

**0.01%**

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 19 JUL 2025, 11:10 AM

Similarity report

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

● **CHANGED TEXT** 0.01%
● **QUOTES** 7.93%

Report #27562567

1.1 Latar Belakang Masalah Sejarah adalah cerminan perjalanan sebuah peradaban. Islam, sebagai salah satu agama terbesar di dunia, memiliki sejarah panjang dan kaya yang telah membentuk peradaban manusia. Meskipun berawal dari Jazirah Arab, Islam menyebar luas ke berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesia. Namun, banyak yang belum memahami secara mendalam sejarah Islam dan peradabannya. Padahal, dengan mempelajari sejarah Islam, seseorang dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang akar budaya, nilai-nilai, dan perkembangan Islam di Indonesia. Al-Qur'an sendiri telah menegaskan pentingnya mempelajari sejarah umat terdahulu dalam surat Yusuf ayat 111: "Sesungguhnya, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. 18 Al-Qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi orang-orang yang beriman (Shofil & Arta Sanjaya, Juni 2022). Sejarah Islam dan pendidikan telah saling terkait erat sejak awal perkembangan Islam. Madrasah, sebagai pusat pembelajaran tradisional, telah melahirkan banyak ilmuwan dan cendekiawan Muslim yang memberikan kontribusi besar bagi peradaban dunia. Namun, minat siswa terhadap pembelajaran sejarah Islam, khususnya sejarah Walisongo, cenderung menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang kurang menarik, seperti penyampaian materi yang monoton dan kurangnya keterlibatan siswa.

Selain itu, kurangnya pemahaman siswa tentang nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sejarah Islam juga menjadi kendala. (Pratama, 2023) Sunan Gunung Djati, atau Syarif Hidayatullah, adalah salah satu tokoh dari sejarah Wali Songo yang sangat berpengaruh dalam penyebaran Islam di tanah Jawa, khususnya di wilayah Jawa Barat. 21 Beliau dilahirkan pada tahun 1448 M di Cirebon sebagai putra dari Syarif Abdullah dan Nyai Rara Santang, putri dari Prabu Siliwangi, raja Kerajaan Pajajaran. Dengan latar belakang keluarga yang kuat, Sunan Gunung Jati memiliki peran penting dalam menyatukan Islam dengan budaya lokal. Dakwahnya yang santun dan bijaksana, serta kemampuannya beradaptasi dengan budaya setempat, membuat Islam semakin diterima luas di masyarakat Sunda. (Nurdyansa, 2024)

Strategi minat pada siswa untuk mengedukasi pembelajaran sejarah Islam Walisongo termasuk Sunan Gunung Djati perlu strategi minat pada siswa dengan cara mengajar materi sesuai kehidupan sehari-hari siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti cerita atau video dakwah tentang Sunan Gunung Djati dan juga bisa mengajak siswa dalam kegiatan kreatifitas seperti membuat gambar dan komik. Selain itu, kunjungan langsung ke makam Sunan Gunung Djati dan diskusi kelas juga dapat memperkaya pemahaman siswa. (Fatmawati, 2023)

1.2 Identifikasi Masalah Siswa Madrasah Ibtidaiyah kurang tertarik mempelajari sejarah Walisongo karena materi sejarah yang terkesan kaku dan membosankan membuat mereka kesulitan memahami pentingnya kisah para wali dalam perkembangan Islam di Indonesia, materi sejarah terlalu kompleks jadi harus membuat media pembelajaran dengan materi sejarah yang dikemas secara visual menarik dan menyenangkan. Siswa Madrasah Ibtidaiyah kurang tertarik mempelajari sejarah Walisongo media pembelajaran buku teks dan ceramah tradisional, kurangnya konten edukasi yang kreatif dan inovatif tentang Walisongo membuat materi sejarah ini menjadi kurang relevan dan menarik bagi mereka. Banyak sumber daya digital konten edukasi tentang Walisongo yang menarik dan interaktif untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. 25 Kesenjangan

antara perkembangan teknologi dan preferensi siswa ini mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa terhadap sejarah Walisongo. Berdasarkan Latar

Belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan, yaitu: 1.

Bagaimana cara menyampaikan informasi tokoh Sunan Gunung Djati dalam proses pembelajaran agar diminati dan mudah dipahami bagi siswa kelas

VI Madrasah Ibtidaiyah? 2. Bagaimana menjaga daya tarik visual dalam

penayangan video animasi ke siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah? 1.3

Tujuan Penelitian Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi

dalam pembelajaran sejarah Islam melalui pengembangan video animasi

berkonsep tokoh Sunan Gunung Djati. Dengan menggabungkan elemen animasi

yang menarik, diharapkan video animasi ini dapat menjadi media

pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi siswa kelas VI Madrasah

Ibtidaiyah, sekaligus mendorong mereka untuk menggali lebih dalam tentang

sejarah dan budaya Islam. 17 37 1.4 Manfaat Penelitian Adapun beberapa

manfaat yang diharapkan dari penelitian ini. Berikut merupakan manfaat-manfaat

tersebut: 1.4.1 Manfaat Teoritis Penelitian ini dapat membantu literatur

mengenai perancangan media video animasi sebagai alat penyampaian edukasi

tokoh Sunan Gunung Djati, khususnya bagi siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. 20 Selain

itu, hasil ini dapat memperkuat teori tentang penggunaan media video

animasi dalam media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa terhadap pembelajaran Sejarah Islam. 1.4.2 Bagi Universitas

Pembangunan Jaya Perancangan video animasi ini dapat digunakan sebagai

media pembelajaran alternatif yang menarik bagi mahasiswa Universitas

Pembangunan Jaya. Dengan gaya visual dan narasi yang menarik, video

animasi ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam memahami

sejarah penyebaran Islam. Secara khusus, animasi kisah tokoh Sunan

Gunung Djati ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai

peran penting beliau dalam menyebarkan Islam di wilayah Cirebon dan

sekitarnya. Selain itu, pemahaman akan strategi dakwah Sunan Gunung

Djati yang bijaksana dan adaptif dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa

dalam menghadapi tantangan sosial dan keagamaan di era modern. 1.4.3

Bagi Peneliti Hasil perancangan video animasi ini dapat menjadi sumber data visual yang menarik untuk dianalisis lebih lanjut. Aspek-aspek seperti representasi sejarah, nilai-nilai budaya yang terkandung, serta efektivitas media animasi sebagai sarana edukasi dapat menjadi fokus penelitian. Selain itu, proses perancangan dan produksi animasi ini juga dapat menjadi studi kasus yang berharga dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. 1.4.4 Bagi Perusahaan Hasil perancangan video animasi ini memiliki potensi sebagai produk konten edukatif dan budaya yang menarik. Perusahaan di bidang media, pendidikan, atau pariwisata dapat memanfaatkan animasi ini sebagai bagian dari strategi pemasaran konten, pengembangan produk pendidikan alternatif, atau promosi wisata religi. Selain itu, dukungan terhadap produksi konten edukatif dan bernilai budaya seperti ini dapat meningkatkan citra positif perusahaan sebagai entitas yang peduli terhadap pelestarian sejarah dan pendidikan.

1.4.5 Bagi Pihak Lain Hasil perancangan video animasi ini dapat mendorong anak-anak untuk mempelajari lebih lanjut tentang sejarah islam dan tokoh penting dalam perkembangan agama di Indonesia. 1.5 Sistematika Penelitian BAB 1 PENDAHULUAN Pendahuluan mengandung latar belakang masalah yang diangkat penulis, yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif termasuk video animasi kisah tokoh walisongo. Bab masalah dalam proposal ini akan dibagi menjadi tiga bagian utama. Pertama, penulis akan mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Kedua, penulis akan merumuskan masalah tersebut menjadi pertanyaan penelitian. BAB 2 TINJAUAN UMUM Tinjauan umum merupakan bagian penting dalam proposal penelitian. Bagian ini berisi kumpulan referensi yang relevan dengan topik penelitian, seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel. Dengan mengkaji literatur yang ada, peneliti dapat memperoleh landasan teori yang kuat, mengidentifikasi penelitian, dan merumuskan kerangka berpikir yang sistematis. BAB 3 METODOLOGI DESAIN Metodologi desain adalah bagian yang menjelaskan secara rinci bagaimana penelitian ini dilakukan. 14 16 27 Dalam bagian ini, peneliti akan menjelaskan metode pengumpulan data yang digunakan,



seperti wawancara, observasi, atau studi dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis dan disimpulkan untuk menjadi dasar dalam merancang produk atau sistem yang inovatif. BAB 4 STRATEGI KREATIF Strategi kreatif video animasi berisi penjelasan mengenai strategi atau pendekatan yang digunakan dalam pengembangan ide-ide kreatif. Penulis akan membahas: - Strategi Komunikasi: Ide besar atau pesan utama yang ingin disampaikan. - Analisis Target: Siapa yang ingin dituju oleh strategi kreatif ini. - Media Strategi: Saluran atau platform apa yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan (misalnya, media sosial, iklan cetak, TV, dll.). - Analisis SWOT: Bagaimana pesan akan dirumuskan agar efektif dan menarik. - Tahapan Perancangan Animasi: Elemen visual (warna, tipografi, gambar) dan verbal (tagline, naskah) yang akan digunakan.

2.1 Tinjauan Pustaka 2.1 5 1 Jurnal Penelitian game ini berlatar di sebuah pulau di masa depan, di mana akhlak umat manusia hancur karena kurangnya contoh nilai dan norma agama Islam. Karakter player kembali ke masa lalu untuk mempelajari sejarah Walisongo dan menyelamatkan foto-foto para tokoh Walisongo sebagai bukti adanya teladan yang baik bagi umat manusia di masa depan. Perjalanan ini dihalangi oleh zombie yang menyesatkan manusia. Tugas pemain adalah mengumpulkan semua foto Walisongo dan mengalahkan tiga bos zombie. (Widiastuti & Setiawan, Oktober 2012). Perbedaan penelitian game yang menyajikan kisah Walisongo dalam konteks futuristik dan penuh tantangan ini dengan penulis yaitu, video animasi dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa madrasah ibtidaiyah. Penelitian gambaran singkat tentang perjalanan hidup dan perjuangan walisongo dalam menyebarkan agama Islam di daerah Jawa, khususnya dan di wilayah nusantara pada umumnya, maka peran mereka dapat dibentuk seperti Bidang Pendidikan, Bidang Politik dan yang paling terkenal adalah Bidang Dakwah. (Syalafiyah & Harianto, Desember 2020). Jika penelitian tersebut menggunakan pendekatan akademik untuk menganalisis peran Walisongo, video animasi penulis menggunakan pendekatan kreatif dan edukatif untuk menyampaikan pesan moral



yang terkandung dalam kisah para wali. **10** Penelitian penyebab utama melemahnya pengetahuan kebudayaan islam di era globalisasi adalah pengaruh budaya asing, Dalam era globalisasi budaya- budaya dari negara lain datang dan masuk ke dalam kehidupan kita., Budaya ini mempengaruhi cara kita berpakaian, berbicara, dan berperilaku. Hal ini dapat membuat beberapa orang lupa atau tidak mempraktikkan ajaran-ajaran Islam dengan benar. (Primadona, Maryamah, Rahayu, & Lestari, November 2023). Jika penelitian tersebut menggunakan pendekatan ilmiah untuk mengidentifikasi masalah, video animasi penulis menggunakan pendekatan kreatif dan edukatif untuk memberikan solusi, yaitu dengan menanamkan nilai-nilai Islam melalui kisah-kisah inspiratif para Walisongo termasuk Sunan Gunung Djati. **6** Penelitian tahapan desain merupakan tahapan dimana penulis merancang desain aset yang diperlukan untuk pembuatan animasi cut-out. Desain aset yang dibuat berupa karakter, properti, dan background yang dibutuhkan dalam film animasinya berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat. Desain karakter dibuat menyerupai wayang.. Sudut pandang karakter yang ditampilkan dari sisi samping seperti konsep pertunjukan wayang kulit. (Sutrisno & Rokhman, 04 Desember 2022). Perbedaan penelitian yang mendalam tentang teknik desain animasi cut-out ini, video animasi penulis lebih menitikberatkan pada efektivitas dalam menyampaikan pesan moral kepada anak-anak melalui karakter Walisongo yang divisualisasikan secara menarik. Penelitian keterjangkauan komik bagi masyarakat juga menjadi alasan utama. Hal ini disebabkan fisik yang komik yang tidak terlalu besar, sebagaimana nanti akan dideskripsikan pada bab ketiga, menyebabkan harga yang harus dibayarkan untuk menikmati cerita komik Walisongo ini tidak terlalu tinggi. Sehingga relatif terjangkau oleh berbagai kalangan. Dan hingga kini distribusi komik ini masih tetap berlangsung dan bahkan dapat ditemukan dengan mudah pada toko-online. (Drs. H. Anasom., Dr. Naili Anafah,, & Nor Lutfi Fais, , November 2021). Jika komik menggunakan gambar statis untuk menyampaikan cerita, video animasi memanfaatkan gerakan, suara, dan efek visual untuk menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik. 2.2 Tinjauan Teori Perancangan video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah didukung oleh beberapa teori dan temuan penelitian yaitu: 1. Penelitian Widiastuti & Setiawan (2012) menunjukkan potensi media kreatif seperti game dalam menyampaikan sejarah Walisongo, yang mengindikasikan bahwa pendekatan inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. 2. Penelitian Syalafiyah & Harianto (2020) menyoroti peran Walisongo dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan dakwah, yang menjadi landasan konten edukatif dalam animasi ini. 3. Temuan Primadona et al. (2023) tentang melemahnya pengetahuan budaya Islam akibat globalisasi memperkuat urgensi penggunaan media yang menarik untuk menanamkan nilai-nilai agama, di mana animasi dapat menjadi solusi yang efektif. 4. Penelitian Sutrisno & Rokhman (2022) fokus pada teknik desain animasi, prinsip visual yang menarik dan sesuai dengan target audiens (siswa MI) tetap relevan dalam perancangan animasi ini. 5. Penelitian Drs. H. Anasom et al. (2021) tentang keterjangkauan komik sebagai media edukasi menggarisbawahi pentingnya aksesibilitas media pembelajaran, di mana video animasi digital memiliki potensi distribusi yang luas. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini mendukung penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk memperkenalkan kisah Sunan Gunung Djati kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah, dengan memanfaatkan elemen visual, naratif, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan penyerapan nilai-nilai Islam.

