

Desain Animasi Sejarah Kapel Santa Maria dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang)

Paskalis Daniel Tonalou¹, Deni Albar²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung
Email: ¹alotonalou20@mahasiswa.unikom.ac.id, ²deni.albar@email.unikom.ac.id

Abstrak: Rumah Peribadatan yang dibangun pada masa penjajahan zaman dahulu memiliki sisi historis dan cerita dibalikinya. Banyak sejarah dari berdirinya sebuah rumah peribadatan yang tidak dipublikasikan secara umum yang membuat banyak orang tidak mengetahuinya. Salah satunya adalah Kapel Santa Maria dari Betlehem atau disebut juga Gereja Karmel Lembang. Belum banyak orang terutama umat dari gereja ini yang mengetahui sejarah berdirinya gereja ini, walaupun sebelumnya sudah ada buku yang membahasnya. Hal ini disebabkan karena buku yang membahas tentang sejarah dari gereja ini bersifat eksklusif dan tidak semua orang memilikinya. Dengan umat mengetahui sejarah dari gerejanya, diharapkan umat semakin cinta terhadap gerejanya, dan timbul rasa memiliki, selain itu agar umat dapat mengetahui semangat apa yang dibawa oleh para perintis untuk membangun gereja dan biara. Sehingga dilakukan perancangan untuk menginformasikan sejarah dari Kapel St. Maria dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang) dengan menyajikan visual yang unik yaitu Wayang Kulit agar umat tertarik mengetahuinya. Video animasi adalah media utama pada perancangan ini, video animasi memuat gambar dan suara yang dipadu padankan untuk membuat media utama lebih menarik. Media utama dibagikan melalui *platform* Youtube sehingga diharapkan perancangan ini sampai kepada target khalayak dengan mudah.

Kata kunci: Animasi, sejarah, rumah ibadah, gereja, kapel.

***Abstract:** There are many houses of worship built during the colonial period and the buildings have a historical story behind it. Some of the history of worship houses are not published in public so many people do not know about it. One of them is the St. Maria from Bethlehem Chapel or known as the Lembang Carmel Church. Not many people, especially the people of this church, know about the history of the founding of this church, even though previously there were books that discussed it. This is because the book is exclusive and not everyone has it. With the people knowing the history of their church, it is hoped that the people will love their church, a sense of belonging will arise, and people know what spirit the pioneers brought to build churches. So, design was made to tell the history of the Chapel of St. Maria from Bethlehem (Lembang Carmel Church) by presenting a unique visual through Wayang Kulit, so the people are interested in knowing it. Animation video is the main media in this design. Animated video contains images and sounds that are mixed to make the main media more attractive. The main media is distributed through Youtube platform so it hoped the design will reach the audience easily.*

Keywords: Animation, history, house of worship, church, chapel.



PENDAHULUAN

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang memiliki kurang lebih 17.504 pulau (Prasetya, 2017), dengan populasi hampir mencapai 270.203.917 ribu penduduk berdasarkan sensus penduduk tahun 2020 dan sangat beragam (Alston, 1908). Mulai dari Suku, Agama, Ras, Budaya, dan Bahasanya. Salah satunya adalah agama Katolik. Katolik adalah sebuah agama yang beribadah di tempat yang bernama Gereja. Gereja adalah gedung tempat berdoa dan melakukan upacara agama Kristen atau badan (organisasi) umat Kristen yang sama kepercayaan, ajaran, dan tata cara ibadahnya (Kotan & Sugiyono, 2019). Gereja dibangun agar umat kristiani dapat mensyukuri, menyembah Allah, dengan baik. Selain Gereja, tempat ibadah agama Kristen juga beribadah disebuah kapel. Menurut KBBI, Kapel adalah sebuah gereja kecil di asrama, biara, dan sebagainya (Alston, 1908). Pada saat ini Gereja mempunyai fungsi lain, contohnya sebagai, tempat peziarahan, dan juga tempat Ziarek (Ziarah dan Rekreasi) dan juga kegiatan-kegiatan yang lainnya. Salah satunya adalah Kapel St. Maria Dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang) yang berlokasi di Lembang, Bandung Barat. Kapel ini milik Suster Karmel OCD dan dibawah wilayah administrasi Keuskupan Bandung dan Paroki St. Maria Fatima Lembang.



