

Desain Video Animasi 2 Dimensi Kisah Perjuangan Martha

Khristina Tiahahu

Muhammad Djafar Wittiri Maligana¹, Irma Rochmawati²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

²Desain Grafis, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: ¹djafar.51918044@mahasiswa.unikom.ac.id, ²irma@email.unikom.ac.id

Abstrak: Pahlawan adalah sebutan bagi siapa saja yang telah berjasa bagi bangsanya. Melalui sosok pahlawan, simbol tentang perjuangan, membela kebenaran, dan pengorbanan, senantiasa dipelihara dan diwariskan dari generasi ke generasi. Pahlawan juga merupakan salah satu tokoh penting yang harus diketahui oleh seluruh masyarakat yang berada disekitarnya, tidak hanya mengenang dalam hati dan berterima kasih, melainkan juga dengan meneladani sikap dan perbuatan para pahlawan. Namun, pahlawan yang memiliki banyak nilai yang bisa diteladani makin terlupakan oleh generasi muda. Pengenalan sejak dini sangat dibutuhkan agar anak-anak dapat mengenal dan mengetahui pahlawan kemerdekaan nasional agar menjadi generasi yang lebih baik khususnya remaja yang ada di Indonesia. Tujuan dari perancangan yaitu untuk mengenalkan sejarah dan tokoh pahlawan kemerdekaan nasional yang berasal dari Kepulauan Maluku yaitu Martha Khristina Tiahahu. Media yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan yaitu dengan menggunakan komunikasi informasi berbentuk interaktif, terlihat menyenangkan, diminati oleh masyarakat terutama remaja, serta dapat diakses dengan mudah agar informasi mengenai permasalahan ini dapat tersebar luar ke masyarakat umum, terutama para pelajar. Animasi adalah film yang merupakan hasil karya tangan berupa gambar yang bergerak.

Kata kunci: Pahlawan Nasional, Martha Khristina Tiahahu, remaja, animasi.

***Abstract:** Hero is a term for anyone who is extraordinarily meritorious to his nation. Through the figure of a hero, a symbol of struggle, defending the truth, and sacrifice, always maintained and passed down from generation to generation. The hero is also one of the important figures that must be known by all the people around him, not only remembering in his heart and thanking him, but also by imitating the attitudes and actions of the heroes. However, heroes who have many values that can be imitated are increasingly being forgotten by the younger generation. Early recognition is needed so that children can recognize and know the heroes of national independence in order to become a better generation, especially teenagers in Indonesia. The purpose of the design is to introduce the history and national independence hero figures from the Maluku Islands, namely Martha Khristina Tiahahu. The media used as a solution to the problem is by using interactive information communication, looks fun, and interesting, also is in demand by the public, especially teenagers, and can be accessed easily so that information about this problem can be spread out to the general public, especially students. Animation is a film that is the result of hand work in the form of moving images.*

Keywords: National Hero, Martha Khristina Tiahahu, teenager, animation.



PENDAHULUAN

Dokumen Rakyat Negera Republik Indonesia telah menikmati kemerdekaan yang mereka dapatkan dari tahun 1945 hingga sekarang, yang jika diperhitungkan berarti sudah 76 tahun rakyat Indonesia bisa merasakan kepuasan merdeka hingga saat ini. Namun kemerdekaan yang didapatkan sekarang ini adalah sebuah kebebasan batin atas jasa para pahlawan di Indonesia yang tidak mengeluh serta tetap memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia. Kata pahlawan ini merupakan sebuah gelar yang agung dan mulia dan kata pahlawan ini hanya diberikan kepada seseorang yang secara ikhlas memberikan jasa serta mempertaruhkan nyawanya bagi bangsanya sendiri.