2.3 Teori Utama 2.3.1 Sunan Gunung Djati Sunan Gunung Djati adalah pendekatan dakwah yang holistik dan inklusif, yang mengintegrasikan ajaran Islam murni dengan kearifan lokal, melalui penguatan spiritual, sosial, budaya, dan politik, demi terwujudnya masyarakat yang bertaqwa dan sejahtera. Beberapa poin nya, yaitu: 1. Tauhid dan Syariat yang Murni (Pondasi Spiritual) Sunan Gunung Jati menekankan pentingnya tauhid (keesaan Allah SWT) sebagai inti ajaran Islam. Beliau berupaya membersihkan kepercayaan animisme, dinamisme, atau praktik Hindu-Buddha yang

bertentangan dengan ajaran Islam, namun dilakukan secara bertahap dan persuasif. Beliau juga mengajarkan syariat Islam (fikih) yang lurus dan benar. 2. Dakwah Bil Hikmah dan Akulturasi Budaya (Pendekatan Adaptif) Beliau menggunakan pendekatan Al-Hikmah (kebijaksanaan), yaitu berdakwah dengan cara yang halus, persuasif, dan menghargai budaya lokal. Beliau tidak menolak sepenuhnya tradisi yang ada, melainkan mengadaptasi dan mengislamkannya. 3. Filosofi Ingsun Titip Tajug lan Fakir Miski " (Kesejahteraan Sosial) Salah satu wasiat dan filosofi paling terkenal dari Sunan Gunung Jati. Artinya, Saya titipkan langgar (musholla/tempat ibadah) dan fakir miskin " Filosofi ini menunjukkan betapa pentingnya menjaga tempat ibadah dan sekaligus peduli terhadap kesejahteraan sosial, khususnya kaum lemah. 4. Pendekatan Politik dan Diplomatik (Penguatan Struktur) Sunan Gunung Jati tidak hanya berdakwah secara individu, tetapi juga membangun kekuatan politik melalui Kesultanan Cirebon dan kemudian Kesultanan Banten. Beliau menjalin hubungan baik dengan kerajaan-kerajaan lain (seperti Demak) dan melakukan politik perkawinan untuk memperkuat dakwah. Beberapa batik yang berasal dari Cirebon, yaitu: 1) Batik Mega Mendung Motif ini didominasi oleh pola awan yang berarak dalam bentuk tumpukan. Warna-warna yang umum digunakan adalah biru tua, merah marun, hijau tua, atau ungu dengan gradasi warna yang menunjukkan kesan tebal dan tipisnya awan. Garis- garisnya cenderung tegas dan melengkung, dipercaya berasal dari pengaruh kebudayaan Tiongkok yang masuk ke Cirebon melalui jalur perdagangan dan pernikahan antara putri-putri Tiongkok dengan bangsawan Cirebon (salah satunya adalah Sunan Gunung Jati dengan Putri Ong Tien). 2) Batik Singa Barong Motif ini menggambarkan sosok fantastis Singabaron ", yang merupakan perpaduan dari berbagai hewan mitologi. Biasanya terlihat seperti tubuh gajah, kepala naga atau singa, dan sayap menyerupai garuda. Motif ini seringkali digabungkan dengan ornamen flora dan fauna lainnya, serta pola-pola geometris. Warnanya bisa bervariasi, namun seringkali cerah dan kaya akan detail. Singabarong adalah kereta kencana pusaka milik Sunan

Gunung Jati. Kendaraan ini melambangkan akulturasi budaya yang kuat di Cirebon, yaitu perpaduan unsur-unsur Hindu (gajah), Buddha (naga), dan Islam (garuda, yang sering dikaitkan dengan makhluk surgawi dan kebesaran). 3) Batik Wadasan Motif Wadasan umumnya menampilkan pola bebatuan atau tebing-tebing karang yang keras, seringkali dengan bentuk-bentuk yang kokoh dan berliku. Di antara bebatuan tersebut, sering disisipi motif flora seperti bunga atau dedaunan, serta motif fauna seperti burung atau hewan lainnya, memberikan kesan alami dan kesuburan di tengah kekokohan. Warna-warna yang digunakan bisa bervariasi, dari coklat tanah, abu-abu, hingga hijau lumut, seringkali dengan sentuhan warna cerah dari motif bunga atau hewan.

1 Wadasa 41 " berasal dari kata 1 wada 41 " yang berarti bebatuan atau karang. Motif ini secara filosofis melambangkan kekuatan, kekokohan, dan keteguhan. Bebatuan adalah simbol dari pondasi yang kuat, prinsip yang tak tergoyahkan, dan ketahanan dalam menghadapi cobaan.

2.3.2 Video Animasi

Video animasi adalah seni menciptakan ilusi gerakan melalui serangkaian gambar statis yang ditampilkan secara berurutan. konsep ini terdapat sejumlah teori yang mendasari pembuatan animasi yang efektif dan menarik, seperti squash and stretch, anticipation, staging, timing. Dalam perancangan video animasi ini, penulis mengikuti teori video animasi untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Pemilihan warna yang tepat berdasarkan teori warna, bertujuan untuk memunculkan suasana emosional yang sesuai dengan setiap adegan, penggunaan warna yang kontras, dan membantu menyampaikan informasi dengan efektif kepada siswa. Video animasi ini dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi klasik dan teori warna, penulis berusaha menciptakan visualisasi yang menarik dan mudah diingat. Diharapkan video animasi ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran tetapi juga mampu menyampaikan cerita dengan cara yang efektif dan menarik. Ollie Johnston dan Frank Thomas, dua animator legendaris dari Walt Disney Animation Studios, telah memberikan



kontribusi besar pada dunia animasi melalui 'The Twelve Principles of Animation'. Ollie Johnston dan Frank Thomas, dua animator legendaris dari Walt Disney Animation Studios, telah memberikan kontribusi besar pada dunia animasi melalui 'The Twelve Principles of Animation'. Mereka adalah bagian dari kelompok inti yang Video Animasi Buku Keterangan Richard Williams Buku ini sering dianggap sebagai Alkita " bagi setiap animator. Richard Williams, seorang animator legendaris yang pernah bekerja di beberapa proyek animasi klasik, menuangkan seluruh pengalaman dan pengetahuannya dalam buku ini, isi buku ini menjelaskan prinsip-prinsip dasar animasi yang harus dikuasai oleh setiap animator, seperti squash and stretch, anticipation, staging, dan timing. Ollie Johnston dan Frank Thomas Buku ini dituliskan oleh dua animator legendaris Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas, buku ini menyajikan wawasan fokus pada 12 prinsip animasi Disney yang terkenal, seperti squash and stretch, anticipation, dan staging, serta sejarah animasi di studio Disney. dikenal sebagai Nine Old Men " Disney, yang merupakan tim animator kunci di balik film-film klasik studio tersebut dari era keemasan hingga tahun 1970-an. Kontribusi utama Johnston dan Thomas bukan hanya pada proses animasi film itu sendiri, tetapi pada kodifikasi dan dokumentasi teknik-teknik yang membuat animasi Disney begitu hidup dan ekspresif. Mereka menyaring pengalaman puluhan tahun bekerja di bawah arahan Walt Disney dan mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar yang memungkinkan karakter-karakter animasi menunjukkan emosi, berat, dan gerakan yang realistis sekaligus menghibur. Prinsip-prinsip ini, yang telah menjadi landasan bagi banyak animator, telah diulas kembali oleh Marco Farace dalam e-book 'Animation Fundamentals' untuk generasi animator baru. Penjelasan setiap prinsip secara singkat adalah sebagai berikut:

- Squash and Stretch Perubahan bentuk benda yang bergerak yang memberinya fleksibilitas dan kehidupan.
- Anticipation Mempersiapkan penonton untuk suatu aksi yang akan terjadi.
- Staging Penekanan titik fokus pada suatu scene atau latar.
- 31 Straight Ahead Action and Pose

to Pose Straight Ahead Action artinya animasi digambarkan secara frame by frame dari awal hingga akhir. Pose to Pose artinya metode penggambaran animasi mulai dari pose yang penting, setelah itu menambahkan frame filler baru diantara semua pose penting tersebut. e. Follow Through and Overlapping Action Memecahkan gerakan tubuh menjadi beberapa bagian yang bergerak secara organik. f. Slow In and Slow Out Percepatan atau perlambatan yang dialami suatu benda ketika gerakan dimulai atau berakhir. g. Arcs Segala sesuatu yang bergerak di alam mengikuti lintasan lengkung yang halus. Semua pergerakan tidak ada yang kaku, kecuali gerakan robot. h. Secondary Action Gerakan sekunder adalah gerakan-gerakan yang terjadi karena gerakan utama. Contohnya adalah tas yang bergoyang ketika seorang lari. i. Timing Kecepatan dari sebuah objek tergantung situasi dan waktu. Contohnya karakter yang senang bergerak lebih cepat dibanding yang sedih. j. Exaggeration Penekanan pada gerakan tertentu, agar lebih terbaca dampak (Impact) dari gerakan tersebut. Contohnya tangan yang tertarik hingga gepeng dan panjang. k. Solid Drawing Penggambaran atau penempatan karakter pada suatu latar yang menekankan karakter menjadi titik fokus. l. Appeal Menciptakan karakter yang menarik, indah, dan penuh karisma. Penulis berencana menggunakan beberapa prinsip yaitu, Staging akan digunakan untuk merancang latar yang tidak berantakan dan mudah dibaca. Secondary Action akan digunakan untuk memberikan kehidupan pada animasi, contohnya seperti jubah atau sorban Sunan Gunung Djati bergoyang saat ada angin. Appeal akan digunakan untuk merancang desain karakter yang menarik. Prinsip animasi ini akan membantu penulis dalam merancang animasi yang menarik dan menyenangkan untuk ditonton. Dalam konteks video animasi, penting untuk memahami preferensi audiens. Beberapa contoh video animasi yang sangat diminati oleh target audiens anak-anak MI kelas 6 dapat dilihat pada tautan berikut: [SUNAN GUNUNG DJATI | WALISONGO 6 | Kesultanan Nusantara] (<https://youtu.be/Nue7VEn3KI4?si=-0xh0S47Ycei57S8>) meisyappf. [TUGAS ANIMASI BABAD SUNDA (Sunan Gunung Jati)] (<https://youtu.b>

e/eGIUaz63G_k?si=s_ST5XZZqw1PrDiW) Kesultanan Nusantara. Penulis memilih video youtube ini sebagai referensi gaya visual yang tepat untuk video animasi kisah Sunan Gunung Jati bagi anak usia 11-12 tahun sangat krusial agar konten menjadi menarik dan mudah diterima. 2.3.3 Budaya Budaya itu sistem simbol yang kompleks, termasuk bahasa, nilai, norma, kepercayaan, dan artefak. Simbol-simbol ini membentuk cara kita berpikir, bertindak, dan memandang dunia, terbentuk melalui interaksi sosial dan diwariskan dari generasi ke generasi bersifat yang dinamis dan terus berubah seiring berjalannya waktu, budaya itu mencakup aspek kehidupan mulai dari berpakaian, makan, hingga cara beragama. Dengan memahami budaya yang berbeda, kita dapat membangun sikap toleransi dan saling menghormati, dengan budaya dapat membantu menyelesaikan konflik perbedaan budaya dan mengembangkan kebijakan publik yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat. Al-Muqaddimah adalah karya buku monumental Ibnu Khaldun yang merupakan sebuah ensiklopedia pengetahuan yang mencakup berbagai disiplin ilmu, terutama sejarah budaya dan sosiologi. Dalam karya ini, Ibnu Khaldun menyajikan sebuah filsafat sejarah yang komprehensif, di mana ia mengkritik metode historiografi sebelumnya dan memperkenalkan metode ilmiah dalam penulisan sejarah. 29 Konsep sentral dalam Al-Muqaddimah adalah asabiyyah, yaitu solidaritas sosial atau semangat kelompok yang menjadi kekuatan penggerak sejarah. Ibnu Khaldun juga mengusulkan siklus peradaban yang menjelaskan naik turunnya suatu Budaya Gambar Keterangan Ibnu Khaldun (Tunis, 1332- 1406) Muqaddimah: Pentingnya faktor lingkungan sosial, dan psikologis dalam membentuk budaya suatu masyarakat. 'Asabiyyah: Solidaritas sosial dan semangat kebersamaan suatu kelompok. Muhammad Abduh (Mesir, 1849-1905) Ijtihad: Mendorong umat islam untuk melakukan ijtihad (upaya memahami agama berdasarkan sumber aslinya) dalam menghadapi tantangan zaman, pentingnya adaptasi budaya islam dengan perkembangan zaman. peradaban berdasarkan kekuatan dan kelemahan asabiyyah. 24 Karya ini tidak hanya penting bagi dunia Islam, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Isi Utama