Gambar 1. Gereja Karmel Lembang

Kapel St. Maria Dari Betlehem dapat dikatakan sebagai “Jantung” Gereja Katolik di Lembang, karena tempat ini menjadi pusat seluruh kegiatan pastoral umat Paroki Lembang (Paroki St. Maria Fatima Lembang) yang berdasarkan sensus yang dilakukan oleh pengurus gereja pada tahun 2017 memiliki jumlah umat sekitar 850-900 jiwa dan Gereja/Kapel ini berada di wilayah administrasi Keuskupan Bandung. Di Gereja/Kapel ini juga terdapat taman doa yang dijadikan objek wisata rohani para umat kristiani, biasanya para pengunjung datang untuk berdoa dan berziarah di Jalan Salib, Gua Maria, atau bahkan mengikuti ibadah. Kapel/Gereja ini terkenal dengan sejuk dan nyamannya taman doa. Oleh karena itu banyak pengunjung yang datang dari luar Bandung untuk berdoa disini. Dari hasil observasi ditemukan bahwa masih banyak umat yang tidak mengetahui sejarah awal mula Kapel St.

Maria dari Betlehem. Oleh karena itu sangat penting bagi Umat Gereja tersebut untuk mengetahui sejarah Gerejanya. Seperti yang dikatakan oleh Pastor Paroki yaitu Romo Adi, beliau mengatakan bahwa sangat penting umat untuk mengetahui sejarah gerejanya karena jika mereka sudah mengetahui sejarah dan seluk beluk gerejanya akan timbul rasa memiliki dan ingin merawat lingkungan gereja.

Sebelumnya, sudah ada buku yang menjelaskan tentang sejarah dari Kapel/Gereja ini yang berjudul “Bersyukur dan Menyapa dengan Kasih”. Buku ini dicetak dan dibagikan secara gratis ketika di acara ulang tahun Paroki yang ke 45 Tahun. Oleh karena itu, buku ini bersifat eksklusif, dan juga dikarenakan buku ini dicetak tidak banyak dan hanya orang tertentu yang memilikinya. Buku ini juga terlihat kurang menarik dari sisi layout yang berisi tulisan panjang dan beberapa foto-foto saja, tanpa ada ilustrasi. Selain buku, sudah banyak video di YouTube dan *website* yang mengulas tentang Gereja/Kapel ini tetapi info yang diberikan kurang lengkap dan ada yang tidak akurat. Oleh karena itu penting sekali untuk merancang sebuah media yang menjelaskan tentang sejarah gereja ini, sehingga umat gereja dan para pengunjung lain menjadi tahu tentang sejarah gereja ini. Dilain sisi adalah untuk meningkatkan rasa memiliki para umat gereja kepada gerejanya sendiri.

Setelah melihat permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat, tentang bagaimana masyarakat menilai pentingnya mengetahui sejarah dari gerejanya, oleh karena itu perancangan yang dilakukan adalah dengan cara membuat sebuah rangkaian informasi tentang sejarah perkembangan Gereja Karmel Lembang (Kapel St. Maria Dari Betlehem) yang disampaikan melalui media animasi dengan menggunakan gaya visual dari Wayang Kulit. Perancangan ini bertujuan untuk menginformasikan sejarah dari Gereja Karmel Lembang (Kapel St. Maria Dari Betlehem) sehingga umat Katolik khususnya umat Katolik di Gereja Karmel Lembang (Kapel St. Maria Dari Betlehem) mengetahui dan memahami dari sejarah Gereja/Parokinya sendiri dan diharapkan dapat menumbuhkan semangat rasa memiliki dan menjaga dari Gereja/Parokinya.

METODE

Sasaran pada perancangan ini yaitu orang muda Katolik kelompok usia taruna & madya (16-24 tahun) yang berdomisili di kota Bandung, khususnya Lembang. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa, pekerja dan berstatus ekonomi menengah ke atas. Hal ini ditentukan berdasarkan hasil observasi melalui kuesioner yang dibagikan. Usia 16-24 tahun termasuk ke dalam fase remaja dan dewasa awal. Secara psikologis fase-fase ini adalah fase dimana status remaja tidak jelas, keadaan ini menyebabkan remaja mencoba coba gaya hidup, dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang sesuai dengan dirinya (Hurlock, 1999). Pada perancangan ini diharapkan para remaja/orang muda katolik dari Gereja Karmel Lembang dapat mengambil sebuah nilai setelah mengetahui sejarah Gereja Karmel Lembang.