Pahlawan adalah sosok individual dari tokoh penting yang seharusnya diketahui oleh seluruh masyarakat yang berada disekitarnya, tidak hanya untuk dikenang dalam hati dan cuman berucap terima kasih, sebaliknya masyarakat juga seharusnya dapat menepak jejak sikap dari mereka serta meniru perilaku para pahlawan dalam hal membela negaranya sendiri (Julinar & Triana, 1995). Pahlawan juga berdasar dari bahasa Jawa Kuno yang dulunya kerap dicatat di berbagai kitab-kitab klasik yang ada seperti pada kitab Bharata Yudda, kitab Nagarakertagama, dan kitab Ramayana. Istilah kata “pahlawan” berdasar dari kata “phala” yang bermakna sebagai buah ataupun hasil upah. Singkatnya, kata pahlawan merupakan sebutan kepada seseorang yang telah mencapai suatu keberhasilan atau buah hasil usahanya (Setianto, 2019).

Negara Indonesia memiliki banyak pahlawan nasional yang dahulu telah berjuang melawan para penjajah yang sempat menjarah negara Indonesia, kemudian telah mati-matian meraih kemerdekaan negara hingga memajukan bangsa Indonesia dari masa-masa yang sangat sulit pada waktu itu. Berkat dari para perjuangan sang pahlawan yang begitu heroik, maka para pahlawan tersebut dijadikan dengan sebutan “Pahlawan Nasional” gelar ini pun telah mempunyai landasan hukum untuk pemberian gelar pahlawan yang juga telah diatur dalam Undang-undang, Nomor 20 tahun 2009 mengenai gelar untuk tanda kehormatan di dalam peraturan pemerintah Nomor 35 tahun 2010.

Pahlawan Nasional dapat diartikan sebagai seseorang yang telah berjuang melawan para penjajahan, membela bangsa ataupun juga semasa hidupnya telah melakukan tindakan kepahlawanan baik itu dalam hal menghasilkan prestasi yang luar biasa dengan karya yang sangat besar bagi perkembangan pembangunan juga bagi kemerdekaan serta kemajuan bangsanya.

Beberapa dari para pahlawan tersebut ada yang diabadikan dalam bentuk ilustrasi mereka pada uang kertas Indonesia. Selain itu pengabdian melalui ilustrasi beberapa para pahlawan pada uang kertas Indonesia ini bertujuan untuk menghormati jasa mereka dan juga secara tidak langsung memperkenalkan para pahlawan nasional Indonesia tersebut kepada masyarakat. Melainkan, masih banyak dari masyarakat yang belum mengetahui dan memahami sejarah perjuangan tokoh masing-masing pahlawan yang jelas terpampang nyata wujud gambarnya di mata uang kertas Indonesia, hal ini dikarenakan informasi yang sangat terbatas

dalam uang kertas yaitu hanya berupa gambar wajah dan nama saja yang di tampilkan.

Di sebuah Desa Abubu tepatnya desa ini berada di Pulau Nusa Laut terdapat seorang gadis remaja bernama Martha Khristina Tiahahu atau dapat disapa dengan panggilan Martha yang telah lahir sekitaran pada tahun 1800. Ayah Martha adalah seorang Kapitan di Desa Abubu yang bernama Paulus Tiahahu, atau dapat disapa dengan sebutan Kapitan Paulus.

Martha Khristina Tiahahu tercatat sebagai seorang pejuang wanita yang telah merasakan melawan penjajah Belanda pada saat berusia 17 tahun. Martha juga adalah sosok pahlawan kemerdekaan yang istimewa dan unik karena Martha adalah seorang gadis remaja berusia sangat muda yang secara langsung turun ikut berjuang dalam medan pertempuran melawan tentara penjajah kolonial Belanda pada waktu Perang Pattimura 1817 dengan sang Ayah Kapitan Paulus Tiahahu. Di kawasan para pejuang Maluku, rakyat Maluku hingga sampai di lingkungan para penjajah, Martha ini dikenal sebagai sosok gadis remaja yang mempunyai keberanian besar karena memiliki konsisten terhadap harapan dan juga cita-citanya dalam perjuangan untuk membela tanah airnya.

