

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

<p>Analisis SWOT</p>	<p>Strength (S)</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>Weakness (W)</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.
<p>Opportunity (O)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi kolaborasi dengan sekolah atau museum 2. Dapat diperluas untuk mendapatkan audiens melalui kanal <i>Youtube</i>. 	<p>Strength-Opportunity (SO)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan 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 	<p>Weakness-Opportunity (WO)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jika adanya 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

	<p>tumbuh di kalangan remaja.</p> <p>3. Berkolaborasi dengan sekolah, museum, bahkan komunitas kreatif untuk memperbesar jangkauan untuk meningkatkan pendidikan dengan sarana kreatif.</p>	<p>pengembangannya jika memiliki dukungan dari pihak eksternal.</p> <p>3. Usia Remaja tidak memiliki gaya visual khusus, karena pada usia tersebut mulai mengeksplor warna dan visual yang lebih kompleks.</p>
<p>Threat (T)</p> <p>1. Minat sejarah terbilang rendah yang membuat audiens kurang tertarik.</p> <p>2. Perbandingan media hiburan yang kualitas dan visualnya yang lebih populer.</p> <p>3. resiko jika sejarah membosankan bila tidak di desain dengan baik dan tepat.</p>	<p>Strength-Threat (ST)</p> <p>1. Durasi konten yang singkat dan mudah dicerna oleh remaja.</p> <p>2. Menggunakan pendekatan gaya visual yang cukup familiar dengan remaja</p> <p>3. Membuat versi digital agar konten dapat diakses Ketika video mapping tidak ditampilkan.</p>	<p>Weakness-Threat (WT)</p> <p>1. Membataskan durasi konten agar tidak terlihat bertele-tele dan fokus pada poin penting tiap pahlawan.</p> <p>2. Antisipasi persepsi negatif mengenai sejarah dengan cerita yang fokus dengan sisi personal tokoh, seperti perjuangan di usia muda, pendidikan, bahkan hubungan keluarga).</p>

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.
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 <i>video mapping</i>

Search	QR code dan cerita tokoh pahlawan perempuan Indonesia
Action	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:

Tabel 4. 3 Storyline cerita tiap tokoh

No	Bagian	Keterangan
1	Introduksi tokoh	Pengenalan nama tokoh dan tahun <i>timeline</i> 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.	Durasi	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)” muncul serta ilustrasi wajahnya.	Narasi: “R.A. Kartini, pelopor emansipasi perempuan di 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	Transition 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 Jebara, melawan batasan zaman.”
9	4s	Symbolic Shot	Buku “Habis Gelap Terbitlah Terang” disorot, tangan anak perempuan membalik halamannya	Musik tenang dan hangat
10	7s	Closing Shot	Ilustrasi Kartini dikelilingi cahaya dan anak-anak perempuan masa kini	Narasi: “Kini, namanya abadi. Cahaya dari Jebara itu tak pernah padam...”

Tabel 4. 5 Shootlist Cut Nyak Dhien

No.	Durasi	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	Transition Shot	Pedang dipegang erat, bayangan tentara Belanda di latar belakang	Musik meningkat dramatis
6	6s	Montage	Dhien memimpin perlawanan, mengatur strategi, mengobarkan semangat pasukan	Narasi: “Dengan keberanian luar biasa, 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 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

No.	Durasi	Shot	Deskripsi	Narasi /Audio
1	5s	Wide Shot	Alam Aceh Utara pagi hari, kabut tipis, suasana desa	Musik tradisional Aceh yang tenang dan ritmis
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.”
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, akal, dan keberanian dari Bumi Rencong.”
----	----	--------------	--	--

Tabel 4. 7 Shootlist Dewi Sartika

No.	Durasi	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 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”	Musik 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

No.	Durasi	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 Teks & Ilustrasi	Nama “Martha Christina Tiahahu (1800–1818)” muncul dengan ilustrasi gadis muda berani	“Martha Christina 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 Emosional	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 rambutnya	“Namanya tetap berkibar di timur, menyatu dalam gelombang 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