Strategi Komunikasi

Dalam perancangan ini menggunakan tiga macam strategi komunikasi, yaitu komunikasi verbal, visual, dan audio. Strategi komunikasi verbal dalam perancangan ini sebagian besar menggunakan Bahasa Indonesia dan sedikit Bahasa Asing (Bahasa Inggris & Latin) yang merupakan istilah dalam agama Katolik yang tidak ada padanan katanya dalam Bahasa Indonesia. Pada strategi komunikasi visual mengambil referensi dari bentuk wayang kulit, wayang golek, *frame Renaissance*, Opera Eropa dan pagelaran wayang. Lalu pada perancangan ini menggunakan suara juga yang ditujukan untuk membangun suasana. Suara Gamelan dan efek suara seperti suara ombak dan suara dari elemen-elemen yang lain. Agar semakin memperjelas sebuah kejadian, ditambahkan juga suara narasi dengan aksen Bahasa Jawa. Strategi komunikasi pada perancangan informasi sejarah Kapel St. Maria dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang) Meliputi:

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Tujuan yang terdapat dalam perancangan informasi Sejarah Kapel St. Maria dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang) ini adalah untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan sebuah informasi sejarah secara menarik dan dapat menjangkau khalayak luas dengan melalui media animasi yang diunggah ke Youtube. Menurut Albar (2011), interaksi antara manusia sebagai *user* atau *viewer* dengan mediana merupakan suatu bentuk komunikasi. Komunikasi ini dapat berjalan baik apabila pengirim pesan mampu memberikan pesan melalui medium yang dipilihnya serta pesan dapat dipahami oleh audiens. Agar dihasilkan komunikasi yang baik antara *user* dan *viewer* maka diperlukan sebuah pendekatan komunikasi supaya informasi dapat tersampaikan dengan baik. Pendekatan komunikasi dilakukan dengan tiga cara, yaitu pendekatan visual, pendekatan verbal dan pendekatan audio.

Pendekatan visual menggunakan ilustrasi yang dikerjakan menggunakan teknik *digital drawing* dan dianimasikan. Pendekatan visual ini mengambil referensi dari wayang kulit yang disederhanakan sesuai dengan karakteristik dari tokoh-tokoh dalam sejarahnya. Pada pendekatan verbal, menggunakan sebagian besar Bahasa Indonesia sebagai teks narasi yang bergaya bahasa formal agar mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Selain Bahasa Indonesia, terdapat juga sedikit Bahasa asing yang merupakan istilah-istilah Katolik Bahasa Latin yang tidak ada padanan katanya dalam Bahasa Indonesia. Sedangkan dalam pendekatan audio, pembacaan narasi menggunakan dengan pembacaan narasi menggunakan aksen Jawa yang bergaya bahasa personifikasi dan sedikit hiperbola agar dapat mendapatkan kesan dramatis dan cocok dengan gaya visual wayang kulit. Pada musik latar belakang menggunakan instrumen dari gamelan Jawa dan dipadu-padankan dengan suling sunda. Efek suara juga dimasukan agar memberikan kesan suasana yang mendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Kreatif dan Media

Dalam suatu perancangan tentunya dibutuhkan strategi kreatif agar media yang dihasilkan dapat menarik minat dari khalayak. Menurut Rama Kertamukti dalam bukunya yang berjudul Strategi Kreatif dalam Periklanan, strategi kreatif bertujuan untuk membentuk sebuah karya yang kreatif yang dapat meraih hasil secara maksimal (Kertamukti, 2015). Strategi kreatif disusun sedemikian rupa berdasarkan hasil riset dan fakta yang ada agar strategi yang di pakai cocok dengan target khalayak. Media video animasi yang diunggah melalui *platform* Youtube dipilih karena media ini dapat menjangkau banyak orang. Karena tingkat literasi remaja Indonesia sangat kecil, dan mereka cenderung lebih suka dengan menonton video. Staf Mendagri Suhajar Diantoro pada rapat koordinasi nasional bidang perpustakaan tahun 2021 mengungkapkan bahwa tingkat literasi Indonesia pada penelitian 70 negara itu berada di nomor 62, yang artinya tingkat literasi remaja di Indonesia sangat kecil. Media video animasi yang dibuat memuat tentang informasi sejarah berdirinya Gereja Karmel Lembang, mulai dari kedatangan para Suster Perintis sampai keadaan gereja sekarang. Dalam perancangan ini juga dibuat *storyboard* agar mempermudah dalam menentukan visualisasi dari tiap *scene*.