Martha Khristina Tiahahu masih belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia terutama anak-anak muda baik remaja maupun kanak-kanak, beberapa penyebabnya adalah kurangnya minat masyarakat dalam mencari tahu atau mengingat tentang perjuangan para pahlawan-pahlawan kemerdekaan yang dapat dilihat dari kurangnya rasa patriotisme masyarakat di masa sekarang, serta pengajaran sejarah yang belum akurat dalam mengembangkan minat anak-anak dalam mempelajari lebih dalam mengenai sejarah Negara Indonesia. Idealnya masyarakat harus bisa lebih menghargai perjuangan para pahlawan-pahlawan kemerdekaan dan mengetahui sejarah negara Indonesia secara umum.

Maka dari itu untuk menghargai dan mengingat perjuangan Martha Khristina Tiahahu dalam melawan penjajahan tentara kolonial, perancangan ini penting untuk dilaksanakan agar dapat menjadi sumber pembelajaran untuk meningkatkan rasa patriotisme di kalangan masyarakat baik itu dapat secara umum maupun secara yang khusus di kalangan anak muda.

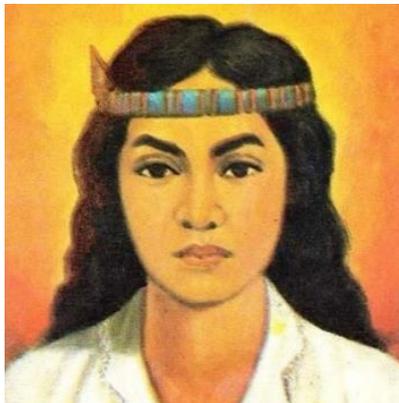
METODE

Pada perancangan informasi pahlawan nasional Martha Kristina Tiahahu melalui media animasi 2 dimensi, terdapat dua metode yang digunakan yaitu strategi komunikasi dan strategi kreatifagar pesannya dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Strategi komunikasi ini melakukan pendekatan komunikasi yang menggunakan pemilihan bahasa dan kata dengan menggunakan bahasa Indonesia agar masyarakat lebih dapat memahami pesan yang diberikan.

Strategi kreatif yang digunakan pada media animasi 2 dimensi mengacu pada objek utama yaitu Martha Khristina Tiahahu, kemudian ayah dari Martha yang bernama Kapitan Paulus Tiahahu serta peran pendukung lainnya yang kisah perjuangan mereka akan diilustrasikan melalui konsep visual yang telah ditentukan.

Objek Perancangan

Objek perancangan pada bagian media animasi 2 dimensi ini adalah pahlawan Martha Kristian Tiahahu yaitu seorang Pahlawan Nasional. Masalah yang ditemukan dari objek perancangan ini bahwa sosok pahlawan nasional perempuan bernama Martha Khristina Tiahahu yang berasal dari Maluku ini belum banyak diketahui kisah perjuangannya oleh sebagian masyarakat Kota Bandung.



Gambar 1. Ilustrasi Martha Khristina Tiahahu

Sumber: <https://www.tribunnewswiki.com/2019/06/09/tribunnewswiki-martha-christina-tiahahu>

Langkah melalui perancangan media animasi ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang kisah perjuangan juga mempermudah akses bagi masyarakat untuk mendapatkan media informasi bertemakan sejarah terutama yang menceritakan kisah perjuangan pahlawan nasional Martha Khristina Tiahahu.

Prosedur Pengambilan Data

Untuk menemukan data yang berkaitan dengan Martha Khristina Tiahahu, maka perancangan ini melakukan studi referensi dari buku, jurnal maupun ensiklopedia yang berkaitan dengan sejarah pahlawan terutama mengenai Martha Khristina Tiahahu. Perancangan ini juga melakukan observasi lapangan ke museum, melakukan wawancara, dan membagikan kuesioner kepada *target audience* untuk mendapatkan keperluan data yang belum didapatkan pada studi referensi sebelumnya.