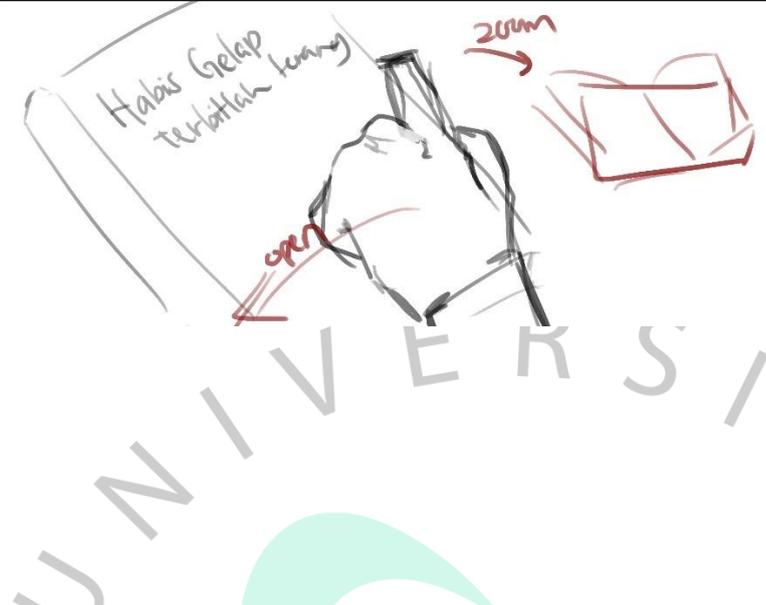
Storyboard dibuat sebagai panduan awal alur dan visual dari tiap tokoh yang ditentukan. Ini membantu dalam menyusun gambaran kasar adegan yang akan dibuat, dari segi pengambilan gambar, dan alur visualnya yang akan ditampilkan dengan *video mapping*. Dengan begitu, proses produksi animasi lebih tersusun dan efektif.

Tabel 4. 9 Perancangan storyboard R.A. Kartini

Ilustrasi	Keterangan
-----------	------------

	<p>Menampilkan emandangan desa jepara tahun 1800an.</p>
	<p>Introduksi tokoh kartini.</p>
	<p>Menggambarkan visual Ketika ia masih kecil yang gemar membaca dan belajar.</p>
	<p>Beranjak remaja, ia sedih saat menulis surat Ketika perempuan memiliki keterbatasan dalam pendidikan.</p>

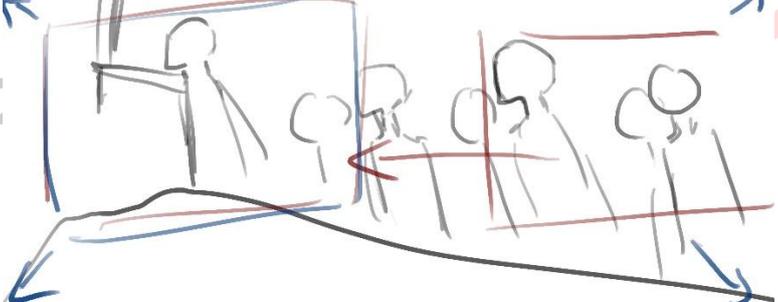
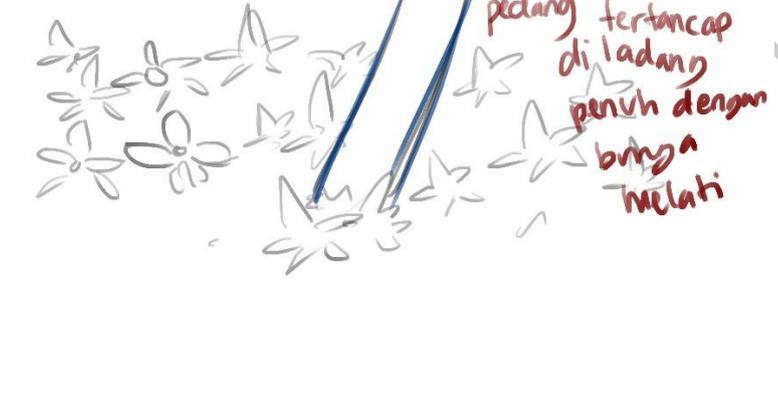
	<p>Kertas dan surat berterbangan yang berupa harapan.</p>
	<p>Beranjak dewasa ia menulis surat kepada teman belandanya dengan harapan.</p>
	<p>Transisi wajah dari gelap dan menjadi cerah Ketika matahari muncul di wajahnya.</p>
	<p>Sekelompok perempuan yang sedang belajar di ruang sederhana.</p>