Tabel 1. *Storyline* pembabakan cerita

No	<i>Storyline</i>
BABAK I	
1	Pengutusan Suster Perintis Oleh Paus Pius ke XII
2	Perjalanan dari Belanda ke Indonesia
3	Pembangunan Biara & Kapel/Gereja
4	Suster Putri Pribumi Pertama Sampai di Lembang
BABAK II	
5	Jepang menyerang Lembang
6	Suster ditangkap Oleh Jepang
7	Kemerdekaan Indonesia
8	Suster kembali ke Belanda
BABAK III	
8	Gereja Menjadi Asrama Polisi & Kantor Polisi
9	Pengembalian komplek biara dari Polisi kepada Pihak Suster
10	Perubahan Bangunan Kapel/Gereja sampai Bangunan yang Sekarang

Dalam perancangan ini akan menyampaikan pesan dengan melalui *tagline* “The History of Karmel Church” sebagai judul dan *tagline* “Menjadi Cinta dalam Jantung Gereja” sebagai tema. *Tagline* “The History of Karmel Church” yang berarti dalam Bahasa Indonesia “Sejarah dari Gereja Karmel Lembang”. Sedangkan *tagline* “Menjadi Cinta Dalam Jantung Gereja” bermaksud mengajak para audiens untuk menjadi cinta dan peduli terhadap Gerejaanya dan menjadi nyawa atau penggerak di gereja. *Tagline* ini menggunakan gaya Bahasa personifikasi, yang seolah-olah gereja memiliki jantung.

Rancangan Visual

Perancangan ini menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang bertujuan untuk membantu khalayak dalam memperjelas dan memvisualisasikan sebuah kejadian atau adegan di sebuah cerita. Pada perancangan ini, ilustrasi menggunakan teknik *digital drawing* agar mempermudah dalam tahap menganimasikan gambar.

Referensi visual utama adalah mengambil dari visualisasi wayang kulit, hal ini berdasarkan dari sisi sejarah dari Kapel dan Biara ini yaitu Suster Pribumi pertama berasal dari Mendut, Jawa Tengah. Selain itu berdasarkan hasil observasi, bahwa di Gereja/Kapel ini mayoritas umat adalah suku Jawa, sehingga wayang kulit yang merupakan budaya Jawa dianggap cocok sebagai visualisasi utama.

Referensi visual yang selanjutnya adalah Wayang Golek. Pemilihan Wayang Golek sebagai referensi visual lainnya, dikarenakan Kapel St. Maria dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang) berada di tanah pasundan, tepatnya di Lembang, Bandung Barat. Wayang Golek dipakai sebagai referensi visual untuk sudut pandang pertunjukan, karena pada pertunjukan Wayang Golek penonton dapat melihat Warna asli dari wayangnya secara langsung, berbeda dengan Wayang kulit yang tidak semua orang dapat melihat pertunjukan wayang dari sisi belakang panggung. Menurut Dalang Ki Prajaya dalam wawancara bersama krjogja (krjogja.com) pada zaman dahulu setiap pertunjukan wayang kulit, tamu kehormatan menonton dari sisi balik layar atau kelir, sedangkan penonton yang bukan undangan, menonton dari depan layar (sisi bayangan). Dalam hal ini terlihat bahwa terjadi perbedaan (Sigit, 2020).



Gambar 2. Referensi visual wayang

Sumber: <https://i.pinimg.com/474x/29/b6/57/29b65731c9e0eeb1cee27ec7f6ba46c4--kulit-shadow-play.jpg> (2021)

Referensi pendekatan visual yang selanjutnya adalah menggunakan *frame* klasik Eropa, untuk menggambarkan bahwa para Suster Perintis berasal dari Eropa yaitu Belanda. Sekaligus untuk menggambarkan percampuran 2 budaya, yaitu Indonesia dan Belanda. Selain itu agar membuat terlihat lebih menarik nan-unik dan terlihat berbeda dengan video animasi informasi yang lain.



Gambar 3. Referensi frame klasik

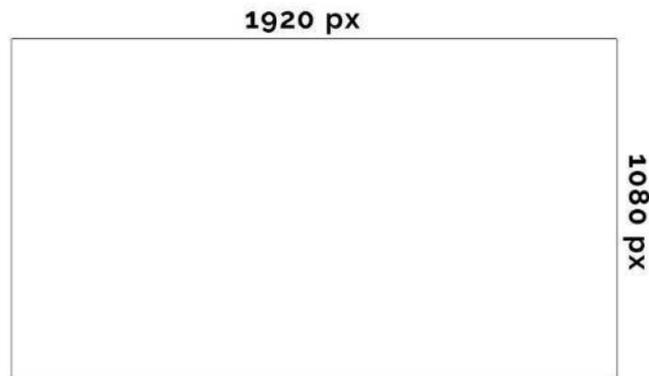
Sumber: <https://w7.pngwing.com/pngs/222/724/png-transparent-rectangular-brown-wooden-frame-frames-renaissance-painting-art-golden-frame-glass-golden-frame-rectangle.png> (2021)