dari Al-Muqaddimah yaitu: ❑ Teori Asabiyyah Konsep inti dari Al-Muqaddimah adalah asabiyyah atau solidaritas sosial. Ibnu Khaldun melihat asabiyyah sebagai ikatan emosional yang kuat antara anggota suatu kelompok yang menjadi kekuatan penggerak sejarah. Dalam konteks budaya, asabiyyah membentuk identitas kelompok, nilai-nilai, dan tradisi yang kemudian membentuk suatu budaya. Contohnya, suku-suku bangsa di berbagai penjuru dunia memiliki asabiyyah yang kuat, tercermin dalam bahasa, adat istiadat, dan kepercayaan yang berbeda-beda. ❑ Siklus Peradaban Ibnu Khaldun mengusulkan sebuah siklus peradaban yang dimulai dengan terbentuknya suatu kelompok yang memiliki asabiyyah yang kuat, kemudian mencapai puncak kejayaannya, dan akhirnya mengalami kemunduran. Siklus ini menjelaskan bagaimana budaya dapat berubah dan berkembang seiring waktu. Contohnya, bangkit dan runtuhnya berbagai peradaban seperti Romawi, Persia, dan Islam mengikuti pola siklus yang dijelaskan oleh Ibnu Khaldun. ❑ Faktor-faktor yang Mempengaruhi Budaya: Al-Muqaddimah membahas berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan dan kemunduran suatu budaya, seperti iklim, geografi, kondisi sosial ekonomi, dan agama. Contohnya, peradaban Mesopotamia yang berkembang di wilayah yang subur dengan sungai Tigris dan Euphrates memiliki karakteristik budaya yang berbeda dengan peradaban Inca yang berada di pegunungan Andes. ❑ Peran Agama dalam Budaya: Ibnu Khaldun melihat agama sebagai salah satu faktor penting yang membentuk budaya. Agama tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, tetapi juga membentuk nilai-nilai, norma, dan perilaku sosial. Contohnya, agama Islam telah membentuk budaya masyarakat Arab dan Timur Tengah dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari seni, arsitektur, hingga hukum. ❑ Metodologi Sejarah: Ibnu Khaldun memperkenalkan metode ilmiah dalam penulisan sejarah. Ia menekankan pentingnya verifikasi sumber dan analisis kritis terhadap peristiwa sejarah. Pendekatan ini dapat diterapkan dalam studi budaya untuk melakukan penelitian yang lebih objektif dan sistematis. Al-Muqaddimah memberikan kerangka kerja yang sangat berguna untuk memahami kompleksitas budaya.

Konsep-konsep yang dikemukakan oleh Ibnu Khaldun, meskipun ditulis berabad-abad lalu, masih sangat relevan dengan studi budaya modern. Dengan memahami Al-Muqaddimah, kita dapat lebih menghargai keragaman budaya dan memahami dinamika perubahan sosial. Muhammad Abduh melihat budaya sebagai sesuatu yang dinamis dan terus berkembang. Ia mendorong umat Islam untuk tidak terpaku pada pemahaman tradisional yang kaku, tetapi untuk melakukan ijtihad dalam memahami dan menerapkan ajaran Islam dalam konteks budaya yang beragam. Isi dari Ijtihad, yaitu:

❑ Pembaharuan Pendidikan Abduh menekankan pentingnya pendidikan modern yang menggabungkan ilmu pengetahuan Islam dengan ilmu pengetahuan umum. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang memiliki pemahaman yang luas dan kritis terhadap berbagai masalah, termasuk masalah budaya. Contohnya, pendirian sekolah-sekolah modern yang mengajarkan ilmu pengetahuan umum dan agama Islam secara seimbang.

❑ Toleransi Beragama dan Budaya Abduh mengajarkan pentingnya toleransi terhadap agama dan budaya lain. Ia menekankan bahwa Islam adalah agama yang membawa rahmat bagi seluruh alam dan tidak mengajarkan permusuhan. Contohnya, dialog antaragama dan upaya membangun hubungan yang harmonis dengan pemeluk agama lain.

❑ Peran Perempuan Abduh memberikan perhatian khusus pada kedudukan perempuan dalam Islam. Ia menafsirkan kembali ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan perempuan dengan cara yang lebih inklusif dan memberdayakan. Contohnya, pemberian kesempatan yang sama bagi perempuan untuk mendapatkan pendidikan dan berpartisipasi dalam kehidupan publik.

❑ Modernisasi Hukum Islam Abduh mendorong dilakukannya ijtihad dalam hukum Islam agar dapat mengakomodasi perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat modern. Contohnya, upaya untuk mereformasi hukum keluarga Islam agar lebih adil dan sesuai dengan prinsip-prinsip kesetaraan gender.

❑ Pembebasan dari Taklid Abduh mengajak umat Islam untuk tidak terpaku pada pemahaman tradisional yang kaku, tetapi untuk berpikir kritis dan melakukan ijtihad dalam memahami ajaran Islam. Contohnya, membuka ruang bagi berbagai interpretasi terhadap teks-teks agama, selama tidak

bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar Islam. 2.3.4 Desain Karakter

Teori desain karakter, sebagaimana dijelaskan oleh Deguzman (2021), memberikan kerangka kerja yang solid untuk menciptakan tokoh yang menarik. Artikel Studio Binder memberikan contoh-contoh konkret tentang bagaimana prinsip-prinsip desain karakter dapat diterapkan dalam praktik. Melalui analisis terhadap siluet, palet warna, dan eksagerasi, kita dapat memahami bagaimana karakter-karakter ikonik dalam berbagai media visual berhasil memikat hati penonton. [Deguzman, Kyle, 2021]. a.

Silhouette Ketika warna dan detail dari karakter dihilangkan, dan garis luar dipenuhi oleh warna hitam, sehingga karakter terlihat seperti bayangan. Desain

karakter yang baik adalah karakter dapat dikenali hanya dari siluetnya. Penulis akan merancang desain karakter serangga yang mudah ditebak pada pandangan pertama. b. Palette. Palet merupakan pemilihan dan penggunaan warna pada karakter. Desain karakter yang baik menghindari penggunaan warna yang terlalu banyak. Gunakan satu warna dominan dan beberapa warna pendukung untuk merancang perpaduan warna yang nyaman dilihat oleh mata. Penulis akan merancang desain karakter serangga yang sederhana dan tidak berlebihan, agar visual mudah dicerna oleh audiens. c. Exaggeration.

Eksagerasi adalah teknik yang memungkinkan kita untuk menekankan ciri-ciri visual tertentu pada karakter. Dalam dunia fiksi, kita tidak terikat oleh hukum alam, sehingga kita dapat dengan bebas memanipulasi proporsi dan bentuk tubuh karakter. Misalnya, kita bisa merancang serangga dengan postur tubuh seperti manusia, sebuah konsep yang dikenal sebagai antropomorfisme. Teknik ini tidak hanya membuat karakter terlihat unik, tetapi juga membantu kita menyampaikan karakteristik kepribadian yang lebih kuat. Seperti yang dijelaskan oleh We are Cognitive (2024), antropomorfisme dapat menciptakan rasa empati dan keterikatan yang lebih mendalam antara penonton dengan karakter, [Cognitive, 2024]. 2.4 Teori Pendukung Pendukung Teori Keterangan Buku Type Matters (2012) dibuat oleh Jim Williams Buku ini menjelaskan tipografi itu suara tertulis untuk berkomunikasi melalui bentuk visual huruf, dasar tipografi dan

contoh visual untuk memahami konsep tipografi seperti, Typeface (kumpulan bentuk huruf yang memiliki visual), Leading (ruang kosong untuk memberikan jarak antar huruf untuk tampilan yang menarik), Figures (kumpulan angka didalam teks), Letter Spacing (jarak antar huruf untuk kenyamanan membaca), Colour (memberikan visual yang seimbang dengan pemilihan warna yang tepat). 1. Konsep tipografi, sebagaimana dijelaskan oleh (Assidiq, 2023), telah ada sejak ribuan tahun lalu. Namun, dalam era digital saat ini, tipografi memiliki peran yang semakin sentral dalam desain. Artikel Bryson M. memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana prinsip-prinsip tipografi yang telah berkembang selama berabad-abad dapat diterapkan dalam konteks desain UI modern, sehingga menghasilkan desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengguna masa kini. Prinsip tipografi sebagai berikut:

☒ Readability dan Legibility. Readability adalah seberapa mudah kumpulan teks untuk dibaca dan dipahami. Legibility adalah seberapa mudah membedakan dan membaca huruf dan karakter secara individu. Buku Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya dibuat oleh Sulasmi Darmaprawira W.A.(2002) Buku ini menjelaskan tentang tujuan pemahaman yang komprehensif tentang warna, mulai dari dasar-dasar teori warna (lingkaran warna dengan sifat warna primer, sekunder, tersier, suhu warna dan psikologi warna), harmoni dan kontras warna (penggabungan warna yang menghasilkan kombinasi yang kontras), penerapan teori warna (contoh pemilihan warna dalam desain logo, poster, interior dan sebagainya), kreativitas dalam penggunaan warna (berfikir kreatif untuk menggunakan warna yang tidak terpaku oleh aturan baku). ☒ Font Selection Pemilihan gaya huruf tipografi yang cocok dengan gaya perancangan. ☒ Hierarchy Penggunaan ukuran huruf yang beda untuk menekankan teks tertentu, serta memberikan alur baca pada desain. ☒ Line Height Jarak antara baris yang baik untuk menghindari keramaian teks dan memudahkan membaca. ☒ Letter Spacing Jarak antara huruf secara horizontal yang baik untuk menghindari keramaian teks. ☒ Kerning Jarak antara dua huruf tertentu agar lebih

h mudah dibaca dan terlihat lebih menarik secara visual. Contohnya adalah huruf A dan V yang berdekatan mempunyai jarak yang lebih dekat karena bentuk mereka saling cocok. ✖ Text Alignment Perataan teks yang cocok sesuai desain. Rata kiri merupakan format yang paling sering dipakai, sedangkan rata tengah cocok untuk headline. ✖ Contrast dan Color Pewarnaan teks agar mempunyai kontras yang tinggi dengan latar belakang, untuk memudahkan teks untuk dibaca. ✖ Consistency and Branding Menggunakan gaya teks yang konsisten dalam keseluruhan desain, serta menggunakan bentuk teks yang menggambarkan gaya dari desain. ✖ Consider the Screen Memastikan tipografi mudah dibaca di semua media tayang atau media percetakan. Penulis hanya akan menerapkan beberapa prinsip desain, seperti Readability dan Legibility , Font Selection , Contrast dan Color , Consistency dan Branding , dan Consider the Screen .

Tipografi yang akan berada di video animasi serangga berupa judul, teks keterangan seperti penjelasan nama tempat, waktu, daerah, alat musik dan subtitle video agar lebih mudah untuk disimak.

2. Warna

adalah bahasa visual yang kompleks. Seperti yang dijelaskan oleh Interaction Design Foundation, warna memiliki kemampuan untuk menciptakan harmoni atau kontras yang memikat, (Interaction Design Foundation - IxDF, 2016). Isaac Newton, pada abad ke-17, telah memberikan kerangka dasar pemahaman kita tentang warna dengan mengklasifikasikannya menjadi warna primer, sekunder, dan tersier. Teori warna ini menjadi fondasi bagi para desainer dalam memilih palet warna yang tepat untuk menyampaikan pesan dan menciptakan pengalaman visual yang diinginkan. 23 Sebagai contoh, warna merah sering diasosiasikan dengan energi dan gairah, sementara warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan kepercayaan. ✖ Primer.

15 22 Warna dasar yang tidak bercampur dengan warna lain. 8 15 22 42 Warna primer adalah merah, biru, dan kuning. ✖ Sekunder. 8 15 19 22 39 Warna sekunder adalah hasil gabungan dari campuran warna primer. 8 15 19 Contoh warna sekunder adalah jingga, ungu, dan hijau. ✖ Tertier. 8 19 Warna tertier adalah hasil gabungan dari pencampuran antara primer dan sekunder. 8 35 Contoh warna tertier



adalah kuning tua, merah jingga, ungu muda, biru ungu, hijau toska, dan hijau lime .

Penelitian BlueWood dalam artikel How Color Psychology Impacts Child Development (2024), menunjukkan bahwa warna memiliki kekuatan yang besar dalam membentuk perkembangan anak. Setiap warna membawa pesan emosional yang unik dan dapat memengaruhi suasana hati, perilaku, serta kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat dalam lingkungan anak sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka, (BlueWood, 2024). Setiap warna yang dimaksud, yaitu:

☒ Warna hangat Warna hangat seperti merah, kuning, dan jingga dapat memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman. Warna hangat yang berlebihan dapat memberikan stimulasi yang berlebihan, contohnya seperti merah tajam yang dapat memberikan kesan gelisah. ☒ Warna dingin Warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu dapat memberikan kesan tenang dan tenteram. Warna-warna ini cocok untuk ruang belajar anak. ☒ Warna netral Warna netral seperti putih, abu-abu, dan krem mempunyai peran sebagai penenang mata, agar anak-anak tidak mengalami stimulasi yang berlebihan. Melalui penerapan prinsip-prinsip teori warna Newton, penulis akan menciptakan ilustrasi yang memiliki keseimbangan visual yang kuat. Kombinasi warna yang tepat akan digunakan untuk menciptakan kontras, harmoni, dan fokus pada elemen-elemen penting dalam ilustrasi. Selain itu, dengan mempertimbangkan pengaruh warna terhadap psikologi anak, penulis akan merancang latar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung narasi cerita. Warna juga bisa memengaruhi perasaan kita. Warna-warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning bisa membuat kita merasa semangat, ceria, dan bersemangat. Contohnya, warna oranye sering dipakai di ruang bermain agar suasananya jadi menyenangkan. Sedangkan warna-warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu bisa membuat kita merasa tenang dan santai. Contohnya, warna biru sering digunakan di ruang kelas atau kamar tidur agar kita bisa belajar atau tidur dengan nyaman.