	<p>Terbentuk harapan itu, “Habis Gelap, Terbitlah Terang” dan tangan seorang gadis yang sedang membuka buku tersebut muncul wajah kartini.</p>
	<p>Menunjukkan kartini dengan bayangan perempuan dibelakangnya.</p>

Tabel 4. 10 Perancangan Storyboard Cut Nyak Dhien

Ilustrasi	Keterangan
	<p>Menampilkan suasana desa Aceh yang hijau dan sunyi</p>

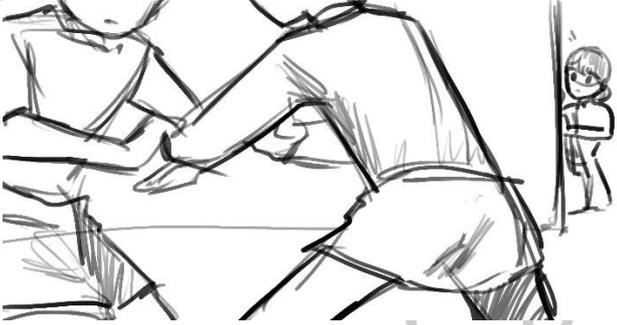
	<p>Introduksi tokoh Cut Nyak Dhien.</p>
	<p>Sejak usia belia, ia belajar tentang kehidupan dan adat masyarakat aceh.</p>
	<p>Karena latar belakangnya, matanya jadi tajam dengan latar keluarganya dengan Batasan perempuan untuk ikut berjuang dalam perang.</p>
	<p>Pedang yang digenggam erat dengan latar belakang tantara Belanda yang sedang</p>

	menjalankan 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
 <p><i>pedang tertancap di ladang penuh dengan bunga melati</i></p>	Hampir seumur hidupnya melakukan perlawanan, akhirnya gugur, menampilkan pedang yang berdiri di

	Tengah bunga Melati.
	Ilustrasi Dhien dengan tekad perlawanan yang dikelilingi anak-anak aceh yang berbentuk siluet.

Tabel 4. 11 Storyboard Cut Nyak Meutia

Ilustrasi	Keterangan
	Menampilkan suasana desa Aceh utara yang berkabut
	Introduksi tokoh Cut Nyak Meutia.

	<p>Meutia kecil fokus belajar adat dan melihat Latihan bela diri pria dewasa</p>
	<p>Meutia yang duduk berdampingan dengan suaminya diskusi strategi perlawanan</p>
	<p>Meutia berdiri dekat makam suaminya dengan ekspresi tegar</p>
	<p>Meutia berlari kecil Bersama pasukan mengatur strategi dengan Bahasa isyarat.</p>

	<p>Serangan gerilya malam hari pengintaian dengan lincah</p>
	<p>Pasukan berkumpul, Meutia Tengah menunjukan arah strategi.</p>
	<p>Pedang dan peci Meutia yang tertinggal di tanah dengan daun gugur</p>
	<p>Ilustrasi Meutia dikelilingi anak-anak yang belajar sejarah.</p>