Media Video Animasi

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah media video animasi yang memuat informasi dari sejarah Kapel St. Maria dari Betlehem, mulai dari diutusnya para Suster Perintis oleh Bapa Paus Pius ke XII sampai keadaan kapel/gereja sekarang. Pembuatan media ini menggunakan gambar dua dimensi yang dianimasikan menggunakan *software* Adobe After Effects. Didukung dengan narasi, efek suara dan musik latar belakang yang membuat suasana lebih terasa dramatis. Hal ini diaplikasikan agar diharapkan khalayak dapat mendapatkan sebuah nilai dari informasi cerita sejarah yang disampaikan. Animasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu, *animation* dari kata *to animate* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap yang disusun secara berurutan (Munir, 2013).

Format Desain

Format desain yang dipakai dalam perancangan informasi Sejarah Kapel St. Maria dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang) ini adalah *landscape*. Pemakaian format *landscape* adalah pada media utama, dikarenakan media utama berformat video dengan ukuran resolusi 1920x1080 pixel (*full HD*). Sedangkan pada format portrait dipergunakan dalam format desain poster digital Instagram. Untuk media cetak akan menyesuaikan dengan ukuran medianya.



Gambar 4. Format ukuran video



Gambar 5. Tata letak



Gambar 6. Referensi tata letak

Sumber: <https://cdn-2.tstatic.net/jogja/foto/bank/images/sleman-city-hall-gelar-budaya-pagelaran-wayang-kulit.jpg> (2021)

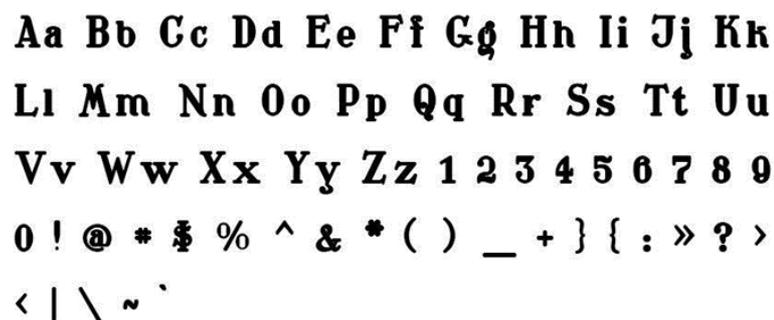
Tata Letak

Pada perancangan ini, tata letak diatur seimbang, dan menempatkan *interest* berada ditengah-tengah. Tata letak mengikuti format tampilan dari pagelaran wayang.

Tipografi

Menurut Rustan (2010) tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada perancangan ini menggunakan beberapa *font*. *Font* Minion Pro merupakan huruf berjenis *serif* yang dirilis tahun 1990 oleh *Adobe System* dan dirancang oleh perupa huruf Robert Slimbach. Huruf ini dipakai sebagai *font body text* dalam perancangan ini. Huruf ini memiliki karakter yang mudah dibaca, sehingga tidak akan membuat pembaca kebingungan. Huruf ini juga terlihat klasik, sehingga sangat cocok dengan tema klasik Renaissance yang dipakai di perancangan ini.

Font Waschkueche Grob dibuat oleh Peter Wiegel pada tahun 2009 yang berlisensi gratis. *Font sans serif* ini memiliki kesan klasik nan dekoratif sehingga dapat membuat dan menarik perhatian. *Font* ini digunakan untuk *font display* atau digunakan pada *headline*, salah satunya digunakan pada perancangan media untuk *tagline*. Selain itu, huruf ini memberi kesan serius, sehingga dapat membuat audiens menjadi lebih percaya.



