset berwarna cerah. Warna cerah difokuskan pada tokoh yang ditampilkan pada animasi dari segi kontras dan saturasi warna. Beberapa adegan gelap,

yang membutuhkan sumber cahaya, dengan itu nuansa sinematik nya terasa.

4.6.2 Editing Proses editing menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe After Effect untuk membuat animasi tiap adegan dengan teknik sederhana yaitu transisi adegan, kemudian diikuti animasi motion graphic untuk menggerakkan objek-objek pada latar maupun tokoh perempuan. 4.6.3

Suara/Sound/Efek Suara yang bersifat penting pada animasi ini adalah voice over untuk menceritakan narasi tentang tokoh perempuan ini, dari asal muasal, proses berjuang, dan hasil dari perjuangannya, serta proses masing-masing tokoh berbeda. Suara pendukungnya adalah sfx atau sound effect , yang berupa suara angin, atau suara ambience, dan suara untuk transisi adegan. Peneliti juga menerapkan musik bertema perempuan atau ketenangan yang tentu menggambarkan seorang perempuan, serta tidak mendominasi suara voice over . 77 4.7 Moodboard Moodboard diperlukan sebagai alat bantu untuk membuat gambaran perancangan dari visual karakter dan latar pada animasi. Referensi yang digunakan adalah warna cerah, soft, dan bold untuk menampilkan objek utama lebih mencolok.

Gaya ilustrasi yang digunakan terlihat sederhana, dapat disebut sebagai illustrative vector art agar warna terlihat jernih. 6 Gambar 4. 6 7 Moodboard

4.8 Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner) 4.8 1 Konsep Kreatif Konsep kreatif perancangan video mapping berfokus untuk mengubah proses metode pembelajaran atau sarana edukasi salah satunya merupakan topik sejarah menjadi suatu pengalaman baru. Materi sejarah yang ditampilkan melalui media non konvensional video mapping , tidak hanya secara informatif tapi juga dengan menampilkan karya seni yang estetis. Objek yang disorot untuk proyeksi video mapping akan menjadi 78 panggung digital untuk menunjukkan penampilan karya seni digital yang berupa tempat narasi sejarah yang bertujuan untuk “Menyalakan Ingatan, Menghidupkan Sejarah remaja terhadap sejarah Indonesia dan menumbuhkan apresiasi serta kebanggaan peran tokoh yang membangun perjuangannya. Gagasan dari perancangan ini untuk menyampaikan materi sejarah tokoh wanita dengan cara yang dapat memikat perhatian remaja melalui video mapping dalam ruangan. Untuk

memanfaatkan area tembok sebagai media untuk proyeksi, cerita tokoh perempuan tersebut dapat ditampilkan secara visual, sehingga suasana belajar terasa berbeda dari biasanya. Perancangan ini menggunakan pendekatan video mapping untuk menjadikan suatu ruangan menjadi area belajar dengan panggung digital yang hidup. Tidak hanya mendengarkan cerita atau membacanya, penonton dapat menyaksikan visualisasi aksi tokoh tersebut sebagai pengalaman baru dan dapat dicermati.

4.8.2 Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan menggunakan gaya simplified, soft, dan bold. Keduanya merupakan gaya yang imajinatif, elemen warna cerah, gaya desain tidak dapat menentukan selera gaya visual pada remaja, karena dari sejumlah remaja belum tentu memiliki selera yang sama. Warna yang digunakan tone warna hangat atau nyala, dan untuk momen atau scene penting, objek utama menggunakan warna yang mencolok dan latar belakang objek menggunakan warna yang sedikit redup atau tidak begitu mendominasi objek utama. Musik dan sound effect juga berpengaruh untuk mendukung suasana adegan untuk menunjukkan emosi, dan voice over dan subtitle untuk menambahkan literasi dan alat bantu untuk membaca. Beberapa 79 bagian adegan menggunakan simbol untuk suatu narasi, dari segi visual maupun emosional.

4.9 Konsep Visual

Konsep visual terbagi menjadi dua, konsep visual utama dan konsep visual pendukung, berikut adalah penjelasan konsep visual pada perancangan karya ini.

4.9.1 Visual Utama

Visual utama dalam perancangan animasi untuk video mapping adalah gerakan dari segala aksi atau kegiatan yang dilakukan oleh tiap tokoh. Desain karakter dibuatkan aset desainnya menggunakan Adobe Illustrator dengan layer yang berbeda untuk mempermudah proses animasi. Gerakan animasi ini menggunakan teknik frame-by-frame dibantu dengan motion graphic untuk menggerakkan objek atau aset desain yang dianimasikan. Penggunaan software seperti Adobe After Effects yang banyak berfokus pada motion graphic.