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Perancangan video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati ini bertujuan

untuk menciptakan sebuah karya visual yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip animasi, budaya, teori warna yang menarik, dan pemilihan tipografi yang tepat, animasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan warna-warna cerah dan hangat, serta desain karakter yang menarik akan membuat animasi lebih hidup dan membekas di benak anak-anak. Perancangan video animasi tentang kisah tokoh Sunan Gunung Djati ini membutuhkan perpaduan yang cermat antara aspek interaktif. Prinsip animasi akan menjadi fondasi untuk menghidupkan karakter Sunan Gunung Djati dan menyajikan cerita yang menarik. Ilmu sejarah khususnya mengenai penyebaran Islam di Nusantara, akan menjadi acuan utama dalam menyusun alur cerita yang akurat dan inspiratif. Prinsip desain karakter akan digunakan untuk menciptakan visualisasi Sunan Gunung Djati yang membekas di ingatan anak-anak, menggambarkan karakteristik dan keunikan masing-masing.

3.1 Sistematika Perancangan

Perancangan penelitian disusun guna untuk memberikan pemahaman kepada pembaca agar tujuan dan maksud dari pelaksanaan penelitian tentang kisah tokoh Sunan Gunung Djati dapat diterima dan dipahami, dan untuk terjadinya alur penelitian yang baik dibutuhkan sebuah pendekatan yang efektif. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan design thinking : Design Thinking merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang berorientasi pada penulis, secara kreatif dan inovatif. Design Thinking meliputi 4 tahapan proses, yaitu :

- 1 Empati (Empathize). Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan penulis melalui observasi, wawancara, dan survei. Mayoritas siswa Madrasah Ibtidaiyah kurang memahami berkaitan dengan kisah Walisongo terutama kisah tokoh Sunan Gunung Djati, untuk mengenalkan kembali sejarah penyebaran agama islam di pulau jawa melalui Walisongo.
- 2 Definisi (define). Tahapan ini meliputi perumusan masalah yang ingin diselesaikan secara jelas, spesifik, dan terukur. Kurangnya media pembelajaran interaktif melalui video animasi dikalangan



siswa Madrasah Ibtidaiyah, agar pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

☒ Ideasi (ideate). 7 Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan berbagai macam solusi terhadap masalah tertentu. Penulis merancang video animasi yang menarik dan dapat dipahami untuk mengenalkan kisah Walisongo terutama kisah tokoh Sunan Gunung Djati. ☒ Prototipe (prototype). 7 Tahapan ini merupakan perwujudan atas solusi yang dipilih, sehingga diperoleh simulasi versi sederhana secara cepat dan hemat biaya. Bentuk hasil video animasi berkonsep kisah Walisongo terutama kisah tokoh Sunan Gunung Djati yang akan diunggah pada media platform YouTube.

3.2 Metode Pencarian Data Penelitian

ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu untuk membaca, memahami, dan meneliti informasi tentang kisah tokoh Sunan Gunung Djati. 16 38 Pengumpulan data melalui metode studi literatur, observasi, dan wawancara. Sumber- sumber data secara rinci adalah sebagai berikut:

- a. Studi Literatur: Buku, jurnal, dan artikel website yang berkaitan dengan prinsip perancangan animasi, serta ilmu pengetahuan tentang Sunan Gunung Djati.
- b. Observasi: Mengunjungi tempat makam Sunan Gunung Djati yang ada di Cirebon.
- c. Wawancara: Melakukan wawancara dengan ahli sejarah atau guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk mendapatkan data yang akurat.

3.3 Analisis Data Penelitian

ini menggunakan data dari berbagai sumber untuk memaksimalkan proses dan hasil perancangan. Kumpulan- kumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

3.3.1. Studi Literatur

Data studi literatur disusun menjadi tabel-tabel berdasarkan media sumbernya. Buku, jurnal, dan artikel website menjadi media utama studi literatur. Berikut merupakan tabel sumber data yang didapatkan dari buku:

Judul Buku	Penulis	Tahun	Keterangan
Sejarah Kebudayaan Islam kelas 6	Arini Nirmala Dewi	2020	Buku Sejarah Kebudayaan Islam 6 untuk kelas VI Madrasah Ibtidaiyah ini memberikan gambaran tentang peran penting para WaliSongo, khususnya Sunan Gunung Djati dalam menyebarkan agama Islam di Nusantara. Buku ini juga menjelaskan tentang strategi dakwah yang mereka gunakan, karya yang mereka ciptakan, serta pengaruh mereka terhadap masyarakat Jawa. Serat

Centhini Achmad Chodjim 2019 Buku Serat Centhini, salah satu karya sastra terbesar dalam kesusastraan Jawa Baru. Serat Centhini menghimpun segala macam ilmu pengetahuan dan kebudayaan Jawa, supaya tidak punah dan tetap terlestarikan sepanjang waktu. Babad Tanah Jawi W.L. Olthof 2019 Buku Babad Tanah Jawi ini sastra berbentuk tembang macapat berbahasa Jawa, yang berisi dinamika kekuasaan, interaksi sosial, perkembangan budaya, serta dinamika keagamaan yang membentuk peradaban Jawa. Mulai dari aspek politik, sosial, budaya, hingga keagamaan. Table

3.1. Sumber Data Buku Data juga dikumpulkan dari berbagai jurnal, berikut merupakan tabel sumber data yang didapatkan dari jurnal: Judul Jurnal Penulis Tahun Keterangan Metode Penyebaran Agama Islam Sunan Gunung Djati Dalam Perspektif Pendidikan Islam Modern Asep Supriatna 2021 Penelitian ini mengungkap kontribusi besar Sunan Gunung Jati dalam penyebaran Islam di Jawa. Melalui metode dakwah yang unik, seperti akulturasi budaya dan pendekatan kultural, beliau berhasil mendirikan kerajaan- kerajaan Islam kuat seperti Demak dan Banten. Pemikiran Pendidikan Islam Sunan Kalijogo dan Sunan Gunung Jati Daiyatul Khusnah 2021 Sunan Kalijogo dan Sunan Gunung Jati merupakan dua tokoh sentral dalam penyebaran Islam di Jawa yang memiliki latar belakang bangsawan dan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan. Sunan Kalijogo, dengan tembang lir-ilir-nya, mengajarkan nilai-nilai filosofis dan karakter yang mendalam. Sementara itu, Sunan Gunung Jati, melalui pepatah-pepitihi-nya, memberikan panduan hidup yang sarat dengan nilai-nilai agama dan sosial. pendidikan karakter. 11 PERAN SUNAN GUNUNG JATI DALAM MENYEBARKAN ISLAM

DI WILAYAH CIREBON: STUDI ATAS JEJAK SEJARAH DAN WARISAN BUDAYA ISLAM

Usman Supendi, Supi Septia Wahyuni 2020 Sunan Gunung Jati merupakan sosok sentral dalam penyebaran Islam di Cirebon yang berhasil menggabungkan ajaran Islam dengan budaya lokal secara harmonis. Melalui pendekatan dialogis dan inklusif, beliau berhasil membangun jembatan antara agama dan tradisi, sehingga Islam diterima dengan baik oleh masyarakat. Table 3.2.

Sumber Data Jurnal Data juga dikumpulkan dari berbagai artikel website

, berikut merupakan tabel sumber data yang didapatkan dari artikel:

Judul Artikel Penulis Tahun Keterangan Makna Sunuk di Pintu Gerbang

Masjid Sang Cipta Rasa Dibangun Para Wali, Sunan Gunung Jati dan

Sunan Kalijaga Alfarizi 6 Juli 2022 Masjid Agung Sang Cipta Rasa

Salah satu peninggalan Sunan Gunung Djati yang paling terkenal.

Arsitekturnya yang unik, memadukan unsur Islam dengan budaya lokal.

Sejarah Penabuhan Gamelan Sekaten Saat 2 Hari Raya, 600 Tahun Lalu

Jadi Media Penyebaran Islam Ahmad Imam Baehaqi 25 Mei 2020 Peninggalan

Sunan Gunung Djati yang digunakan untuk menyebarkan agama islam di

Cirebon, beberapa alat musik nya seperti bonang, saron, gong, ketuk, cret dan bedug.

12 Biografi Sunan Gunung Jati, Kisah Wali Songo Penyebar Agama Islam

di Tanah Jawa Nurdyansa 31 Desember 2024 Sunan Gunung Jati, juga

dikenal sebagai Syekh Syarif Hidayatullah, adalah seorang ulama dan wali

yang berperan penting dalam penyebaran Islam di Jawa. Ia lahir di Pasai,

Aceh, pada tahun 1448 M dan meninggal di Cirebon pada tahun 1568

M. Strategi dan Destika Putri 5 Juli 2023 Sunan Gunung Jati adalah

salah satu dari Kesuksesan Dakwah Sunan Gunung Jati dalam Membentuk

Pemahaman Islam di Jawa Barat Damayanti sembilan Wali Songo, yang

memainkan peran penting dalam menyebarkan Islam di Jawa Barat. Sunan

Gunung Jati menggunakan berbagai strategi dalam menyebarkan Islam,

termasuk membangun pesantren dan tempat ibadah, menggunakan seni sebagai

media dakwah, dan memperkuat silaturahmi. Table 3.3. Data Artikel 3.3.2.

Observasi Observasi dan pengamatan langsung akan direncanakan oleh penulis

sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tempat observasi yang direncanakan

penulis kunjungi berupa tempat sejarah Sunan Gunung Djati. Contoh tempat

observasi adalah daerah Makam Sunan Gunung Djati, Museum Peninggalan

Sunan Gunung Djati di Kraton Cirebon. Pada hari selasa 30 May 2025,

penulis sudah mengunjungi: Sunan Gunung Jati wafat pada tahun 1568 M

(atau 19 September 1568 M) dalam usia sekitar 120 tahun. **9 17 26** Beliau dimakamkan

di sebuah kompleks makam yang terletak di Desa Astana Gunung Jati,

Jatimerta, Kecamatan Gunung Jati, Kabupaten Cirebon. Lokasi makam ini berada

di puncak Bukit Sembung, yang sekarang dikenal dengan nama Astana Gunung Sembung, bukan hanya bagi beliau, tetapi juga bagi keturunannya dan beberapa tokoh penting lainnya, termasuk salah satu istrinya, Putri Ong Tien Nio dari China. Kompleks makam Sunan Gunung Djati memiliki keunikan dengan adanya sembilan pintu utama, yang dikenal sebagai pintu-pintu gerbang.

13 30 Pintu-pintu tersebut antara lain Pintu Pasujudan, Gapura, Krapyak, Ratna Komala, Jinem, Rararoga, Kaca, Bacem, dan Teratai. Setiap pintu memiliki penjaga ketat. Peziarah umum biasanya hanya diperbolehkan masuk hingga pintu ketiga (Pintu Pasujudan) atau pintu keempat. 9 13 Sementara itu, pintu kelima hingga kesembilan hanya diperuntukkan bagi keluarga keraton Cirebon dan keturunan Sunan Gunung Jati. 9 33 Makam Sunan Gunung Jati sendiri terletak di pintu kesembilan, yaitu Pintu Teratai, di puncak Gunung Sembung. Penulis menambahkan foto-foto hasil observasi lapangan sebagai penguat data visual, mengingat dalam sumber buku yang penulis gunakan tidak terdapat dokumentasi berupa foto makam Sunan Gunung Djati dan lingkungan sekitarnya.

3.3.3. Wawancara Target wawancara yang direncanakan yaitu seorang Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan mengajar Sejarah Kebudayaan Islam. Penulis membutuhkan pertanyaan seorang Guru untuk memastikan data yang disajikan di video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati yang akurat dan faktual. Narasumber Tanggal/Tempat Keterangan Bapak Syarifin M.Pd S.Ag - Jum'at, 03 Januari 2025 – Pukul 14.25 Siang – Ruang Rapat Guru Bapak Syarifin M.Pd S.Ag merupakan seorang Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah Jl.Gunung Indah Raya No.63 RT 004/001 Cirendeui, Ciputat Timur, Tangerang Selatan

Perencanaan pertanyaan-pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Bapak sudah berapa lama mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
- b. Metode apa yang biasa Bapak gunakan untuk mengajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
- c. Menurut Bapak, apa yang membuat sosok Sunan Gunung Djati begitu penting dalam sejarah Islam di Indonesia?
- d. Apakah ilmu pengetahuan kisah tokoh Sunan Gunung Djati penting bagi anak untuk dipelajari?
- e. Menurut Bapak, apakah video animasi mendukung

mengajar tentang walisongo terutama Sunan Gunung Djati menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran siswa Madrasah Ibtidaiyah? Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan ini akan sangat membantu penulis dalam merancang video animasi yang baik dan dengan data yang akurat.

3.4 Kesimpulan

Hasil Analisis Video animasi kisah Sunan Gunung Djati ini dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif. Dengan menggabungkan nilai-nilai pendidikan, sejarah, dan seni, animasi ini diharapkan dapat menginspirasi siswa. Melalui visualisasi yang indah dan narasi yang inspiratif, siswa akan diajak untuk mengenal lebih dekat sosok Sunan Gunung Djati serta memahami pentingnya toleransi dan persatuan dalam kehidupan bermasyarakat.

3.5 Pemecahan Masalah Video animasi kisah Sunan Gunung Djati ini

dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah. Dengan menggabungkan unsur sejarah, agama, dan budaya tokoh Sunan Gunung Djati, animasi ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keislaman, mengenalkan tokoh-tokoh sejarah Islam di Indonesia, serta memperkaya pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya Nusantara.