Gambar 7. *Font* Waschkueche Grob

Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984), ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang arti dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami arti dari tulisan tersebut. Ilustrasi dalam perancangan ini menggunakan teknik *digital drawing*. Ilustrasi yang dipakai dalam perancangan ini mengambil referensi dari wayang kulit sebagai referensi bentuk, sedangkan Wayang Golek sebagai referensi warna dan sudut pandang sisi pertunjukan. Gaya ilustrasi dengan referensi ini bertujuan untuk menceritakan bahwa Suster OCD pertama asal Indonesia berasal dari Mendut, Jawa Tengah. Namun beliau berkarya di daerah Bandung, sehingga digambarkan dengan perpaduan dua bentuk wayang. Tujuan dari pemilihan gaya ilustrasi ini adalah sekaligus untuk mengingatkan kembali kepada generasi muda bahwa Indonesia memiliki budaya seni pertunjukan yaitu Wayang. Konsep ilustrasi sendiri terbagi menjadi 3 bagian yaitu, ilustrasi tokoh, ilustrasi latar, dan ilustrasi properti.

1) Karakter/Tokoh

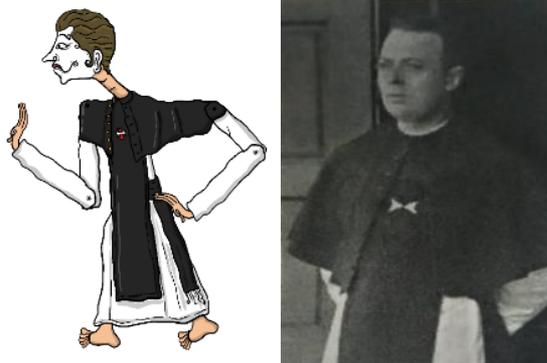
Paus pius ke-12 merupakan Pemimpin umat katolik pada saat itu (Tahun 1939). Sujamto dalam buku Wayang dan Budaya Jawa (1992). Wajah putih pada wayang melambangkan kebaikan lahir batinnya, gemar bertapa dan berpetualang serta bersifat bersih dan suci (Sujamto, 1993). Hal ini sangat tepat untuk memvisualisasikan Seorang Paus yang juga disebut sebagai Bapa Suci, Selain itu sangat tepat juga untuk menggambarkan sifat daripada rohaniawan lainnya. Suster Karmel OCD merupakan tokoh utama dalam sejarah ini. Bajunya mengenakan Jubah coklat dan memakai kerudung, digambarkan memiliki wajah yang berwarna putih untuk mewakili penggambaran sifatnya. Pastor Johannes de Rooij merupakan seorang pastor yang bertugas untuk mencari dan memilih calon lokasi dari biara. Tentara Jepang menjadi tokoh antagonis dalam perancangan informasi ini. Diilustrasikan dengan wajah yang berwarna merah. Sujamto dalam buku Wayang dan Budaya Jawa (1992), warna merah pada wajah wayang melambangkan sifat Angkara Murka, kejam, bengis dan sadis (Sujamto, 1993).



Gambar 8. Ilustrasi dan referensi karakter Paus Pios ke XII



Gambar 9. Ilustrasi dan referensi karakter Suster Karmel OCD



Gambar 10. Ilustrasi dan referensi karakter Pastor Johannes de Rooij



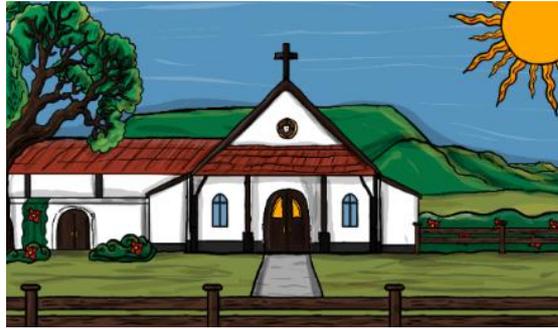
Gambar 11. Ilustrasi dan referensi karakter tentara Jepang

2) Latar Tempat

Setting tempat peternakan sapi merupakan awal dari Kapel St. Maria dari Betlehem. Para suster membeli sebidang tanah bekas peternakan sapi dan bangunannya bekas Gudang Susu di kaki Gunung Tangkuban Parahu. Pada belakang kapel terlihat gunung tangkuban parahu, hal ini sesuai dengan kondisi aslinya walaupun tidak se-simetris pada ilustrasi.