Tabel 4. 12 Storyboard Dewi Sartika

Ilustrasi	Keterangan
-----------	------------

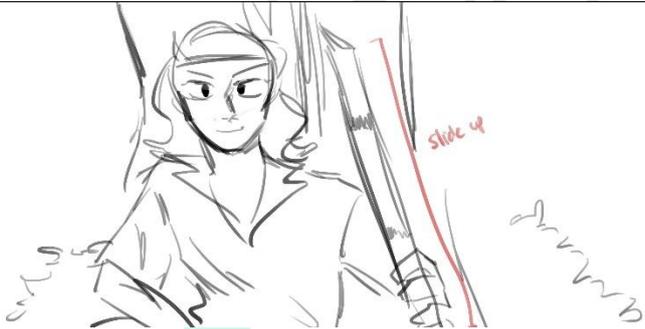
	<p>Suasana Bandung tempo dulu dengan anak-anak yang sedang jalan kaki di desa</p>
 <p>Dewi Sartika (1884 - 1947)</p>	<p>Introduksi tokoh Dewi Sartika.</p>
	<p>Sartika kecil duduk dengan ibunya belajar baca tulis.</p>
	<p>Ketika remaja ia merhatikan perempuan dewasa yang bekerja keras tanpa bis abaca tulis</p>

	<p>Sartika menulis sebuah rencana sekolah</p>
	<p>Ruang belajar sederhana (di rumah pamannya) untuk tiap umur.</p>
	<p>Murid belajar membaca, menulis, menjahit dan diskusi,</p>
	<p>Sartika berdiri di depan sekolah dengan papan nama sekolah, mimpinya berhasil.</p>

	<p>Buku tertutup yang bertuliskan sakola istri</p>
	<p>Ilustrasi Sartika dikelilingi pelajar dan bangunan sekolah</p>

Tabel 4. 13 Storyboard Martha Christina Tiahahu

Ilustrasi	Keterangan
	<p>Laut maluku di pagi hari</p>
 <p>Martha Christina Tiahahu (1800-1810)</p>	<p>Introduksi tokoh Martha Christina Tiahahu.</p>

	<p>Saat ia masih kecil, ia tumbuh dikelilingi pejuang yang sedang Latihan perang.</p>
	<p>Christina muda dengan wajah penuh tekadnya saat menggenggam tombak kayu.</p>
	<p>Ia berlari di hutan, melempar batu ke tantara Belanda.</p>
	<p>Ia ditangkap, dirantai dan duduk di kapal, tatapan tetap tajam dan menantang menuju pengasingan</p>

	<p>Bunga pala jatuh ke laut dengan Cahaya matahari di air</p>
	<p>Ilustrasi ia berdiri di atas tebing, tangan terentang, dan angin meniup rambutnya.</p>
	<p>Ombak berkilau dengan sejumlah bunga pala terbawa arus</p>
	<p>Ilustrasi Christina disandingkan dengan kumpulan remaja.</p>

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.



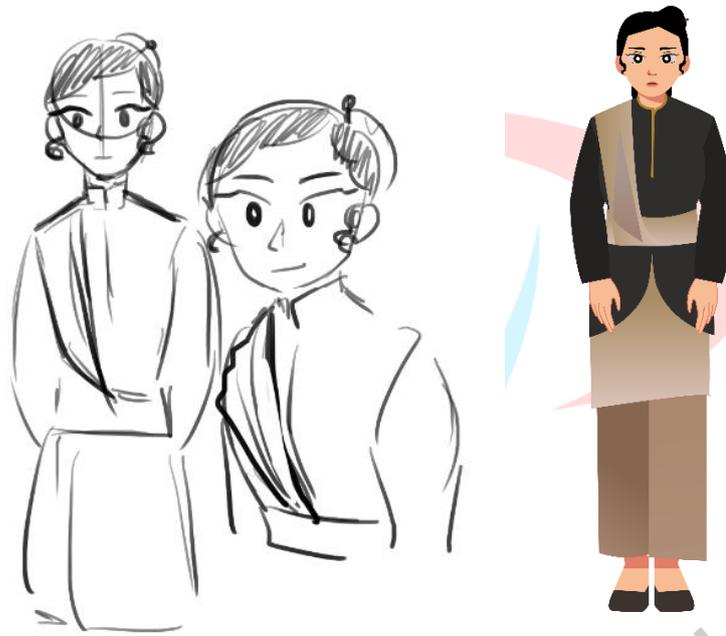
Gambar 4. 2 Desain karakter Cut Nyak Dhien

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.