4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi untuk perancangan video animasi manfaat Sunan Gunung Djati yaitu, menggunakan pendekatan visual kartun. Penggambaran Sunan Gunung Djati akan terlihat lebih ramah dan nyaman dilihat. Salah satu contohnya yaitu bentuk Sunan Gunung Djati dengan jubah panjang, gamis dan sorban, dengan warna hijau pada bagian jubah, gamis dengan warna putih. Gerakan animasi akan dimanfaatkan untuk memberikan kehidupan dan perasaan non-verbal pada semua karakter Sunan Gunung Djati. Video animasi akan dikemas sebagai video explainer, menampilkan animasi Sunan Gunung Djati yang bergerak di setiap scene, dilengkapi oleh motion grafis untuk memperjelas materi, dan diiringi oleh narasi yang bersifat seperti menceritakan dakwahnya. Bahasa yang digunakan pada video animasi adalah Bahasa Indonesia, dengan gaya penyampaian yang menyenangkan, informatif, dan ramah, sesuai pada target audiens yaitu anak-anak usia 11-12 tahun. Hasil video animasi dipublikasikan ke Youtube berformat video horizontal, dan mengandung

keseluruhan informasi cerita dakwah Sunan Gunung Djati. Video shorts menggunakan format video vertikal, dan dibagi menjadi enam video pendek yang setiapnya hanya menjelaskan beberapa scene Sunan Gunung Djati.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning Analisis segmentation, targeting, dan positioning untuk video animasi sunan gunung djati adalah sebagai berikut:

- 1) Segmentation a. Segmentasi demografis video animasi ditujukan kepada anak-anak berusia 11-12 tahun yang sedang belajar di Madrasah Ibtidaiyah, baik dari jenis kelamin laki-laki maupun perempuan.
- b. Segmentasi psikografis video animasi ditujukan anak-anak yang belum mengetahui tokoh-tokoh cerita islam tentang Walisongo termasuk Sunan Gunung Djati, memiliki ketertarikan terhadap cerita tokoh islam, dan menyukai video animasi berupa bentuk visual bergerak.
- c. Segmentasi geografis video animasi berfokus pada penghuni wilayah sub urban dan perkotaan menengah ke- atas, yang memiliki alat mendukung untuk mengakses video melalui internet.
- 2) Targeting Sasaran target video animasi cerita sunan gunung djati di Madrasah Ibtidaiyah ditujukan kepada anak-anak berusia 11- 12 tahun yang belum mengetahui tokoh cerita islam tentang Walisongo. Selain itu, target juga dapat berupa orang tua atau guru yang membutuhkan video edukatif untuk mengajarkan anak-anaknya tentang cerita tokoh Walisongo termasuk Sunan Gunung Djati.
- 3) Positioning Video animasi berposisi sebagai video edukatif yang mengandung informasi cerita biografi dan dakwah Sunan Gunung Djati, serta manfaatnya pada dakwahnya. Cerita Sunan Gunung Djati yang akan dijelaskan yaitu biografi, pengembangan pusat dakwah, kesultanan demak, kepribadian seorang ulama karakteristik, pemberontakan antara Raja Pakuan yang bekerja sama dengan Portugis di Pasai dan Malaka, dan perubahan nama Sunda Kelapa menjadi Jayakarta, berbeda dari video-video pesaing dengan lebih rinci.

4.3 Analisis SWOT ANALISIS SWOT Strengths (S)

- ☒ Video edukasi pertama menjelaskan biografi Sunan Gunung Djati
- ☒ Video edukasi yang menggunakan gerak animasi sebagai visual menarik.
- ☒ Menggunakan platfrom YouTube membuat akses pada video lebih mudah

. Weakness (W) ❑ Informasi pada video bersifat luas dan tidak membahas Sunan Gunung Djati secara rinci. ❑ Membutuhkan koneksi internet untuk menemukan video. ❑ Unsur edukatif Mengandalkan pemahaman visual dan pendengaran anak-anak, sehingga efektif bagi anak-anak untuk sebagai media pembelajaran. Opportunities (O) ❑ Peluang kolaborasi dengan instansi pendidikan dan Madrasah lain untuk memberikan edukasi tentang kisah tokoh Walisongo termasuk Sunan Gunung Djati. ❑ Peluang menggunakan sosial media untuk menyebarkan video edukasi. Strength- Opportunity (SO) ❑ Memanfaatkan visual animasi menarik dan aksesibilitas video untuk berkolaborasi dengan instansi pendidikan dan madrasah lain dalam menyampaikan pendidikan kisah tokoh Sunan Gunung Djati. Weakness- Opportunity (WO) ❑ Informasi yang luas dapat dimanfaatkan bagi penonton yang hanya ingin mencari informasi secara cepat dan tidak rinci. ❑ Menyediakan link download pada deskripsi untuk pengguna yang ingin menonton video pada waktu dan tempat yang tidak ada koneksi internet. Threats (T) ❑ Media edukasi lain yang membahas kisah tokoh Sunan Gunung Djati, seperti buku, postingan, atau video lain. ❑ Video edukasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati yang membahas secara rinci. Strength-Threat (ST) ❑ Menggunakan gaya visual dan gerakan animasi yang menarik untuk bersaing dengan video edukatif kisah tokoh Sunan Gunung Djati yang lain. ❑ Membahas beberapa dakwah Sunan Gunung Djati dan alasan mengapa Sunan Gunung Weakness-Threat (WT) ❑ Visual animasi harus menarik untuk bersaing dengan media edukasi lain seperti, buku, postingan dan video. Djati untuk bersaing dengan video edukatif yang lebih rinci. Table 4.4 Analisis SWOT 4.4 Analisa Model 5W+1H Perancangan video animasi manfaat serangga di sekitar rumah menerapkan model analisis 5W+1H, berikut adalah hasil dari analisis tersebut: 1) WHAT : Video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati menyajikan informasi tentang biografi dan dakwah Sunan Gunung Djati dan manfaat pengetahuan dakwahnya. Selain itu video edukasi ini juga menjelaskan berbagai alasan mengapa kisah tokoh Walisongo termasuk Sunan Gunung

Djati dakwahnya terdapat pemberontakan dari siapa saja. 2) WHERE : Video animasi ini akan didistribusikan di internet melalui platform YouTube dalam bentuk satu video master panjang. 3) WHEN : Peluncuran distribusi video dilakukan pada pagi hari untuk memanfaatkan waktu paling aktif bagi pengguna platform, agar dapat ditarik oleh algoritme YouTube. 4) WHO : Video animasi ini mempunyai target audiens anak-anak atau murid Madrasah Ibtidaiyah dengan umur 11-12 tahun. 5) WHY : Banyak orang terutama anak-anak yang tidak mengetahui sejarah islam atau kisah tokoh Walisongo karena kurangnya pemahaman mereka terhadap kisah tokoh yang terlalu rinci. Video animasi ini diharapkan dapat memberikan edukasi di balik kisah tokoh Sunan Gunung Djati bahwa beberapa kisah Walisongo itu tokoh penting bagi islam. 6) HOW : Memanfaatkan media video animasi untuk menyediakan informasi edukatif yang mudah dipahami, didukung oleh gerakan visual menarik, serta penggambaran karakter yang lebih ramah.

4.5 Studi Persona Perancangan video animasi kisah tokoh sunan gunung djati membutuhkan gambaran tentang siapa target pengguna yang akan menonton dan menyimak hasil video. Persona dirancang berdasarkan target audiens yaitu anak umur 11-12 tahun. Persona dirancang menggunakan hasil data analisis yang didapatkan dari wawancara dengan anak-anak. Berikut adalah hasil dari persona tersebut:

1) Pain Point (Titik Masalah) - Pengajaran sejarah kebudayaan islam (di sekolah atau buku) seringkali dirasa membosankan, hanya berupa teks panjang atau ceramah. - Merasa kesulitan memahami literatur atau catatan sejarah yang menggunakan bahasa atau ejaan lama.

2) Interests (Ketertarikan) - Menyukai konten edukasi yang disajikan secara kreatif - Selalu menonton kartun dan video edukasi di platform Youtube - Menyukai cerita kepahlawanan atau tokoh inspiratif

3) Goals (Tujuan) - Membangkitkan minat masyarakat (terutama generasi muda) terhadap sejarah lokal dan tokoh-tokoh penting. - Menginspirasi audiens dengan nilai-nilai kepemimpinan, toleransi, dan dakwah Sunan Gunung Djati.

4.6 Proses Tahapan Perancangan Animasi

Peneliti menerapkan berbagai tahapan perancangan

untuk dapat merancang hasil video animasi yang baik dan berkualitas, berikut adalah rincian dari tahapan perancangan video animasi: 4.6.1 Sinopsis Cerita Sinopsis cerita pada video animasi adalah cerita dakwah didampingi oleh seorang narator, menceritakan biografi, dakwahnya dan perlawanan dari dakwahnya. Bersama narator, penonton dapat mengetahui dakwah kisah tokoh Sunan Gunung Djati, manfaat peran dakwah memperjuangkan islam. 4.6.2 Storyline Cerita pada video animasi manfaat serangga di sekitar rumah menggunakan alur maju yang dibagi menjadi lima bagian, berikut adalah alur dari video animasi: N o. Bagian

Keterangan 1. Pembuka, Biografi Menceritakan Raden Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Djati lahir tahun 1448 Masehi, Ibunya Nyai Rara Santang dari Putri Raja Padjajaran yaitu Prabu Siliwangi. 2. Pusat Dakwah Menceritakan Sunan Gunung Djati mengembangkan Cirebon sebagai pusat dakwah dan pemerintahannya menjadi kesultanan Cirebon berhasil menyebarkan agama islam di tanah Jawa dengan iman dan tauhid metode akulturasi budaya. 28 Bersama putranya, Maulana hasanudin juga melakukan ekspedisi ke Banten, dan berhasil mengislamkan wilayah Cirebon, Banten dan sekitarnya tanpa peperangan. 1 2 3 4

3. Kesultanan Demak Menceritakan Kesultanan Demak berdiri pada tahun 1487, Sunan Gunung Djati memberikan andil karena sebagai anggota Dewan Mubalik yang sekarang kita kenal dengan Walisongo, beliau berusia sekitar 37 tahun.

1 2 Masa setelah Kesultanan Demak berdiri, proses islamisasi secara damai mengalami gangguan internal seperti dari Kerajaan Pakuan dan Galuh (Jawa Barat) dan Majapahit (Jawa Tengah dan Jawa Timur), ditambah gangguan eksternal dari Portugis yang telah mulai ekspansi di Asia Tenggara. 1

2 3 4 4. Kepribadian Menceritakan tentang kepribadian Sunan Gunung Djati yang banyak dilukiskan sebagai seorang ulama karakteristik, memiliki peran dalam peran pengadilan Syekh Siti Jenar pada tahun 1508 di pelataran Masjid Demak.

5. Perlawanan Raja Pakuan bekerja sama dengan Portugis Menceritakan pada abad ke 16, Raja Pakuan bekerja sama dengan Portugis di Pasai dan Malaka untuk mengurangi pengaruh Sunan Gunung Djati yang telah berkembang di Cirebon & Banten, hanya Sunda Kelapa yang masih dalam

kekuasaan Pakuan saat itu. 1 2 3 4 6. Perlawanan Pati Unus Menceritakan Sunan Gunung Djati berperan dalam membimbing Pati Unus membentuk dengan Portugis armada gabungan Kesultanan Banten, Demak, dan Cirebon dengan misi utama mengusir Portugis dari wilayah Asia Tenggara. 1 2 3 7. Kegagalan Pati Unus Menceritakan pada tahun 1521, kegagalan ekspedisi Pati Unus yang sangat fatal terjadi memaksa Sunan Gunung Djati merombak pimpinan armada gabungan yang tersisa, mengangkat Tubagus Pasai untuk menggantikan Pati Unus yang syahid di Malaka. 8. Kemenangan Tubagus Pasai Menceritakan pada tahun 1526 dibawah pimpinan Tubagus Pasai, Sultan Trenggoro mengirimkan pasukannya untuk menaklukkan wilayah pantai pesisir utara Jawa dari kekuasaan Portugis. Armada Portugis dihantam serangan dahsyat dari pasukan islam, dan berhasil mengalahkan dan mengusir Portugis dari Sunda Kelapa. Pada tanggal 22 Juni 1527, nama Sunda Kelapa diganti oleh Tubagus Pasai menjadi Jayakarta yang artinya sebagai kota merdeka, dan Tubagus Pasai mendapat gelar sebagai Fatahillah.