Gambar 12. Ilustrasi peternakan sapi



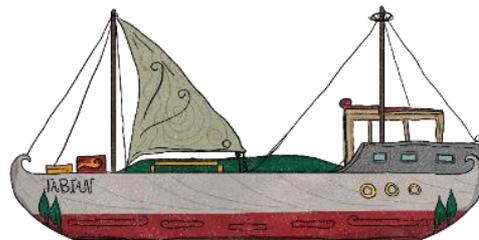
Gambar 13. Ilustrasi bangunan awal kapel berdiri



Gambar 14. Ilustrasi bangunan kapel saat ini

3) Properti

Kapal laut ini dipakai para suster untuk pergi ke Batavia pada tahun 1939. Referensi Kapal tabian menggunakan Kapal Kargo Jerman bernama Memeland pada tahun 1939. Gunungan dalam pewayangan memiliki fungsi sebagai tanda bergantinya tempat dan mulai atau diakhirinya cerita. Dalam perancangan ini, gunungan dialih fungsikan sebagai ikon saja, karena gunungan sangat cocok untuk menggambarkan sebuah bentuk bangunan. Gunungan Karmel ini terdiri dari gambar Gereja Karmel sendiri dan ada sulur sulur dari penggambaran pohon kehidupan (Kalpataru) dan ada 2 ekor merpati yang melambangkan Roh Kudus, selain itu pada ujung atas menggambarkan sebuah pola yg berbentuk salib.



Gambar 15. Ilustrasi kapal Tabian

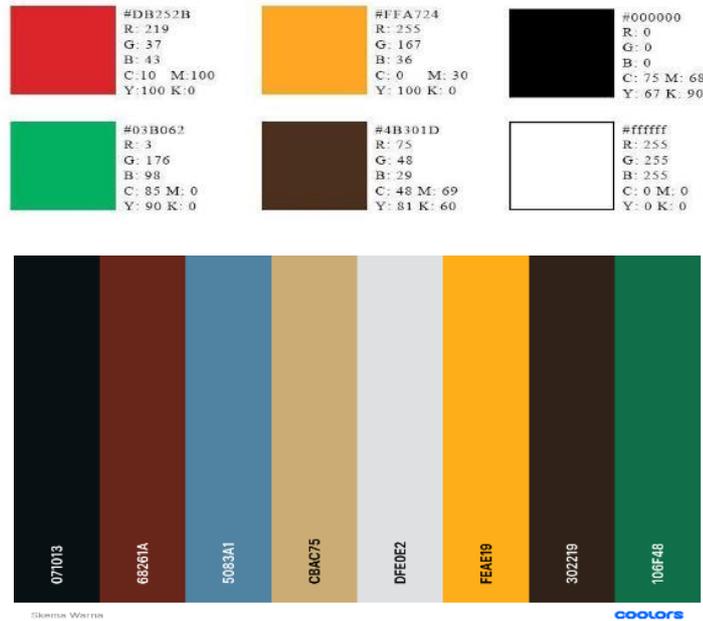


Gambar 16. Ilustrasi gunung Karmel

Warna

Sadjiman Ebdy Sanyoto mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terdapat tiga elemen yang penting dari pengertian warna. Unsur tersebut adalah benda, mata dan unsur cahaya. Warna terbagi menjadi dua macam yaitu, warna aditif (RGB) dan warna subtraktif (CMYK). Warna Aditif (RGB) adalah model warna yang merupakan hasil pencahayaan dari output digital/monitor, sedangkan warna subtraktif (CMYK) adalah warna yang merupakan warna dari tinta dan cat percetakan (Sadjiman, 2005).

Warna yang digunakan dalam perancangan ini didominasi oleh warna coklat, hijau, merah, dan kuning. Pemilihan warna hijau yaitu mengambil referensi dari gunung Tangkuban Perahu yang berada tepat di belakang bangunan kapel, warna ini juga sekaligus menggambarkan bahwa kapel ini berada di kaki gunung Tangkuban Perahu. Selain itu warna hijau memiliki kesan pertumbuhan, kehidupan dan lingkungan. Pemilihan warna merah memberikan kesan semangat, tindakan yang berani, ini menggambarkan semangat misi dari para suster perintis yang datang untuk membangun biara kontemplatif. Pemilihan warna kuning memberikan kesan kesetiaan dan kebahagiaan, hal ini menggambarkan kesetiaan para suster biara dalam melayani di gereja. Selain itu warna kuning juga adalah warna ciri khas dari agama Katolik. Warna coklat memberi kesan pondasi dan kekuatan hidup, ini menggambarkan bahwa biara OCD dan kapel St. Maria dari Betlehem memiliki pondasi atau sejarah yang cukup kuat dan warna coklat juga sekaligus menjadi warna identitas dari kapel St. Maria dari Betlehem dan suster OCD.