Khalayak Sasaran

Perancangan informasi kisah perjuangan Martha Khristina Tiahahu memiliki target khalayak sasaran. Khalayak sasaran ditetapkan dengan tujuan agar desain dari rancangan yang dibuat sesuai dengan khalayak tersebut. Maka dari itu khalayak sasaran yang dipilih sesuai dengan pada permasalahan awal yang menargetkan pada pengisian kuesioner adalah remaja hingga dewasa awal yaitu berusia 15 hingga 25 tahun, berprofesi pelajar maupun mahasiswa, berjenis laki-laki dan perempuan, berstatus ekonomi dari semua kalangan dan berdomisili dari Kota Bandung. Pemilihan usia khalayak sasaran 15-25 tahun dikarenakan umur rata-rata pelajar SMA dan kuliah. Menurut Santrock (2011) bahwa masa dewasa awal adalah istilah yang kini digunakan untuk menunjuk masa transisi dari remaja menuju dewasa (Putri, 2018).

Strategi Komunikasi

Strategi Komunikasi ini mengacu kepada permasalahan yang diangkat yaitu Martha Khristina Tiahahu yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia terutama anak-anak muda dari kalangan remaja serta kurangnya media informasi yang menceritakan kisah Martha Khristina Tiahahu dan kurangnya minat masyarakat dalam mencari tahu atau mengingat tentang perjuangan para pahlawan-pahlawan kemerdekaan. Sehingga hal ini akan membutuhkan media informasi yang menceritakan kisah perjuangan Martha, dengan akses yang mudah dan didesain sesuai dengan khalayak sasaran sehingga dapat menarik perhatian, dan meningkatkan minat khalayak sasaran.

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk memberikan pembelajaran yang mengedukasi, meningkatkan rasa ingin tahu dan rasa patriotisme masyarakat dalam mencari tahu atau mengingat tentang kisah perjuangan para pahlawan-pahlawan kemerdekaan serta memberikan contoh panutan terkhususnya perjuangan perempuan dalam memperjuangkan kemerdekaan serta perancangan media ini dapat menjadi sarana pembelajaran dan hiburan untuk masyarakat yang dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme, kemudian juga dapat meningkatkan emansipasi bagi perempuan.

Mandatory

Pada perancangan kali ini, lembaga yang bekerja sama dan mempunyai tujuan yang sama adalah Kementerian Pendidikan dan Budaya (KEMENDIKBUD), karena KEMENDIKBUD adalah sebuah dalam Pemerintah Indonesia yang menyelenggarakan urusan di bidang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar,

pendidikan menengah, dan pendidikan masyarakat, serta pengelolaan kebudayaan di Indonesia. Perancangan ini juga bekerjasama dengan UNIKOM karena UNIKOM memiliki divisi animasi serta media sosia yang dapat menjangkau mahasiswa.



Gambar 2. Logo KEMENDIKBUD

Sumber: <https://www.kemdikbud.go.id/main/informasi-publik/logo-kemdikbudristek>

Strategi Kreatif dan Media

Deskripsikan Dalam perancangan ini dibutuhkan strategi kreatif dan media agar penyampaian hasil perancangan lebih sesuai. Maka akan dilakukan strategi kreatif yang tepat dalam menyampaikan informasi yang mudah diterima khalayak sasaran. Strategi kreatif ini merupakan langkah untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai tujuan perancangan.