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 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 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.



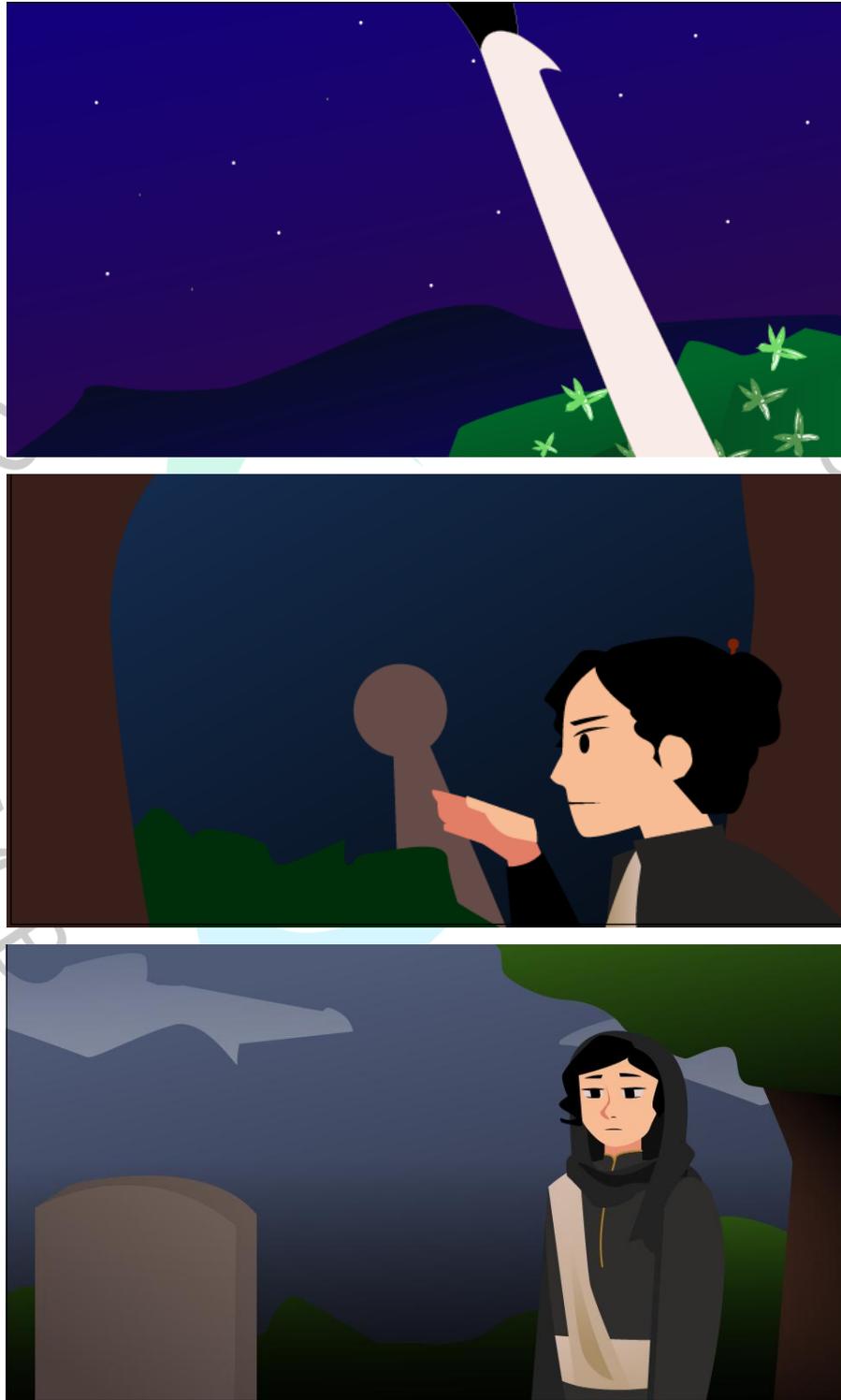
Gambar 4. 5 Desain karakter Christina Martha T.