Gambar 4. 8 Animasi kartini sedang menulis 80
Gambar 4. 9 Meutia dan suaminya diskusi dengan pasukan Gambar 4. 10
Contoh tampilan tokoh 4.9.2 Visual Pendukung

Visual pendukung dalam

animasi ini berfungsi sebagai latar yang mempertegas suasana dan situasi di setiap adegan. Desainnya dibuat sederhana agar tidak mengganggu fokus penonton pada tokoh utama, tapi tetap bisa menunjukkan latar tempat dan kondisi yang sesuai dengan alur cerita. 81 Gambar

4. 11 Contoh visual pendukung dengan latar yang sederhana 4.10 Konsep Verbal Konsep verbal dalam perancangan ini berperan sebagai tali antara visual dan pesan yang akan disampaikan kepada audiens. Penyusunan narasi dan teks, konsep verbal dapat memperjelas isi dari cerita sejarah tiap tokoh dan makna di balik perjuangannya yang mudah dipahami oleh audiens sekaligus memberikan nilai edukasi. 4.10.1 Tagline Simbol perjuangan perempuan 4.10.1 Headline Animasi yang mengangkat kisah pahlawan perempuan Indonesia dengan media video mapping sebagai sumber inspirasi dan semangat. 4.10.1 Tipografi Tipografi yang akan digunakan ada dua jenis yang berbeda, keduanya adalah untuk title dan body text. Font untuk title menggunakan Prata karena memiliki karakter yang elegan dan kuat. Jenis font serif memberikan kesan formal, jadi cocok untuk tema sejarah, terlebih lagi tokoh perempuan yang bentuknya memberikan sentuhan feminim. 82 Gambar 4. 12 Tampilan font Prata Font untuk body text menggunakan Lato tampilannya bersih dan mudah dibaca. Jenis dari font ini adalah sans-serif yang memiliki bentuk yang ramping sehingga nyaman dibaca dalam ukuran kecil atau besar. Penggunaannya juga membantu keterbacaan teks, terutama untuk narasi teks berupa kalimat atau paragraph. Font Lato dengan Prata menciptakan kombinasi yang harmonis antara kesan yang tegas dan ramah. Gambar 4. 13 Tampilan font Lato 4.11 Konsep Perancangan Konsep perancangan penampilan pada video mapping berfokus pada dua titik fokus untuk proyeksi video. Titik fokus pertama adalah media cutout berbentuk cermin untuk menampilkan tokoh perempuan, titik fokus kedua adalah proyeksi dan latar belakang yang menggambarkan cerita tokoh perempuan. Penerapan prinsip animasi staging dan appeal 83 menjadi salah satu fokus utama untuk membuat proses animasi untuk menampilkan karakter tokoh yang lebih

mencolok. 4.12 Penerapan Desain (Final Artwork) Penerapan Desain dibagi menjadi dua, media utama dan media pendukung. Media utama berisi karya final dalam bentuk digital dan hasil proyeksi dengan proyektor. Media pendukung berupa hasil karya yang mendukung media utama seperti media promosi atau merchandise.

4.12.1 Media Utama Gambar 4. 14 Hasil Akhir digital Gambar di atas menampilkan hasil akhir media utama yang didesain secara digital dalam format dua dimensi. Media ini menampilkan tokoh utama dengan lapisan karakter yang bergerak, seakan-akan muncul dari pantulan layar cermin. Animasi ini dirancang untuk memperkuat narasi visual tentang perjuangan tokoh pahlawan perempuan yang diangkat dalam kisah tersebut. Selain itu, latar belakangnya menggunakan elemen animasi seperti bunga dan cahaya untuk menciptakan suasana yang mendukung serta memperjelas identitas dan nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui tokoh ini.

84 Gambar 4. 15 Hasil Prototype Video Mapping Tampilan kedua adalah maket untuk video mapping memerlukan dua objek yang disorot. Objek depan adalah cutout untuk proyeksi. Ukuran untuk cutout cermin dengan tinggi sekitar 15- 25cm dan lebar 10-15cm. Proyeksi bagian belakang bergantung pada jarak proyektor dan objek layar, serta ukuran area yang dapat digunakan untuk instalasi. Ukuran untuk layar belakang dapat diperkirakan tinggi 50cm dan panjang 1 meter.

4.12.2 Media Pendukung Media pendukung diperlukan sebagai pendukung media utama dalam segi promosi untuk mendapatkan audiens yang lebih banyak. Media pendukung terdapat dua jenis media, yaitu media digital dan media cetak. Media digital sendiri berupa video hasil karya yang dapat dilihat pada kanal Youtube, dan media cetak yang berbentuk seperti merchandise.