Copywriting

Copywriting adalah salah satu teknik seni penulisan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan respon dari pembacanya. penggunaan *copywriting* dalam perancangan ini adalah untuk penggunaan Judul, dan juga *tags* yang ditunjukkan kepada khalayak sasaran:

- Judul : “*Martha; Srikandi Tanah Maluku*”
- Tagar : #PejuangWanita

Penggunaan kalimat pada judul perancangan ini dibuat agar khalayak sasaran tertarik dan ingin mencari tau lebih banyak mengenai informasi yang disampaikan. Setelah itu penggunaan *tags* ini bisa sebagai suatu kalimat yang dapat menemukan rancangan Animasi 2D pada media sosial dan juga sebagai informasi tentang sejarah perjuangan Martha Khristina Tiahahu.

Rancangan Visual

Pada tahap perancangan visual kali ini akan menggunakan media interaktif, yaitu sebuah multimedia yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya (Rochmawati & Albar, 2022) dengan

bergaya konsep ilustrasi *flat design*. *Flat Design*, yaitu sebuah jenis desain yang mempunyai sifat minimalis. Ilustrasi *flat design* mempunyai khas pada penggunaan warna cerah, gambaran ilustrasinya yang geometris atau fleksibel, hingga berbentuk dua dimensi (Hasanuddin & Adityawan, 2021).



Gambar 3. Referensi Ilustrasi *Flat Design*
Sumber: www.flaticon.com

Terpilihnya jenis *flat design* ini dikarenakan citranya yang minimalis, *high definition* yang mendukung situasi sekarang sudah memasuki jaman *modern* kemudian *flat design* ini juga telah banyak digunakan sehingga remaja sudah sering bertemu dengan jenis desain tersebut dan membuat mereka akan terasa familiar serta mudah menangkap informasi yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep visual animasi 2 dimensi kisah perjuangan Martha Khristina Tiahahu menggunakan penggabungan komposisi, warna, ilustrasi, tipografi, ilustrasi, warna dan audio yang telah ditentukan serta disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan animasi yang menarik. Konsep animasi menggabungkan estetika visual dan penjabaran cerita sehingga dihasilkan animasi yang menarik sekaligus jelas pesannya baik secara visual maupun verbal.

Format Video

Format yang digunakan akan dibuat sesuai dengan kebutuhan dan keperluan publikasi pada perancangan ini. Berikut dibawah ini pembagian yang akan diperlukan pada perancangan Animasi 2D:

- *Full Hd* 1080P dengan rasio aspek 16:9.

Format video 1080p ini akan digunakan untuk media video terkhususnya seperti *Youtube, Reels Instagram, dan Facebook.*

- *Square video* 1:1

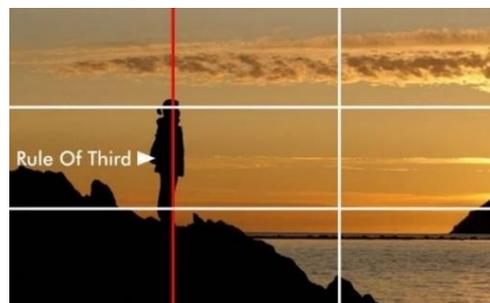
Format ini digunakan untuk paska produksi pada media sosial d *Feeds Instagram.*

- *Portrait video* 1080x1920

Format ini dibutuhkan pada *Instagram story.*

Tata Letak

Pada perancangan ini, tata letak atau *layout* ini juga diperlukan untuk sebagai penyusun objek gambar dari awal cerita hingga akhir kisah perjuangan Martha Khristina Tiahahu. Tata letak ini bertujuan sebagai pembangun suasana dan juga sebagai penyampaian pesan dalam cerita agar memiliki keseimbangan pada gambar yang telah dibuat. Tata letak yang berkaitan pada perancangan film yaitu ***Rule Of Third*** yang juga merupakan penyederhanaan dari konsep *Golden Section* (Utomo, Muttaqin & Aswin, 2020).