Table 4.5 Storyline

4.6.3 Shootlist Peneliti menerapkan shootlist untuk menentukan gambaran setiap shot pada video animasi yang akan dirancang. Shootlist dilengkapi oleh bagian nama scene, menit dan detik pada video, serta deskripsi yang terjadi pada shot tersebut. Berikut adalah hasil dari shootlist tersebut: Menit Keterangan VO 00.00 – 01.00 Membuka dengan nama Sunan Gunung Djati – Memperlihatkan Sunan Gunung Djati – Memperlihatkan Ilustrasi Kerajaan Padjajaran – Memperlihatkan Nyimas Rara Santang dan Prabu Siliwangi. Pada tahun 1448 Masehi, ada seorang tokoh yang kelak sangat berpengaruh di pulau Jawa, namanya Raden Syarif Hidayatullah yang kita kenal sebagai Sunan Gunung Djati. Ibunya itu seorang putri yang cantik jelita bernama Nyai Rara Santang, dan beliau ini adalah putrinya Raja Padjajaran, Prabu Siliwangi. 1 Nah, ayahnya juga bukan orang sembarangan, beliau adalah Sultan Syarif Abdullah, seorang putra dari seorang ulama besar yang berasal dari Mesir, dan punya garis keturunan yang mulia dari Bani Hasyim di Palestina. 01.00 – 02.00 Memperlihatkan Topeng Cirebon sebagai Tari Topeng Cirebon – Memperlihatkan Gamela



n Sekaten sebagai pertunjukkan disisipkan ajaran islam – Memperlihatkan Sen i Wayang yang Lalu, Sunan Gunung Djati ini punya peran yang sangat besar di Cirebon. Beliau tidak hanya berdakwah, tapi juga mengembangkan wilayah ini menjadi pusat pemerintahan, yang kemudian kita kenal sebagai Kesultanan Cirebon. Hebatnya, penyebaran agama Islam di tanah Jawa itu beliau lakukan dengan cara yang damai, berlandaskan pada keyakinan dan keesaan Allah, melambangkan syariat – Memperlihatkan Sunan Gunung Djati sedang menulis kalimat berhikmah – Memperlihatkan Keraton Kasepuhan Cirebon. serta menggunakan metode akulturasi budaya yang sangat cerdas. seperti topeng tari cirebon, gamelan sekaten, wayang kulit dan kalimat berhikmah, apa isi kalimat berhikmah, isi nya itu - Titip Tajug Lan Fakir Miskin memakmurkan masjid dan memperhatikan fakir miskin - Wedia ing Allah takutlah kepada allah dengan cara berdzikir - Kudu Ngahekaken pertobat perbanyak bertobat dengan cara banyak istighfar - aja nyindra janji mubarang jangan mengingkari janji - singkirna sifat kanden wanci hilangkan rasa dendam - duweha sifat kang wanti milikilah sifat yang baik - den hormat ing wong tuwa menghormati kepada yang lebih tua den hormat ing leluhur “ menghormati kepada leluhur 02.00 - 03.00 Memperlihatkan Sunan Gunung Djati melihat keatas sambil Nah, pada tahun 1487, berdirilah Kesultanan Demak. Sunan Gunung Djati ini punya peran penting di sana lho, karena beliau adalah memegang buku – Memperlihatkan Sunan Gunung Djati menghadap ke depan sambil memegang buku – Memperlihatkan visual background kejadian seperti banyak orang di kesultanan demak – Peperangan antara Kerajaan Pakuan dan Galuh – Peperangan dengan Tentara Portugis. salah satu anggota Dewan Mubalik, yang sekarang lebih kita kenal dengan sebutan Walisongo. Saat itu, usianya diperkirakan sekitar 37 tahun. Sayangnya, setelah Kesultanan Demak berdiri, proses penyebaran Islam secara damai ini bukannya tanpa tantangan. Ada gangguan dari dalam, seperti dari Kerajaan Pakuan dan Galuh di Jawa Barat, juga dari Majapahit yang waktu itu masih ada di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Belum lagi,



ada ancaman dari luar, yaitu bangsa Portugis yang sudah mulai melakukan ekspansi di Asia Tenggara. 03.00 - 04.00 Memperlihatkan Sunang Gunung Djati sedang menulis dengan serius – Memperlihatkan visual background dengan pengadilan syekh siti jenar dipelataran Jika kita bicara soal kepribadian Sunan Gunung Djati, banyak yang menggambarkan beliau sebagai seorang ulama yang punya karakter kuat dan khas. 32 Beliau juga punya peran penting dalam peristiwa yang cukup terkenal, yaitu pengadilan Syekh Siti Jenar di tahun 1508. Sidang itu kabarnya diadakan di pelataran Masjid Demak, dan Sunan Gunung Djati turut ambil bagian di dalamnya. masjid demak. 04.00 - 05.00 Memperlihatkan bagian kiri Raja Pakuan sedang mengobrol untuk bekerja sama dengan bagian kanan Tentara Portugis. Di abad ke-16, ada sebuah langkah yang diambil oleh Raja Pakuan. Rupanya, beliau bekerja sama dengan bangsa Portugis yang saat itu ada di Pasai dan Malaka. Tujuan dari kerjasama ini adalah untuk mengurangi pengaruh Sunan Gunung Djati yang semakin kuat di Cirebon dan Banten. Pada masa itu, wilayah Sunda Kelapa menjadi satu-satunya daerah yang masih berada di bawah kekuasaan Pakuan. 05.00 - 06.00 Memperlihatkan Sunan Gunung Djati sedang membimbing Pati Unus untuk membentuk sebuah kekuatan armada gabungan. Sunan Gunung Djati juga punya andil besar dalam upaya melawan penjajah. Beliau berperan aktif membimbing Pati Unus untuk membentuk sebuah kekuatan armada gabungan yang hebat. Armada ini terdiri dari prajurit- prajurit pilihan dari Kesultanan Banten, Demak, dan tentu saja Cirebon. Misi utamanya jelas, yaitu mengusir bangsa Portugis yang saat itu mulai bercokol di wilayah Asia Tenggara. 06.00 - 07.00 Memperlihatkan Sunan Gunung Djati melihat Pati Sayangnya di tahun 1521, terjadi sebuah peristiwa yang sangat memilukan. Ekspedisi yang Unus gugur dalam peperangan – Memperlihatkan Sunan Gunung Djati berbincang dengan Tubagus Pasai menggantikan Pati Unus yang gugur untuk menjadi pemimpin baru armada gabungan. dipimpin oleh Pati Unus mengalami kegagalan yang fatal. Kejadian ini memaksa Sunan Gunung Djati untuk mengambil tindakan cepat. Beliau merombak kepemimpinan armada

gabungan yang tersisa. Untuk menggantikan Pati Unus yang gugur sebagai syahid di Malaka, Sunan Gunung Djati kemudian mengangkat Tubagus Pasai sebagai pemimpin yang baru. 07.00 - 08.00 Memperlihatkan Tubagus Pasai dari sebelah kiri mengusir para Tentara Portugis – Memperlihatkan Daerah Sunda Kelapa yang berubah menjadi Jayakarta – Memperlihatkan Tubagus Pasai berdiri di pelataran masjid demak Nah, setelah kepemimpinan armada gabungan dirombak, di bawah komando Tubagus Pasai, Sultan Trenggono dari Demak mengirimkan pasukannya untuk merebut kembali wilayah pantai utara Jawa dari cengkeraman Portugis. Terjadilah pertempuran sengit. Armada Portugis tak menyangka akan mendapatkan serangan yang begitu hebat dari pasukan Islam. Akhirnya, dengan gagah berani, pasukan Islam berhasil mengalahkan dan mengusir Portugis dari Sunda mendapatkan gelar kehormatan sebagai fatahillah. Kelapa. Peristiwa bersejarah ini terjadi pada tanggal 22 Juni 1527. Setelah kemenangan itu, Tubagus Pasai mengganti nama Sunda Kelapa menjadi Jayakarta, yang artinya kota kemenangan atau kota merdeka. Table 4.6 Shootlist 4.6 34 4 Storyboard Peneliti menerapkan storyboard untuk menceritakan skenario secara visual melalui bentuk sketsa.

Berikut merupakan hasil storyboard untuk video animasi ini: Ilustrasi Keterangan Memunculkan opening berjudul ‘Sunan Gunung Djati’ dengan sub judul ‘Rahasia Tanah Jawa’ Memunculkan tokoh Sunan Gunung Djati yang berada di latar Kesultanan Cirebon. Lalu muncul border text dari kiri ke kanan yang berisi: -Syarif Hidayatullah (Lahir sekitar 1448 M) -Walisongo | Pendiri Kesultanan Cirebon -Penyebar Islam di Jawa Barat. (Pakai VO) latar Kerajaan Padjajaran, lalu muncul border text dari bawah ke atas yang memunculkan tokoh ibunya dan kakeknya Sunan Gunung Djati Nyai Rara Santang -Syarifah Mudaim (Lahir sekitar 1426 Masehi) -Putri Prabu Siliwangi | Ibu Sunan Gunung Djati -Penyebar Islam Awal di Tanah Sunda Prabu Siliwangi -Raja Pajajaran | Sri Baduga Maharaja (Lahir sekitar 1401 Masehi) -Membawa Kemasyhuran Kerajaan Sunda -Pemimpin Legendaris Jawa Barat (Pakai VO) Memunculkan visual Sunan Gunung Djati sedang mengembangkan pusat dakwah Cirebon menyebarkan agama islam dengan



REPORT #27562567

iman dan tauhid metode akulturasi budaya seperti topeng tari Cirebon, gamelan sekaten, wayang kulit dan sedang menulis kalimat berhikmah, memunculkan kertas yang berisi: Titip Tajug Lan Fakir Miskin Wedia ing Allah Kudu Ngahekaken pertobat aja nyindra janji mubarang singkirna sifat kanden wanci duweha sifat kang wanti den hormat ing wong tuwa den hormat ing leluhur (Pakai VO) Latar belakang kesultanan Demak, dengan VO: 'Nah, pada tahun 1487, berdirilah Kesultanan Demak. Sunan Gunung Djati ini mempunyai peran penting di sana lho. Memunculkan Sunan Gunung Djati sedang membaca, lalu muncul border teks dari kiri ke kanan dengan berisi: Usia diperkirakan sekitar 37 tahun. Sunan Gunung Djati ini punya peran penting yaitu salah satu anggota Dewan Mubalik, dengan sebutan Walisongo. (pakai VO) Memunculkan Sunan Gunung Djati sedang membaca dengan background siluet pasar utama Cirebon, VO: 'Sayangnya, setelah Kesultanan Demak berdiri, proses penyebaran Islam secara damai ini bukannya tanpa tantangan'. Memunculkan Sunan Gunung Djati sedang membaca dengan background siluet perjanjian raja pakuan dengan portugis, VO: 'Ada gangguan dari dalam, seperti dari Kerajaan Pakuan dan Galuh di Jawa Barat, juga dari Majapahit yang waktu itu masih ada di Jawa Tengah dan Jawa Timur'. Memunculkan Sunan Gunung Djati sedang membaca dengan background siluet peperangan antara Tubagus Pasai dengan portugis, VO: 'Belum lagi, ada ancaman dari luar, yaitu bangsa Portugis yang sudah mulai melakukan ekspansi di Asia Tenggara'. Memunculkan Sunan Gunung Djati sedang melihat dan membaca surat pengadilan dengan mengangkat kertas, lalu muncul border teks: Peristiwa yang cukup terkenal, yaitu pengadilan Syekh Siti Jenar di tahun 1508. (Pakai VO) Memunculkan Raja Pakuan sedang membuat perjanjian dengan Portugis dengan latar belakang tanah tandus, lalu muncul border teks: Di abad ke-16, sebuah langkah yang diambil oleh Raja Pakuan, bekerja sama dengan bangsa Portugis yang saat itu ada di Pasai dan Malaka, bertujuan untuk mengurangi pengaruh Sunan Gunung Djati yang semakin kuat di Cirebon dan Banten. (Pakai VO) Memunculkan

REPORT #27562567

Sunan Gunung Djati sedang membimbing Pati Unus dengan latar belakang berada di ruangan privasi, VO: Sunan Gunung Djati berperan dalam membimbing Pati Unus membentuk armada gabungan Kesultanan Banten, Demak, dan Cirebon dengan misi utama mengusir Portugis dari wilayah Asia Tenggara. Memunculkan Sunan Gunung Djati bersedih melihat gugurnya Pati Unus dalam medan pertempuran melawan Portugis di tanah tandus, lalu muncul border teks: Tahun 1521, ekspedisi yang dipimpin oleh Pati Unus mengalami kegagalan yang fatal. (Pakai VO) Memunculkan mayat Pati Unus yang gugur ditutupi kain kafan, VO: Pati Unus mati syahid dalam perang melawan Portugis di Malaka. Memunculkan Sunan Gunung Djati sedang berdiskusi dengan Tubagus Pasai, latar belakang berada di ruangan privasi, VO: Sunan Gunung Djati untuk mengambil tindakan cepat. Beliau merombak kepemimpinan armada gabungan yang tersisa. Untuk menggantikan Pati Unus yang gugur sebagai syahid di Malaka, Sunan Gunung Djati kemudian mengangkat Tubagus Pasai sebagai pemimpin yang baru. Memunculkan Tubagus Pasai sedang berperang melawan Portugis, latar belakang berada di tanah tandus, VO: Tubagus Pasai dari Demak mengirimkan pasukannya untuk merebut kembali wilayah pantai utara Jawa dari cengkeraman Portugis. Terjadilah pertempuran sengit. Memunculkan Tubagus Pasai sedang mengangkat kedua tangan karena memenangkan berperang melawan dan mengusir Portugis, VO: Armada Portugis tak menyangka akan mendapatkan serangan yang begitu hebat dari pasukan Islam dan dengan gagah berani, pasukan Islam berhasil mengalahkan dan mengusir Portugis dari Sunda Kelapa. Memunculkan Sunan Gunung Djati sedang menjabat tangan dengan Tubagus Pasai dianugerahi gelar kehormatan karena memenangkan peperangan melawan dan mengusir Portugis, lalu muncul border teks dari bawah ke atas yang berisi: Peristiwa bersejarah ini terjadi pada tanggal 22 Juni 1527. (Pakai VO) Memunculkan pusat pasar Cirebon, VO: Setelah kemenangan itu, Tubagus Pasai mengganti nama Sunda Kelapa menjadi Jayakarta, yang artinya kota kemenangan atau kota merdeka. Table 4.7 StoryBoard 4.6.5 Studi Karakter Studi karakter pada perancangan video animasi kisah tokoh