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 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.



Gambar 4. 6 Studi Properti

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

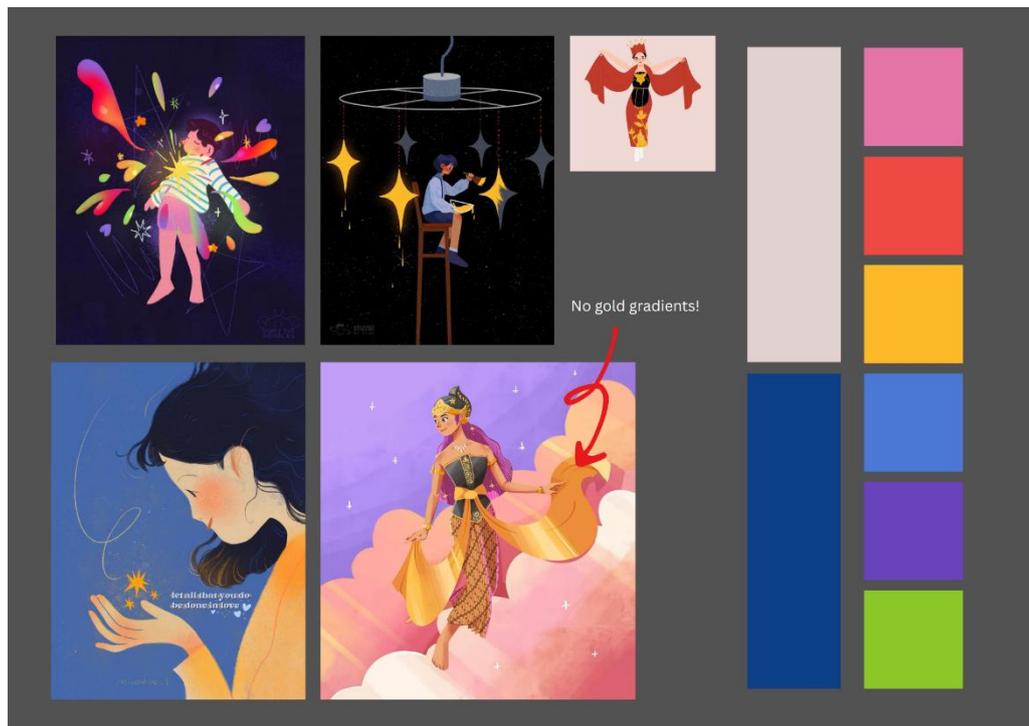
Proses editing menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe After Effect untuk membuat animasi tiap adegan dengan teknik sederhana yaitu transisi adegan, kemudian diikuti animasi *motion graphic* untuk menggerakkan objek-objek pada latar maupun tokoh perempuan.

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*.

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.



Gambar 4. 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 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 bagian adegan menggunakan simbol untuk suatu narasi, dari segi visual maupun emosional.

4.9 Konsep Visual

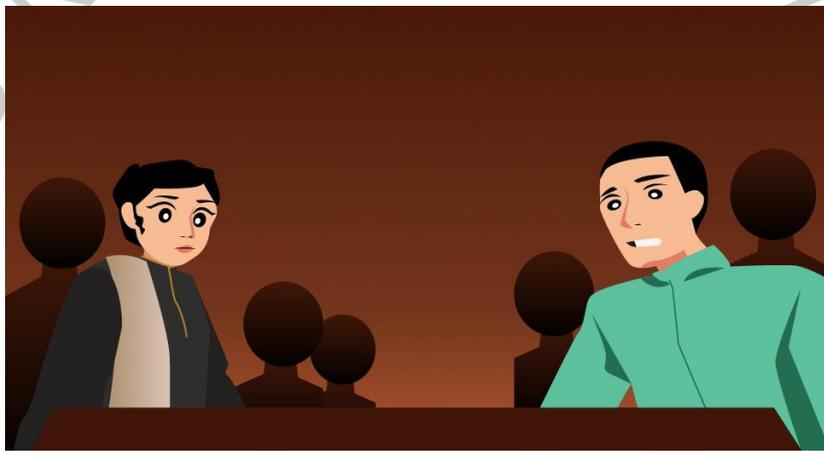
Konsep visual terbagi menjadi dua, konsep visual utama dan konsep visual pendukung, berikut adalah penjelasan konsep visual pada perancangan karya ini.