Gambar 4. Contoh Gambar Layout *Rule Of Third*

Sumber: <https://i0.wp.com/www.pixel.web.id/wp-content/uploads/2020/12/rule-of-third-fotografi.jpg?w=750&ssl=1>

Tipografi

Karakter huruf yang digunakan dalam perancangan ini, akan mempunyai kecocokan dengan tema dan konsep pada perancangan yang akan disampaikan. Untuk pemilihan tipografi akan dipilih dengan memperhatikan tingkat keterbacaan dan kenyamanan dari khalayak sasaran agar pesan tersampaikan dengan baik dan nyaman.

- Judul dan Sub Judul

Huruf yang digunakan oleh praktikan dalam sebuah karya desain kali ini menggunakan jenis huruf Serif, yaitu huruf Cinzel, Laviossa, karena memiliki ketegasan dan kejelasan untuk dibaca bahkan hanya dalam seatu kali melihat. Selain keutamaan tersebut *font* ini dipilih dikarenakan memiliki karakter yang sesuai dengan tema sejarah.



Gambar 5. Jenis *Font*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- *Body Text*

Montserrat adalah salah satu jenis font *sans series* yang juga cocok digunakan untuk body text, atau subtitle pada video. Jika dilihat font ini sangat simple, modern dan sesuai dengan gaya desain yang dibuat pada bagian tema maupun konsepnya dan menjadikan penulisan dalam penggunaan desain akan sangat nyaman dilihat, dan mudah dibaca dengan baik.



Gambar 6. Jenis *Font*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang dihadirkan adalah gaya *flat design* dengan unsur ilustratif yang minimalis, *high defination* serta sederhana. Hal ini dipilih karena berdasarkan hasil wawancara, khalayak sasaran cenderung menyukai penggambaran visual yang tidak terlalu kompleks. Ilustrasi vektor dipilih sebagai media warna untuk menunjukkan karakteristik pada ilustrasi. Ilustrasi vektor dapat memberikan kesan karakter dan gambar yang bergerak lebih bebas dan ilustratif. Teknik digital digunakan untuk memberikan kesan yang lebih personal dan tidak kaku.



Gambar 7. Ilustrasi Sektsa dan Digital Karakter Martha
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 8. Ilustrasi Sektsa dan Digital Karakter Kapitan Paulus Tiahahu
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 9. Ilustrasi Sektsa dan Digital Properti
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Warna

Pemilihan warna yang tepat dapat membuat sebuah perancangan tampak lebih hidup dan lebih menarik untuk diamati, dan memudahkan untuk diingat. Penggunaan warna dalam pembuatan perancangan kali ini merupakan aspek yang harus diperhatikan agar sesuai dengan lingkungan disekitarnya (Pracihara, 2016). Warna yang dipilih harus berhubungan dengan konsep sebelumnya. Penggunaan warna dipilih karena sesuai dengan konsep *flat design* yang simpel dan *elegant*.



Gambar 10. Warna
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Audio

Jenis audio yang diterapkan kali ini adalah audio visual. Audio visual merupakan salah satu jenis dari banyak macamnya audio. Menurut Suleiman (1985), karakteristik dari media audio visual yaitu memiliki unsur gambar serta unsur suara. Alat-alat audio visual adalah alat audible yaitu alat yang dapat didengar kemudian alat visible yaitu yang dapat dilihat (Putra, 2014).

- Suara Latar (*Voice Over*)

Voice Over adalah sebuah teknik di salah satu produksi bagian pembuatan video dalam bentuk animasi 2D. *Voice Over* ini dibacakan dari naskah yang ada. Kegiatan ini biasanya diterapkan dalam film, presentasi, dokumenter, teater, atau berita yang menjelaskan informasi (Wibowo, Rante, Subhan, 2011). Dalam

perancangan kali ini *Voice Over* digunakan untuk menceritakan kisah perjuangan Martha Khristina Tiahahu. Suara latar ini juga digunakan untuk menjelaskan ilustrasi pada video, sekaligus menceritakan kisah perjuangan dari Martha Khristina Tiahahu.