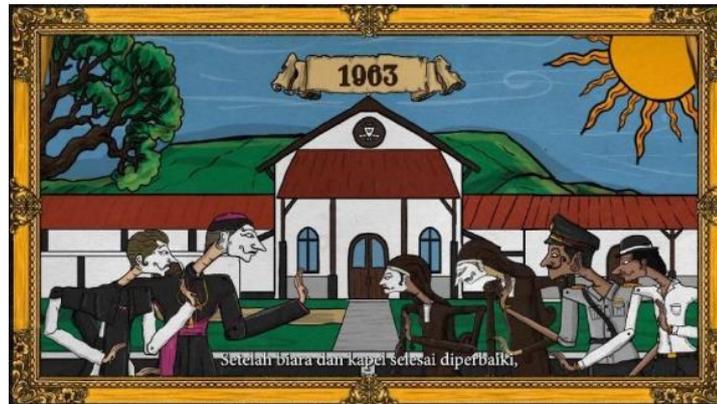


Gambar 17. Skema warna

Media utama yang dibuat pada perancangan ini adalah media video animasi tentang Sejarah berdirinya Kapel St. Maria dari Betlehem yang berjudul “The History Of Karmel Church”. Media video animasi yang berjumlah 21 scene, berdurasi 11 Menit 7 Detik dan beresolusi 1080p Full HD yang diunggah melalui *platform* Youtube. Teknis produksi animasi menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect 2021, sedangkan teknis produksi ilustrasinya menggunakan Adobe Photoshop 2021. Secara keseluruhan gaya visual dari animasi ini adalah kombinasi Wayang Kulit dan Opera. Wayang kulit sebagai perwakilan budaya Indonesia, sedangkan Opera mewakili budaya Eropa yang adalah tempat asal para suster perintis. Didukung dengan narasi dan suara yang di tata sedemikian rupa sehingga dapat membentuk suasana yang mendukung.



Gambar 18. Tampilan intro media video animasi



Gambar 19. Cuplikan cerita pada media video animasi

KESIMPULAN

Perancangan informasi Sejarah dari Kapel St. Maria dari Betlehem (Gereja Karmel Lembang) melalui media animasi merupakan perancangan yang bertujuan untuk menginformasikan sejarah dari gereja ini khususnya kepada umat usia muda di Gereja Karmel Lembang. Perancangan ini dibuat dengan pendekatan ilustrasi yang ditonjolkan, karena pada zaman sekarang orang muda cenderung lebih suka melihat visual yang unik. Oleh karena itu gaya visual klasik seperti wayang ini diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri. Selain itu media ini dapat diakses oleh semua orang melalui *platform* Youtube, sehingga diharapkan akan banyak orang yang mengetahui tentang sejarah berdirinya Gereja Karmel Lembang (Kapel St. Maria dari Betlehem).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustrijanto. (2006). *Copywriting Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Albar, D. (2011). STRUKTUR DAN PROSES KOMUNIKASI DALAM POSTER PEMANASAN GLOBAL VICTOR VAN GASBEEK. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 3(1). <https://doi.org/10.33375/vslt.v3i1.1096>
- Alston, G. C. (1908). *Chapel*. In *Catholic Encyclopedia*. Newyork: Robert Appleton Company.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga. Indonesia.
- Kertamukti, R. (2015). *Strategi Kreatif dalam Periklanan: Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Kotan, D. B., & Sugiyono, L. (2019). *Buku Guru Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti SMA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Prasetya, E. (2017, Agustus 20). *Dari 17.504 Pulau di Indonesia, 16.056 telah Diverifikasi PBB*. Maret 15, 2021, diakses dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/dari-17504-pulau-di-indonesia-16056-telah-diverifikasi-pbb.html>
- Rohidi, (1984). <http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab4/2012-2-01691-DS%20Bab4001.pdf>. Diakses pada 29/05/2021
- Rustan, S. (2010). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sadjiman, E. S. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sigit, A. (2020, Agustus 25). *Mas Riya Cerma Kandhawijaya Jelaskan filosofi Menonton wayang Dari Dua Sisi*. Agustus 10, 2021, diakses dari <https://www.krjogja.com/berita-lokal/diy/yogyakarta/mas-riya-cerma-kandhawijaya-jelaskan-filosofi-menonton-wayang-dari-dua-sisi>
- Statistik, B. P. (2021, Januari 21). *Hasil Sensus Penduduk 2020*. Maret 15, 2021, diakses dari <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html>.
- Sujamto. (1993). *Wayang dan Budaya Jawa* (Edisi 2., Vol. 1). Semarang: Dahara Prize.