

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	<ul style="list-style-type: none">• Remaja masa kini tidak tahu banyak mengenai tokoh pahlawan Indonesia terutama perempuan yang lebih dalam.• Sebagian remaja kurang minat dengan sejarah karena media belajar yang konvensional.
Define	<ul style="list-style-type: none">• Jarang adanya media menceritakan tokoh perempuan yang berjasa di masa kini maupun lampau.• Video sejarah tentang tokoh 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.

4.2 Metode Pencarian Data

Penelitian menerapkan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis, memahami, dan mengeksplorasi informasi mengenai Cut Nyak Dhien dan teknik penggunaan

video mapping. 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*.

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 Literatur

Tabel 3. 2 sumber data jurnal

Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Keterangan
--------------	---------	-------	------------

<p>Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis <i>Adobe Flash</i></p>	<p>Zuhri & Sarini Vita Dewi</p>	<p>2019</p>	<p>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 <i>action script</i> untuk membuat animasi. Setelah membuat desain karakter dan gambar pendukung lainnya, hasil akhir menampilkan setiap tokoh pahlawan Aceh dengan latar yang sesuai dengan sejarah ataupun kisahnya.</p>
<p>Projection mapping technologies: A review of current trends and future directions</p>	<p>Daisuke IWAI</p>	<p>2024</p>	<p>Pemahaman mengenai <i>video mapping</i> 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</p>

			mendapatkan hasil <i>video mapping</i> yang memuaskan.
A Video Mapping Performance as an Innovative Tool to Bring to Life and Narrate a Pictorial Cycle	Lucio Tommaso De Paolis, Silvia Liaci, Giada Sumerano, dan Valerio De Luca	2022	Penerapan video mapping interaktif untuk meningkatkan ketertarikan audiens di galeri seni yang juga menampilkan tampilan <i>Augmentated Reality</i> (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 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 BETC 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 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. Literasi tidak hanya tentang kemampuan baca tulis, tetapi juga pemahaman dan kemampuan memanfaatkan informasi dengan luas. Terlebih lagi, minimnya literasi juga disebabkan kurangnya sarana dan prasarana, kualitas Pendidikan yang belum merata, budaya membaca lemah, bahkan keterbatasan akses buku yang berkualitas.
Types of Projection 3D Video Mapping	Alexander Kuiava	2021	Artikel ini menunjukkan jenis-jenis videomapping 3D yang

			<p>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.</p>
--	--	--	--

3.3.2 Observasi

Tabel 3. 5 data observasi secara langsung

Lokasi	Tanggal Pelaksanaan	Keterangan
Museum Nasional Jakarta	23 Februari 2025	<p>Di Muesum Nasional Jakarta terdapat <i>limited event</i> 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 (<i>Virtual</i></p>

		<i>Reality</i>), dimana penonton dapat menikmati pengalaman di ImersifA dan memasuki dunia tersebut.
--	--	---

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 <i>video mapping</i> , segi teknologi dan pasar bagaimana, terutama apakah bagus bagi pemula untuk menggunakan media <i>video mapping</i> .

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 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 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.