- Lagu Tema (*Soundtrack*)

Penggunaan *Soundtrack* ini dikenal dengan sapaan sebuah lagu tema yang berarti sebuah nada dari rekaman musik yang membarengi kemudian akan diseimbangkan dengan gambar ataupun ilustrasi yang telah dibuat, baik itu di dalam permainan video, film, acara, dan buku (Phetorant, 2020). Lagu tema yang digunakan pada perancangan ini adalah lagu berjudul “*Hena Masa Waya*” yang diangkat dalam dari kisah nyata Cahaya Dari Timur (Beta Maluku) dipopulerkan oleh *Hahae Community*, namun dalam perancangan ini diambil dalam bentuk lagu *instrumental*. Lagu ini digunakan karena sesuai dengan kisah yang diangkat perancangan ini, yaitu menceritakan tentang tanah Maluku dan para pejuang serta rakyat dari Maluku.

Hasil Perancangan

Dalam perancangan ini telah dipilih video animasi 2D sebagai media utama yang akan menjadi media yang menyampaikan seluruh informasi mengenai sejarah peperangan dari pahlawan Martha Khristina Tiahahu asal Maluku. Adapula media pendukung berupa *booklet*, poster cetak/digital, *mini banner*, *totebag*, gantungan kunci, pin, *t-shirt*, stiker dan *mug*. Desain pada Animasi 2D ini menggunakan gaya *flat design* dengan menerapkan gerak *motion graphic* dan didukung dengan audio output.

Media Utama

Video Animasi 2D ini memiliki karakteristik yang beda dari media lainnya yaitu media ini berupa video yang menampilkan gambar gerak sesuai dengan pembuatan yang disertai dengan suara yang mengiringi gerakan tersebut dari awal hingga akhir. Komposisi pada tampilan secara visual yang seimbang diharuskan sebaik mungkin agar menarik bagi yang menyaksikannya. Video animasi 2D ini juga akan mempermudah visualisasi dan penyampaian materi dalam bentuk cerita yang ada didalamnya. Ukuran video ini menggunakan ukuran 1080px (1920px x 1080px) dengan format mp4 kemudian publikasinya di tempatkan di *Youtube* dengan judul “Martha; Srikandi Tanah Maluku”



Gambar 11. *Mockup Screen* Tampilan Animasi 2D Pada Gadget
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Media Pendukung

Media pendukung ini adalah salah satu bagian media informatif yang bersifat sebagai ajakan, peringatan, penyampaian informasi penting dari media utama. Media pendukung ini juga akan digunakan sebagai media pembantu untuk memberikan arahan kepada khalayak sasaran menuju ke media utama yang telah dibuat.

- *Booklet*

Desain pada *booklet* ini yang berjudul “10 Fakta Martha; Srikandi Tanah Maluku” ini menampilkan berbagai ilustrasi yang terdapat pada Animasi 2D serta memuat konten mengenai fakta dari Martha Khristina Tiahahu. Pada ilustrasi didalam *booklet* tetap mengambil gaya *flat design*. *Booklet* ini akan memudahkan penyebaran mengenai perancangan Animasi 2D ini.



Gambar 12. *Mockup Booklet*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- Poster Cetak/Digital

Poster ini akan digunakan sebagai media pendukung untuk memberikan informasi seputar Martha Khristina Tiahahu kepada *target audience*. Desain pada poster ini juga menggunakan gaya *flat design*, konsep pada poster ini dibuat lebih *simple* dengan judul dan karakter yang terlihat jelas yang menampilkan media attention dan interest yang nantinya berisi ilustrasi gambaran Martha Khristina Tiahahu, ataupun gambaran bersama dengan sang Kapitan Paulus.



