

## BAB 2

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

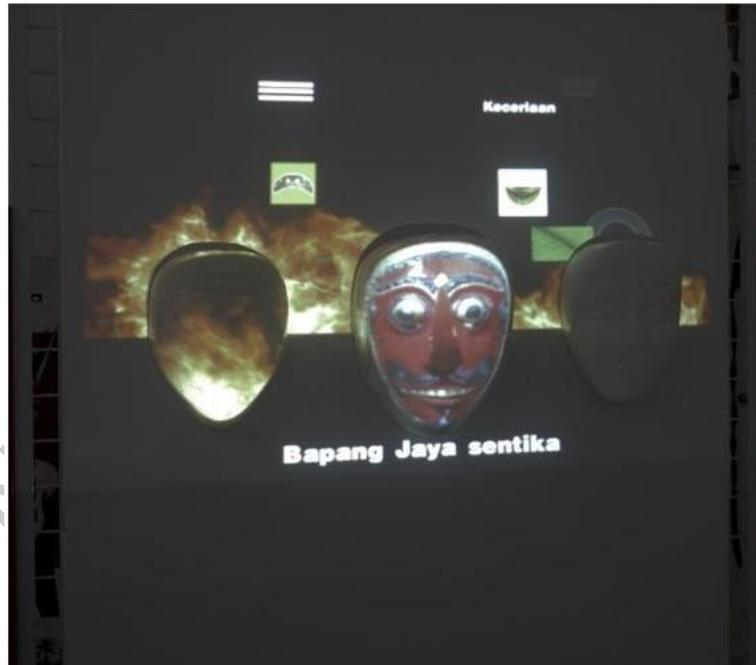
##### 2.1.1 Data Jurnal

Zuhri, Dewi. 2019. “Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis *Adobe Flash*”. 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 yang dibuat di desain sesuai selera target audiens serta meningkatkan daya tarik visual.



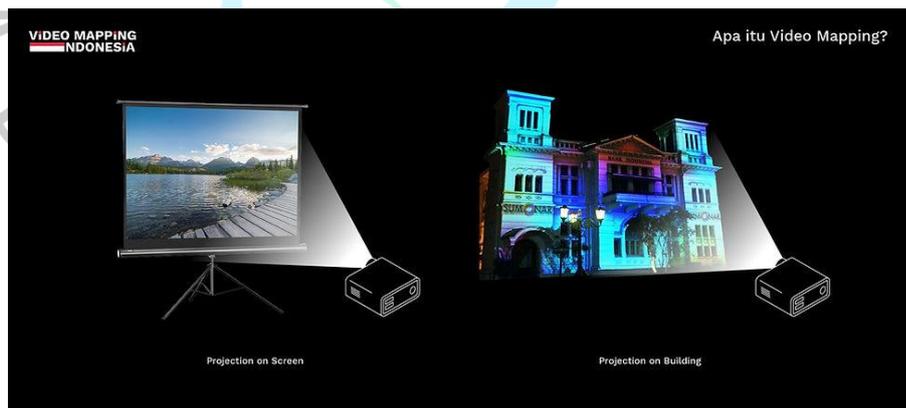
Gambar 2. 2 Proyeksi Topeng Malangan  
(Jurnal)

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 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.



Gambar 2. 3 Perbedaan proyektor untuk layer biasa dengan proyektor untuk mapping gedung (lzyvisual. 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.



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 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.
- e. **Landscape:** proyeksi yang disorot pada bidang besar seperti tembok.

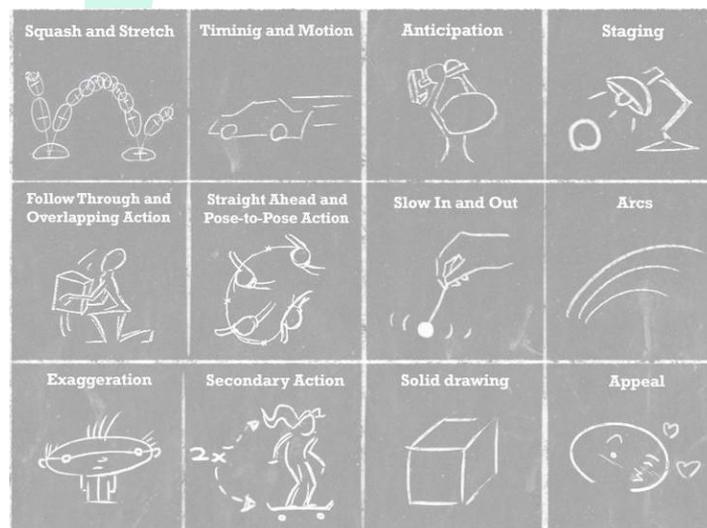
- f. Proyeksi Air: proyeksi cahaya pada air yang biasanya disorot pada air mancur atau air yang mengalir dari atas

## 2.3 Teori Utama

Teori yang menjadi indikator utama bagi penulis beserta ilmu pengetahuan untuk memmbuat perancangan:

### 2.3.1 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'. 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)*  
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 eera 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:

#### 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 partriarki 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 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