Sunan Gunung Djati. Hasil studi karakter Sunan Gunung Djati, Nyimas Rara Santang, Prabu Siliwangi, Pati Unus, Tubagus Pasai, Raja Pakuan, Tentara Portugis, sebagai berikut: 1) Sunan Gunung Djati Nama: Syarif Hidayatullah (Sunan Gunung Djati) Lahir: Sekitar 1448 Masehi Peran: Walisongo, Pendiri Kesultanan Cirebon, Penyebar Islam di Jawa Barat Latar Belakang: Putra Syarif Abdullah Umdatuddin (bangsawan Mesir) & Nyimas Rara Santang (Putri Prabu Siliwangi). Kerajaan Padjajaran. 1. Turban/Sorban: mengenakan turban berwarna krem atau kuning muda yang dililit rapi di kepala. Ini adalah ciri khas pakaian ulama atau tokoh agama dalam tradisi Islam di berbagai wilayah, termasuk Nusantara. 2. Jubah/Gamis: mengenakan jubah panjang berwarna hijau di bagian luar, yang menutupi gamis atau baju panjang berwarna putih atau biru muda di dalamnya. Kombinasi warna hijau dan putih/biru muda sering dikaitkan dengan kesucian, kedamaian, dan Islam. 3. Ikat Pinggang: Mengenakan ikat pinggang lebar berwarna merah marun atau cokelat kemerahan yang melilit pinggang jubah, memberikan sentuhan warna kontras dan mungkin menunjukkan status atau kekuasaan. 4. Alas Kaki: Karakter mengenakan sandal jepit sederhana, yang mungkin menyiratkan kesederhanaan atau kehidupan yang membumi. 2) Nyimas Rara Santang Nama: Nyai Rara Santang (Syarifah Mudaim) Lahir: Sekitar 1426 Masehi Peran: Putri Prabu Siliwangi, Ibu Sunan Gunung Djati Latar Belakang: Putri Padjajaran yang memeluk Islam setelah bertemu Syekh Quro. Menikah dengan Syarif Abdullah Umdatuddin, melahirkan Syarif Hidayatullah. 1. Gaun/Kebaya: mengenakan semacam gaun atau kebaya panjang berwarna krem atau putih gading. 2. Ikat Pinggang/Obi: mengenakan ikat pinggang lebar berwarna merah dengan hiasan pola emas yang melingkari pinggang, memberikan kontras warna dan menambah kesan elegan atau bangsawan. 3. Hiasan Lengan: Di bagian lengan kanan bawah, terdapat semacam lencana atau hiasan bulat berwarna emas, yang mungkin menunjukkan afiliasi, status, atau simbol kerajaan. 4. Mahkota/Hiasan Kepala: mengenakan mahkota atau hiasan kepala berwarna emas dengan detail yang rumit, menunjukkan status kebangsawanan atau

putri raja. 3) Prabu Siliwangi Nama: Sri Baduga Maharaja (Prabu Siliwangi) Lahir: Sekitar 1401 M (Berkuasa 1482-1521 M) Peran: Raja Besar Legendaris Kerajaan Sunda Padjajaran (Kakek Sunan Gunung Djati) Latar Belakang: Raja dihormati, membawa Padjajaran masa keemasan. Teguh pada kepercayaannya meski kakek Sunan Gunung Djati (melalui Nyimas Rara Santang). 1. Jubah: mengenakan semacam busana tradisional berwarna hitam gelap, yang menutupi tubuh bagian atas hingga ke bawah. Warna hitam sering dikaitkan dengan kekuatan, otoritas, atau keagungan. 2. Aksesori Leher: Di lehernya, terdapat semacam kalung atau hiasan leher besar berwarna emas dengan ukiran melingkar yang rumit, sangat menonjol dan menunjukkan status bangsawan atau raja. 3. Ikat Pinggang: Ada ikat pinggang lebar berwarna merah marun atau merah tua yang melingkari pinggang, memberikan kontras warna dan menambah kesan keagungan. 4. Mahkota: memakai mahkota keemasan yang tinggi dengan detail ukiran yang rumit dan runcing di bagian atas. Bentuknya menyerupai "siger" atau mahkota tradisional Jawa atau Sunda, yang secara langsung mengindikasikan status sebagai raja atau pemimpin. 5. Keris: Di tangan kanannya, ia memegang sebilah keris dengan bilah berwarna keemasan dan gagang yang serasi. Keris adalah senjata tradisional dan simbol kekuasaan, kewibawaan, serta spiritualitas dalam budaya Jawa dan Sunda. Posisi memegang keris menunjukkan kesiapan atau kekuatan. 4) Pati Unus Nama: Pati Unus (Adipati Unus / Pangeran Sabrang Lor) Lahir: Perkiraan Abad 15 (Wafat 1521 M) Peran: Sultan Demak Kedua, Panglima Perang Gigih Melawan Portugis Latar Belakang: Putra Raden Patah (Sultan Demak Pertama), pemimpin ambisius dengan visi mengusir Portugis dari Nusantara. 1. Sorban: mengenakan penutup kepala yang menyerupai sorban atau lebih tepatnya destar/iket kepala tradisional Jawa. 2. Seragam: mengenakan pakaian berwarna hijau keabu-abuan dengan kancing di bagian depan, menyerupai seragam atau busana kebesaran. 3. Pedang kecil: mengenakan pedang kecil untuk kesiapan dalam menghadapi pertempuran dan mempertahankan wilayahnya. 4. Kumis & Jenggot: mengenakan kumis dan

jenggot seringkali diasosiasikan dengan kedewasaan, kebijaksanaan, dan kekuatan. 5) Tubagus Pasai Nama: Tubagus Pasai (Pangeran Dipati Agung/ Kibuyut Pasai) Lahir: Sekitar 1471 M di Pasai, Aceh Peran: Tokoh penting penyebaran Islam di Banten & bagian Kesultanan Banten, sering disebut santri/panglima Sunan Gunung Djati. Latar Belakang: Keturunan bangsawan Pasai (Sumatra), berdakwah antar wilayah. Penguat basis Islam di Banten sebelum Kesultanan. 1. Sorban: mengenakan penutup kepala yang menyerupai sorban atau lebih tepatnya destar/iket kepala tradisional Jawa. 2. Jubah/Gamis: mengenakan jubah panjang berwarna hijau di bagian luar, yang menutupi gamis atau baju panjang berwarna putih atau biru muda di dalamnya. Kombinasi warna hijau dan putih/biru muda sering dikaitkan dengan kesucian, kedamaian, dan Islam. 3. Ikat Pinggang: Mengenakan ikat pinggang lebar berwarna merah marun atau coklat kemerahan yang melilit pinggang jubah, memberikan sentuhan warna kontras dan mungkin menunjukkan status atau kekuasaan. 6) Prabu Surawisesa (Raja Pakuan) Nama: Prabu Surawisesa (Raja Pakuan) Lahir: Berkuasa 1521-1535 M (wafat tidak spesifik) Peran: Raja Kerajaan Sunda Padjajaran, Penerus Prabu Siliwangi Latar Belakang: Putra Prabu Siliwangi. Mewarisi kerajaan di tengah tekanan dakwah Islam Cirebon & Demak. Bertekad pertahankan kedaulatan & kepercayaan asli Padjajaran. 1. Penutup Kepala (Mahkota/Siger): Tokoh tersebut mengenakan penutup kepala yang megah dan berwarna emas, lebih menyerupai mahkota atau siger khas pakaian adat kerajaan atau bangsawan Sunda atau Jawa. Bentuknya berornamen dan tidak seperti turban atau sorban 2. Selendang Bahu: Di bagian bahunya, tersemat atau dikenakan kain berwarna emas yang menjuntai ke bawah, menambah kesan agung dan kebesaran. 3. Pakaian Bawah (Kain/Dodot): Bagian bawah tubuhnya mengenakan kain berwarna coklat kemerahan atau oranye kecokelatan yang dililitkan seperti kain atau dodot tradisional. 7) Francisco de Sa (Portugis) Nama: Francisco de Sá Lahir: Tidak Diketahui Peran: Utusan Portugis yang bernegosiasi & menandatangani perjanjian dengan Kerajaan Padjajaran. Latar Belakang:



Perwakilan Armada Portugis di Malaka. Berkepentingan menguasai jalur perdagangan rempah & mencari sekutu untuk melemahkan kerajaan Islam di Nusantara (terutama pasca-serangan Pati Unus di Malaka).

1. Pakaian (Seragam Militer): mengenakan atasan (jaket atau doublet) berwarna biru tua atau hitam dengan kancing berwarna emas di bagian depan. Di bagian bahunya terdapat epaulette atau hiasan bahu berwarna emas dengan detail rumbai atau untaian.

2. Ikat Pinggang: Ia mengenakan ikat pinggang berwarna coklat dengan gesper berwarna emas atau perak di bagian pinggang. Ikat pinggang ini tampak fungsional sebagai bagian dari seragam militernya.

3. Pakaian Bawah (Celana/Breeches): Ia mengenakan celana panjang atau breeches berwarna coklat kemerahan atau oranye kecokelatan.

4.6.6 Studi Properti Properti yang diterapkan pada perancangan video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati, meliputi latar indoor dan outdoor. Kerajaan ini terletak di lokasi dataran hijau, masih terdapat banyak tumbuhan hijau di sekitarnya. Latar dibagi menjadi dua, yaitu indoor, outdoor.

4.7 Sinematografi Peneliti menerapkan prinsip-prinsip sinematografi untuk merancang video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati, berikut adalah prinsip-prinsip sinematografi tersebut:

4.7.1 Lighting Lighting atau pencahayaan pada perancangan menerapkan cahaya buatan dan alami yang cerah untuk menjelaskan dan memperlihatkan visual secara jelas. Penerapan cahaya indoor contohnya yaitu ruangan yang diterangi oleh lampu, dan sinar matahari yang menembus jendela. Penerapan cahaya outdoor contohnya yaitu sinar matahari yang menembus daun pepohonan. Penerapan shading pada karakter dan objek terlihat sederhana, contohnya seperti bagian atas objek yang lebih terang dibanding bagian bawahnya.

4.7 **14 36** 2 Editing Peneliti menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro untuk melakukan editing pada perancangan. Teknik-teknik yang diterapkan yaitu panning, zooming, pergerakan keyframe, serta teknik-teknik sederhana seperti cutting dan penerapan transisi video.

4.7.3 Sound dan Effect Sound atau suara utama yang diterapkan pada perancangan yaitu penggunaan voice over untuk menjelaskan materi-materi



pada video animasi. Suara-suara efek pendukung digunakan untuk meningkatkan pengalaman immersion penonton, contohnya seperti kicauan burung, hembusan angin, dengungan sayap, suara pedang. Peneliti juga menerapkan musik dengan nuansa tenang dan nyaman sebagai background. 4.8 Moodboard Peneliti menerapkan berbagai referensi pada moodboard untuk membangun sebuah gambaran dari hasil perancangan. Referensi moodboard menyatakan, hasil video animasi akan menerapkan warna-warna yang cerah, hangat, dan bernuansa alam. Ilustrasi yang diterapkan pada video animasi akan terlihat sederhana, ramah, dan mudah untuk dipahami. Comic Sans MS yang digunakan bersifat ramah dan sesuai dengan tema. 4.9 Konsep Kreatif & Gaya Desain Perancangan menerapkan ilustrasi kartun dengan gaya yang ramah dan ekspresif, dengan proporsi yang menganut prinsip exaggeration (penekanan pada fitur tertentu) untuk menciptakan desain karakter Sunan Gunung Djati dan tokoh pendukung lainnya yang lebih menarik, mudah dikenali, dan ramah anak. Detail historis akan disederhanakan namun tetap mempertahankan esensi dan keaslian cerita. 4.10 Konsep Visual Konsep visual dibagi menjadi dua konsep, yaitu konsep visual utama dan konsep visual pendukung, berikut adalah penjelasan dari konsep visual perancangan video animasi ini: 4.10.1 Visual Utama Visual utama pada perancangan video animasi ini adalah gerakan dari karakter seperti jubah atau barang yang terpilih yang bisa bergerak oleh angin, pada latar indoor maupun outdoor. Video animasi bertujuan memperlihatkan gerakan atau yang dilakukan Sunan Gunung Djati. Gerakan animasi menggunakan teknik frame-by-frame untuk merancang gerakan siklus animasi (Animation cycle). Hasil siklus animasi akan digerakan lebih lanjut menggunakan software editing seperti Adobe Premiere Pro dengan teknik keyframing. 4.10.2 Visual Pendukung Visual pendukung pada perancangan video animasi ini adalah latar background yang terletak di dalam rumah (Indoor), luar rumah (Outdoor) dan border Batik Wadisan. Ilustrasi background bernuansa cerah, hangat, dan dekat dengan alam untuk menciptakan suasana yang nyaman. Latar indoor bernuansa hangat dan

nyaman, dan latar outdoor bernuansa alami dan segar. Penulis memilih Batik Wadasan dengan tema Sunan Gunung Jati adalah motif ini secara indah merefleksikan karakter dan perjuangan beliau. Wadasan, yang melambangkan bebatuan kokoh, secara filosofis merepresentasikan keteguhan iman dan prinsip Sunan Gunung Jati dalam menyebarkan Islam di Jawa Barat, menghadapi berbagai rintangan tanpa goyah. Kehadiran elemen flora atau fauna yang kerap menyertai motif wadasan juga bisa diinterpretasikan sebagai kemampuan beliau dalam menumbuhkan peradaban dan spiritualitas di tengah "medan" yang mungkin keras, membawa kesuburan dan kehidupan baru bagi masyarakat Cirebon. Ini adalah pilihan yang kaya makna, menggambarkan kepemimpinan yang kuat, ketahanan, dan kemampuan untuk menciptakan harmoni dari seorang tokoh besar dalam sejarah Islam Nusantara.

4.11 Konsep Verbal Konsep verbal pada perancangan video animasi ini berupa penjelasan materi menggunakan narasi. Narasi bersifat cerita dan ramah, bernuansa seperti bercerita untuk mengetahui dan mempelajari mulai dari biografi hingga dakwah Sunan Gunung Djati.

4.11.1 Tagline Tagline yang diterapkan pada perancangan video animasi ini berupa hook atau pengait yang mengajak audiens untuk penasaran terhadap materi yang akan dibahas. Pada awal scene, narasi dapat dimulai dengan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu, "Pernahkah kalian bertanya, bagaimana ya Islam bisa menyebar luas di tanah Jawa, khususnya di Cirebon? Siapakah sosok hebat di balik semua itu?", dan video diakhiri dengan pertanyaan atau pernyataan yang mengajak penonton merefleksikan nilai-nilai dari kisah yang baru saja disaksikan, "Menarik, kan, melihat bagaimana Sunan Gunung Djati dengan kebijaksanaan dan perjuangan yang berhasil menyebarkan agama islam? Kira-kira, keteladanan apa yang bisa kita ambil dari beliau?".