85 1) Photocard Gambar 4. 16 Photocard lima tokoh perempuan Photocard dengan ilustrasi tokoh pahlawan perempuan dirancang sebagai objek kolektibel yang digemari remaja dan dapat menjadi objek kenang-kenangan untuk disimpan. 2) Stiker Gambar 4. 17 Stiker DieCut tokoh perempuan Ilustrasi tokoh pahlawan berbentuk chibi untuk stiker dengan menggunakan gaya visual yang ringan dan mudah 86 diterima

remaja. Stiker dapat menjadi media promosi dan objek yang dapat diingat dan ditempel pada objek-objek pribadi seperti buku, casing handphone , atau laptop. 3) Booklet Gambar 4. 18 Booklet Booklet berisi penjelasan singkat tentang masing- masing tokoh serta perjuangannya yang diraih oleh mereka. Guna dari booklet ini berfungsi sebagai pelengkap informasi tokoh sebagai dokumentasi dalam bentuk cetak. 4) Totebag 87 Gambar 4. 19 Totebag Totebag dengan desain visual lima tokoh pahlawan sebagai media merchandise yang dapat dipakai untuk sehari-hari. Pembuatan media ini untuk memperluas jangkauan audiens saat digunakan di tempat umum. 5) Video Youtube Video yang dibagikan di Youtube merupakan video bentuk digital sebagai versi dua dimensi dari hasil akhir yang berbentuk maket video mapping. Guna video adalah untuk audiens yang belum memiliki kesempatan untuk menonton video mapping . 88

BAB 5 PENUTUP 5.1 Kesimpulan Perancangan animasi dengan video mapping mengenai tokoh pahlawan perempuan yang dirancang untuk usia 13-17 tahun. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali tokoh pahlawan wanita Indonesia dengan menggunakan media non- konvensional yaitu video mapping yang dapat menjadikan poin hiburan dan edukasi. Video Mapping dapat menjadi suatu potensi untuk berkembang dalam menampilkan desain digital di Indonesia. Media ini diharapkan menjadi poin edukasi untuk menumbuhkan minat pelajar atau remaja untuk belajar kembali mengenai tokoh pahlawan wanita yang jarang mendapat sorotan pada media digital. Perancangan video mapping pahlawan wanita Indonesia menampilkan visual animasi dari masing-masing tokoh dengan gerakan yang menggambarkan aksi dalam perjuangan mereka. Proyeksi ditampilkan pada dua objek maket yaitu berbentuk persegi dan cutout berupa cermin untuk menciptakan dimensi yang imersif. Narasi dan audio juga digunakan sebagai pendukung animasi untuk membantu penonton memahami kisah perjuangan setiap tokoh. Hasil akhir karya berupa video mapping yang memproyeksikan visual bergerak dengan animasi, narasi, dan audio yang mampu menampilkan visual yang dapat menyampaikan nilai edukatif kepada

REPORT #27562701

penonton. 5.2 Saran Hasil perancangan karya ini mempunyai beberapa saran yang disampaikan agar kualitas perancangan kedepannya bisa diperkuat lagi, berikut saran-saran: 89 1) Meningkatkan skill teknis video mapping untuk membuahi hasil yang jauh menarik. 2) Meningkatkan kualitas visual dari aspek desain karakter, warna, dan desain lainnya yang lebih detil. 3) Meningkatkan gerakan animasi agar terlihat lebih hidup dan tidak kaku. 4) Pemilihan suara untuk efek suara dan lagu untuk latar yang sesuai dengan tokoh atau menciptakan irama sederhana yang menggambarkan tokoh yang diceritakan yang tidak berat didengar. 90



REPORT #27562701

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.45% pdfs.semanticscholar.org https://pdfs.semanticscholar.org/33ad/abd3f9da36c155e830243c5b19864e3f9e...	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.43% ejournal.undiksha.ac.id https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29402/16997	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.4% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9034/16/Bukti%20Lolos%20Plagiarisme.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.38% www.gamelab.id https://www.gamelab.id/news/3264-12-prinsip-animasi-calon-animator-handal-...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.38% jurnal.polibatam.ac.id https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/download/4179/1717/152..	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.32% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9034/11/BAB%20IV.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
7.	0.21% www.dafideff.com https://www.dafideff.com/2020/09/prinsip-dasar-animasi-motion-graphics.html	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.21% idseducation.com https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.16% www.merdeka.com https://www.merdeka.com/jatim/penyebab-literasi-rendah-di-indonesia-salah-s..	●



REPORT #27562701

INTERNET SOURCE

10. **0.16%** puffinpaint.com

<https://puffinpaint.com/kombinasi-warna-dekorasi-yang-harmonis/>

INTERNET SOURCE

11. **0.11%** info.padiumkm.id

<https://info.padiumkm.id/media/memahami-makna-di-balik-warna-dalam-bran...>

INTERNET SOURCE

12. **0.1%** www.academia.edu

https://www.academia.edu/111317062/Identitas_Visual_Pariwisata_Kabupaten...

INTERNET SOURCE

13. **0.1%** repository.uinsu.ac.id

http://repository.uinsu.ac.id/25358/2/2__Bab_I.pdf

INTERNET SOURCE

14. **0%** repository.potensi-utama.ac.id

<http://repository.potensi-utama.ac.id/jspui/bitstream/123456789/3973/5/DAFTA...>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.12%** repository.potensi-utama.ac.id

<http://repository.potensi-utama.ac.id/jspui/bitstream/123456789/3973/5/DAFTA...>