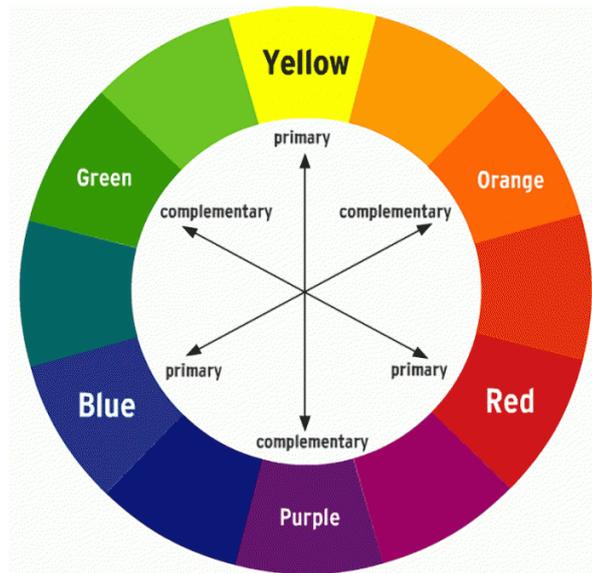
Dewi Sartika, beliau adalah tokoh asal Jawa Barat yang perjuangannya tidak kalah dari R.A. Kartini. Dalam jurnal "*Examining Dewi Sartika's Educational Concept*" Dewi Sartika melakukan pendekatan filsafat bahwa Pendidikan merupakan dasar dari teori yang dianalisis. Beliau tidak hanya membangun sekolah 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).

## 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 obek secara subjektif maupun objektif (Hahury, 2022).

#### a. Warna Primer

Warna primer terdiri dari warna biru, merah, kuning



Gambar 2. 7 Color Wheel Primer

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna dari hasil pencampuran warna primer



Gambar 2. 8 Color Wheel Sekunder

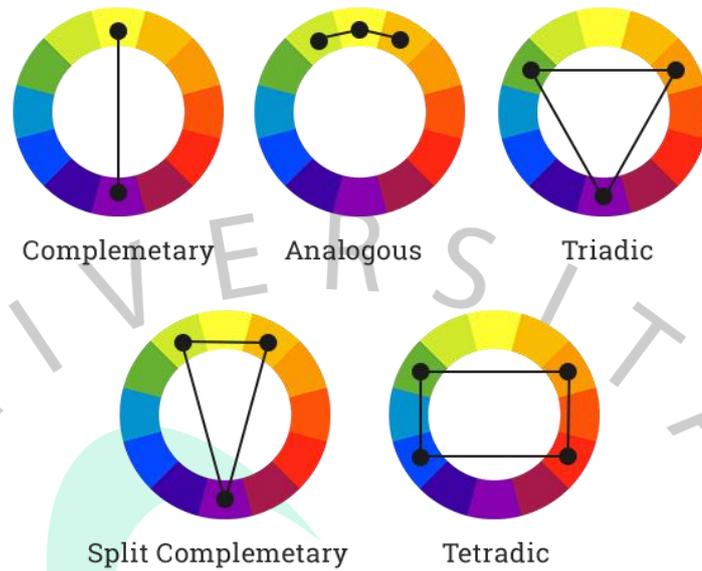
c. Warna Tersier

Warna Tersier juga merupakan campuran warna satu warna primer dan satu warna sekunder.



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.

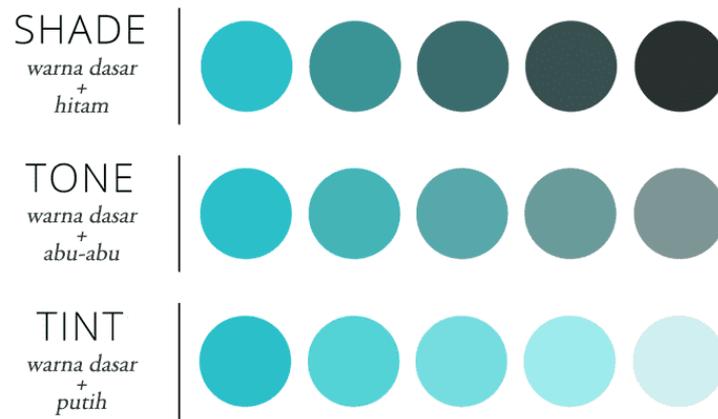
Selain itu, skema warna mempermudah dalam pemilihan warna, sehingga proses desain menjadi lebih efisien. Meski ada banyak skema warna yang bisa digunakan, tidak semuanya cocok untuk setiap kebutuhan desain.

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



Gambar 2. 13 Warna Hangat dan Dingin

Warna merah sampai warna hijau terang terkategori sebagai warna hangat, sedangkan warna magenta sampai hijau gelap menandakan sebaliknya, warna dingin.

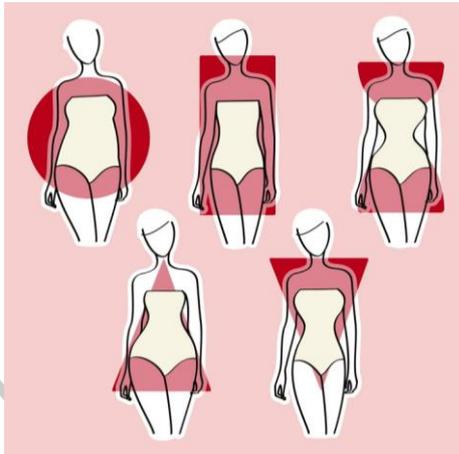
#### 2.4.2 Psikologi Warna Terhadap Remaja

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 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 20erempuan  
(pinterest)

Bentuk tubuh karakter manusia juga berpengaruh dari sifat dan fisik karakter. Menerapkan bentuk karakter juga 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



*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.
- 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.