4.9.1 Visual Utama

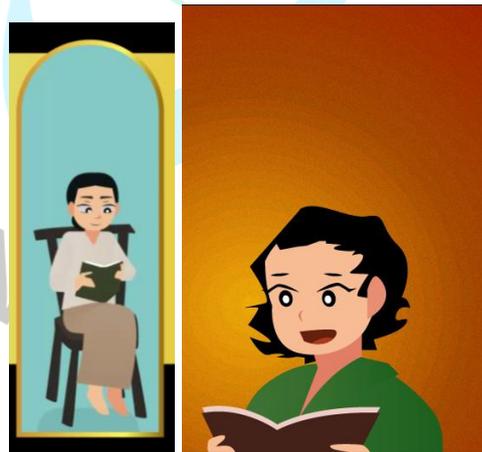
Visual utama dalam perancangan animasi untuk *video mapping* adalah gerakan dari segala aksi atau kegiatan yang dilakukan oleh tiap tokoh. Desain karakter dibuatkan aset desainnya menggunakan Adobe Illustrator dengan layer yang berbeda untuk mempermudah proses animasi. Gerakan animasi ini menggunakan 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



Gambar 4. 9 Meutia dan suaminya diskusi dengan pasukan



Gambar 4. 10 Contoh tampilan tokoh

4.9.2 Visual Pendukung

Visual pendukung pada perancangan ini merupakan latar belakang dalam tiap adegan pada animasi



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.

Title - Prata

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

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.

Body text - Lato

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

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* menjadi salah satu fokus utama untuk membuat proses animasi untuk menampilkan karakter tokoh yang lebih mencolok.

4.12 Penerapan Desain (Final Artwork)

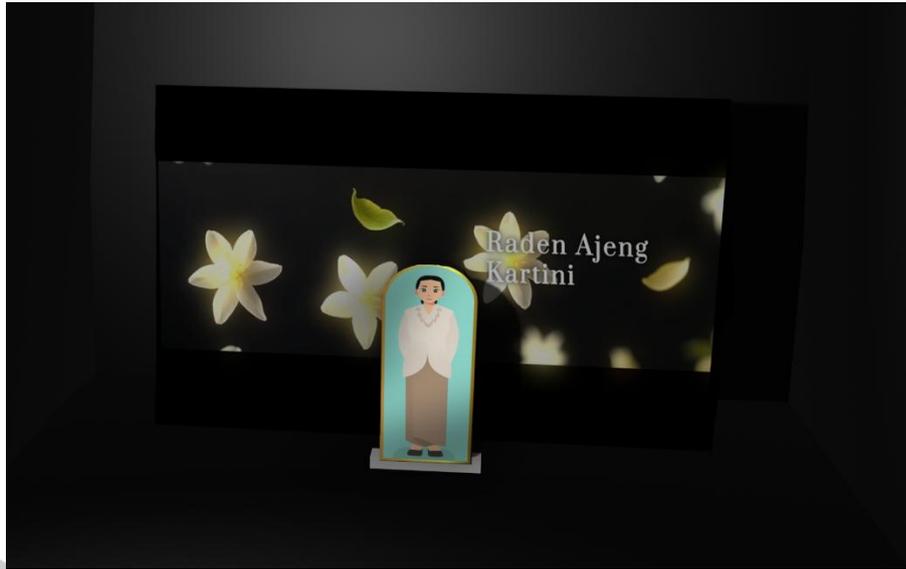
Penerapan Desain dibagi menjadi dua, media utama dan media pendukung. Media utama berisi karya final dalam bentuk digital dan hasil proyeksi dengan proyektor. Media pendukung berupa hasil karya yang mendukung media utama seperti media promosi atau merchandise.

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.



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.

- 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 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



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*.