4.11.2 Headline, Sub Headline dan Bodycopy Headline pada perancangan berupa penulisan judul video pada bagian pembuka, yang bertulis "Rahasia Tanah Jawa". Sub Headline pada perancangan berupa judul setiap scene, contohnya tulisan yang memperlihatkan tempat dan kejadian apa yang akan dibahas. Bodycopy pada

perancangan berupa penjelasan pendukung yang ditulis pada border batik wadisan. 4.11.3 Tipografi Perancangan menggunakan Quicksand tipografi, memiliki bentuk huruf yang bersih, bulat, dan modern. Keterbacaannya sangat baik dan tidak memiliki serif yang rumit, membuatnya nyaman dibaca untuk teks narasi atau penjelasan singkat. abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 4.12 Konsep Perancangan Konsep perancangan layout pada video animasi berfokus pada gerakan karakter atau gerakan efek angin yang bergerak di layar. 40 Titik fokus terdapat pada karakter atau background yang ditempatkan. Perancangan juga menerapkan prinsip animasi staging untuk memastikan karakter Sunan Gunung Djati menjadi titik fokus utama dibanding background atau ilustrasi lain. Penerapan prinsip staging menggunakan berbagai cara, contohnya penempatan karakter di tengah, atau penggunaan arah lighting yang menyinari karakter. 4.13 Penerapan Desain Hasil penerapan desain dikelompokkan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama mengandung proses penerapan karya final. Media pendukung mengandung hasil karya yang mendukung media utama. 4.13.1 Media Utama Perancangan video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati, diawali dengan proses wawancara terhadap Guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas 6, untuk mencari data yang akurat tentang kisah tokoh Sunan Gunung Djati mulai dari biografi dan dakwah nya. Pra-produksi diawali dengan proses penulisan storyline dan naskah cerita, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan sketsa storyboard dan desain karakter. 4.13.2 Media Pendukung Media pendukung diciptakan untuk membantu media utama dalam hal promosi untuk meraih audiens yang lebih luas dan banyak. Terdapat dua jenis media pendukung, yang pertama adalah media pendukung digital, dan yang kedua adalah media pendukung cetak yang bersifat seperti merchandise. Media pendukung adalah sebagai berikut:

- 1) Thumbnail Thumbnail adalah gambar judul video di YouTube yang bersifat sebagai pratinjau konten yang ada di dalam video. Thumbnail dapat digunakan untuk mengait perhatian pengguna YouTube untuk menekan video animasi ini. Thumbnail yang sudah dirancang mendorong pengguna



untuk penasaran tentang kisah tokoh dari Sunan Gunung Djati. 2) Video Short (Video Pendek) Shorts merupakan video pendek di YouTube yang hanya mempunyai durasi sekitar satu menit. Shorts dapat meraih audiens yang lebih luas, terutama pengguna yang hanya ini mencerna konten video yang pendek. 3) Poster Promotion (Promosi Poster) Poster promosi digunakan sebagai alat visual yang mengait perhatian dan berfungsi sebagai pratinjau tentang apa saja yang akan diperlihatkan pada video animasi. Desain poster memperlihatkan tentang Sunan Gunung Djati dan perannya dalam penyebaran Islam di Tanah Jawa, kehadiran Portugis di sisi kanan poster mengindikasikan adanya unsur konflik atau perang melawan Portugis sebagai bagian dari narasi sejarah. 4) Puzzle Piece Poster promosi ini dirancang sebagai sebuah potongan puzzle (puzzle piece), yang secara visual berfungsi sebagai pratinjau dan penarik perhatian terhadap video animasi. Kehadiran Sunan Gunung Djati dan perannya dalam penyebaran Islam di Tanah Jawa, ditambah dengan penempatan Portugis di sisi kanan poster, secara keseluruhan mengindikasikan adanya unsur konflik atau perang sebagai bagian dari narasi sejarah yang akan diperlihatkan. 5) Booklet Sebuah buku kecil atau pamflet tipis yang berfungsi sebagai materi promosi dan informasi pelengkap untuk video animasi. Desain booklet ini akan menampilkan informasi yang lebih rinci mengenai desain karakter Sunan Gunung Djati dan karakter lain dalam penyebaran Islam di Tanah Jawa, serta cerita kehadiran Portugis dan konflik yang terjadi. 5.1 Kesimpulan Perancangan video animasi kisah Sunan Gunung Djati dirancang khusus untuk anak-anak usia 11-12 tahun. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan lebih dekat sosok Sunan Gunung Djati, perannya yang luar biasa dalam menyebarkan agama Islam di Tanah Jawa, serta perjuangannya menghadapi berbagai rintangan, termasuk perlawanan terhadap Portugis. Media video animasi ini diharapkan dapat memudahkan audiens untuk memahami sejarah yang kompleks, dengan visual yang menarik dan alur cerita yang mudah dicerna. Pengenalan Sunan Gunung Djati melalui video animasi ini



REPORT #27562567

diharapkan dapat menginspirasi anak-anak untuk lebih mencintai sejarah bangsa, memahami nilai-nilai kepahlawanan, dan menghargai warisan budaya serta agama. Perancangan video animasi kisah Sunan Gunung Djati ini menggunakan teknik animasi frame-by-frame dan pergerakan keyframing untuk menciptakan visual yang dinamis dan memikat bagi anak-anak. Hasil akhir perancangan berupa video animasi utama dengan durasi sekitar 6-8 menit yang akan diunggah ke YouTube dengan judul "Rahasia Tanah Jawa - Sunan Gunung Djati".

5.2 Saran Hasil perancangan video animasi kisah Sunan Gunung Djati memiliki beberapa saran yang dapat diterapkan agar kualitas perancangan selanjutnya semakin meningkat, berikut merupakan saran-saran tersebut:

- 1) Meningkatkan kualitas visual pada desain karakter, lingkungan, dan detail sejarah untuk menciptakan visual yang lebih otentik, memukau, dan imersif. Meningkatkan kualitas pergerakan animasi karakter dan ekspresi untuk menghidupkan setiap adegan dan membuat emosi tokoh lebih terasa, sehingga cerita menjadi lebih menarik.



REPORT #27562567

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE

1. **0.01%** www.chereads.com ●
<https://www.chereads.com/novel/15539664506895705/44289832242957823>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **1.46%** qulamirulhakim.blogspot.com
<http://qulamirulhakim.blogspot.com/2011/08/sunan-gunung-jati.html>

INTERNET SOURCE

2. **1.24%** ahmadsamantho.wordpress.com
<https://ahmadsamantho.wordpress.com/2018/08/26/salah-satu-trah-sunan-gunung-jati.html>

INTERNET SOURCE

3. **0.95%** kota-islam.blogspot.com
<https://kota-islam.blogspot.com/2014/02/sejarah-kisah-sunan-gunung-jati.html>

INTERNET SOURCE

4. **0.69%** biografiparasufi.wordpress.com
[https://biografiparasufi.wordpress.com/2011/08/03/syekh-maulana-syarif-hiday...](https://biografiparasufi.wordpress.com/2011/08/03/syekh-maulana-syarif-hidayat-dan-pengaruhnya-dalam-kelahiran-sunan-gunung-jati.html)

INTERNET SOURCE

5. **0.6%** ojs.unikom.ac.id
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/download/60/57/0>

INTERNET SOURCE

6. **0.52%** publikasi.dinus.ac.id
[https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/download/7632/3492...](https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/download/7632/3492/3492)

INTERNET SOURCE

7. **0.5%** mds.binus.ac.id
[https://mds.binus.ac.id/2024/03/02/pendekatan-design-thinking-untuk-invoasi-...](https://mds.binus.ac.id/2024/03/02/pendekatan-design-thinking-untuk-invoasi-digital-dalam-bisnis.html)



REPORT #27562567

INTERNET SOURCE

8. **0.4%** widuri.raharja.info

<https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1521483527>

INTERNET SOURCE

9. **0.4%** cirebon.inews.id

<https://cirebon.inews.id/read/355744/sejarah-makam-sunan-gunung-jati-dan-ra..>

INTERNET SOURCE

10. **0.34%** jurnalhost.com

<https://jurnalhost.com/index.php/jpp/article/download/167/179/518>

INTERNET SOURCE

11. **0.32%** jurnal.untan.ac.id

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/swadesi/article/view/87047>

INTERNET SOURCE

12. **0.28%** www.biografiku.com

<https://www.biografiku.com/biografi-sunan-gunung-jati/>

INTERNET SOURCE

13. **0.28%** www.traveloka.com

<https://www.traveloka.com/id-id/explore/destination/mengenal-sejarah-makam..>

INTERNET SOURCE

14. **0.26%** ejournal.unsuda.ac.id

<http://ejournal.unsuda.ac.id/index.php/an-nashiha/article/download/293/287>

INTERNET SOURCE

15. **0.25%** www.edupaint.com

<http://www.edupaint.com/warna/505-read-110620-teori-warna-dan-ahlinya>

INTERNET SOURCE

16. **0.24%** repositori.uin-alauddin.ac.id

http://repositori.uin-alauddin.ac.id/21725/1/Sukriyani%20S%20_80200218034.p...

INTERNET SOURCE

17. **0.24%** repository.uinsaizu.ac.id

https://repository.uinsaizu.ac.id/7409/1/RAJABAGUS%20SALIMUDDIN_MANAJEM..

INTERNET SOURCE

18. **0.24%** repository.syekhnurjati.ac.id

<https://repository.syekhnurjati.ac.id/3102/3/isi%20buku%20%7BIS.pdf>



REPORT #27562567

INTERNET SOURCE

19. **0.23%** [www.liputan6.com](https://www.liputan6.com/hot/read/4684314/15-arti-warna-sebagai-simbol-pun..)
<https://www.liputan6.com/hot/read/4684314/15-arti-warna-sebagai-simbol-pun..>

INTERNET SOURCE

20. **0.21%** [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu/119537/)
<http://repository.upi.edu/119537/>

INTERNET SOURCE

21. **0.18%** [archipelagoid.com](https://archipelagoid.com/sunan-gunung-jati-wali-songo-yang-berjaya-dakwah...)
<https://archipelagoid.com/sunan-gunung-jati-wali-songo-yang-berjaya-dakwah...>

INTERNET SOURCE

22. **0.18%** [eprints.dinus.ac.id](http://eprints.dinus.ac.id/18817/9/bab1_17843.pdf)
http://eprints.dinus.ac.id/18817/9/bab1_17843.pdf

INTERNET SOURCE

23. **0.17%** [panemu.com](https://panemu.com/id/blog/marketing-development-18/memilih-warna-yang-t..)
<https://panemu.com/id/blog/marketing-development-18/memilih-warna-yang-t..>

INTERNET SOURCE

24. **0.17%** [www.tintasiyasi.id](https://www.tintasiyasi.id/2024/09/integrasi-islam-dan-sains-serta.html)
<https://www.tintasiyasi.id/2024/09/integrasi-islam-dan-sains-serta.html>

INTERNET SOURCE

25. **0.16%** [edukatif.org](https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/4939/pdf)
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/4939/pdf>

INTERNET SOURCE

26. **0.15%** [jabar.kejarfakta.co](https://jabar.kejarfakta.co/wisata/14314/makam-sunan-gunung-jati)
<https://jabar.kejarfakta.co/wisata/14314/makam-sunan-gunung-jati>

INTERNET SOURCE

27. **0.15%** [digilib.uin-suka.ac.id](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/62477/)
<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/62477/>

INTERNET SOURCE

28. **0.15%** [repository.uin-alauddin.ac.id](http://repository.uin-alauddin.ac.id/13375/1/AMINULLAH_compressed.pdf)
http://repository.uin-alauddin.ac.id/13375/1/AMINULLAH_compressed.pdf

INTERNET SOURCE

29. **0.15%** [ejournal.uin-suka.ac.id](https://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/Staatsrecht/article/download/3995/2300...)
<https://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/Staatsrecht/article/download/3995/2300...>



REPORT #27562567

INTERNET SOURCE

30. **0.14%** indonesiakaya.com

<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/mendoakan-sang-penyebar-islam..>

INTERNET SOURCE

31. **0.14%** idseducation.com

<https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>

INTERNET SOURCE

32. **0.13%** www.victorynews.id

<https://www.victorynews.id/humaniora/3318394757/tentang-sunan-gunung-jati...>

INTERNET SOURCE

33. **0.11%** www.rumah123.com

<https://www.rumah123.com/explore/kota-cirebon/makam-sunan-gunung-jati/>

INTERNET SOURCE

34. **0.11%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9034/16/Bukti%20Lolos%20Plagiarisme.pdf>

INTERNET SOURCE

35. **0.1%** id.wikipedia.org

<https://id.wikipedia.org/wiki/Warna>

INTERNET SOURCE

36. **0.1%** openlibrary.telkomuniversity.ac.id

https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/232351/jurnal_eproc/im..

INTERNET SOURCE

37. **0.09%** repository.upi.edu

http://repository.upi.edu/87923/2/S_SEJ_1802088_Chapter1.pdf

INTERNET SOURCE

38. **0.09%** jurnaladat.or.id

http://jurnaladat.or.id/public/full_paper/JUrnalAdat_18-24.pdf

INTERNET SOURCE

39. **0.07%** www.detik.com

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5746486/mengenal-macam-macam-w..>

INTERNET SOURCE

40. **0.07%** static.buku.kemdikbud.go.id

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Dasar-...>



REPORT #27562567

INTERNET SOURCE

41. 0.06% www.chereads.com

<https://www.chereads.com/novel/15539664506895705/44289832242957823>

INTERNET SOURCE

42. 0.05% ojs.unm.ac.id

<https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/download/34709/16901>