Gambar 13. *Mockup* Poster Digital/Cetak
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- *Mini Banner*

Mini banner ini sebagai media promosi dan publikasi yang berfungsi memuat informasi tentang perilsan perancangan animasi 2D. Konsep *mini banner* lebih menerapkan penampilan karakter Martha Khristina Tiahahu yang menawan serta berani. Desain pada poster ini juga menggunakan gaya *flat design*. Seperti pada tujuan perancangan ini yaitu mengenai kisah perjuangan dari Srikandi Martha Khristina Tiahahu.



Gambar 14. *Mockup* Mini Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

KESIMPULAN

Dalam perancangan media Animasi 2D yang berjudul “*Martha; Srikandi Tanah Maluku*” ini merupakan upaya bentuk penyelesaian dari permasalahan yang dimana tokoh seorang pahlawan nasional ini belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia terutama anak-anak muda dari kalangan para remaja, kemudian kurangnya pula media informasi yang menceritakan kisah perjuangan dari pahlawan nasional Martha Khristina Tiahahu. Maka dari itu, sebuah perancangan dari pembuatan Animasi 2D yang bertemakan sejarah perjuangan pahlawan ini akan menjadi motivasi bagi para remaja. Hal ini juga bertujuan agar perancangan Animasi 2D dapat menjadi wadah pembelajaran mengenai kisah perjuangannya dan Animasi 2D ini juga mampu menerapkan penampilan karakter yang baik serta jelas agar *target audience* tertarik untuk dapat mempelajari dan memahami kisah perjuangan dari seorang Martha Khristina Tiahahu. Perancangan pembuatan Animasi 2D ini menggunakan pendekatan elemen utama dari visualnya berupa ilustrasi yang menarik dan berfungsi sebagai penegasan serta menjadi perancangan yang konsisten dan mudah dipahami oleh *target audience*.

DAFTAR PUSTAKA

- Julinar, S. & Triana, W. (1995). Enksiklopedia Pahlawan Nasional [online]. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Direktorat Jenderal Kebudayaan. Tersedia FTP: <http://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id/index.php?p=showdetail&id=3247&keywords=ensiklopedi+pahlawan>
- M.M. Pracihara, M.M. (Juni 2016). Warna Sebagai Look dan Mood Pada Videography Film Televisi “Pancer”, INVENSI, vol. 1, no. 1, pp. 26-36.
- Phetorant, D. (Januari 2020). Peran Musik dalam Film Score, JOMSTI, vol. 3, no. 1, pp. 91–102.
- Putra, A.S. (2014). Keefektifan Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Musik Mancanegara Di SMPN 1 Prambanan Sleman [online]. Univeristas Negeri Yogyakarta. Tersedia PDF: <https://core.ac.uk/download/pdf/33514887.pdf>
- Putri, A.F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. SCHOULID, vol. 3, no. 2, pp. 35-40, 2018.
- Rochmawati, I., & Albar, D. (2022). Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 51-69. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.6703>
- Said, J., Wulandari, T. (1995). Ensiklopedi Pahlawan Nasional. Jakarta: Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, PT Kabelindo Murni Tbk.
- Setianto, Y. (2019). Pendidikan karakter melalui keteladanan pahlawan nasional. *Publikasi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 177-186.

- Utomo, T.P., Muttaqin, A & Aswin, M. (2020). Penilaian Komposisi Rule Of Thirds Pada Fotografi Menggunakan Bantuan Pengolahan Citra Digital [online]. Tersedia PDF: <https://media.neliti.com/media/publications/120135-ID-penilaiankomposisi-rule-of-thirds-pada.pdf>
- Wibowo, H.Y., Rante, H & Subhan, A. (2011). Implementasi Teknik Sound Effect Dan Voice Over Dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak Di Kawasan Dolly [online]. Politeknik Eletronika Negeri Surabaya. Tersedia PDF: http://repo.pens.ac.id/970/1/paper_yoni_yang_bener.pdf
- _____. (2015). Pahlawan Rakyat Sedunia 2. Bandung: Yayasan Pustaka Obor Indonesia: Tim Nuansa Cendekia.