

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS* KISAH LAKSAMANA
MALAHAYATI SEBAGAI SUPLEMEN PELAJARAN
SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:
Diovan Elanza Ibrahim
1710263124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS* KISAH LAKSAMANA
MALAHAYATI SEBAGAI SUPLEMEN PELAJARAN
SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:
Diovan Elanza Ibrahim
1710263124

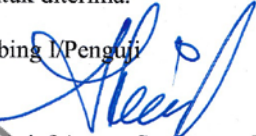
Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2023


Tugas akhir penciptaan berjudul:

PERANCANGAN *MOTION GRAPHICS* KISAH LAKSAMANA MALAHAYATI SEBAGAI SUPLEMEN PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS diajukan oleh Diovan Elanza Ibrahim, NIM 1710263124, Program studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Penguji


Dr. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP 19671116 199303 1 001 / 0016116701

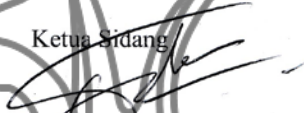
Pembimbing II/Penguji


Henisetya Widowati, S.pd., M.Pd.
NIP 19770124 200212 2 002 / 0024017704


Cognate/Penguji


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001 / 0009097204

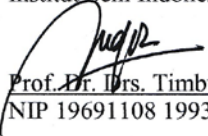
Ketua Sidang


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002 / 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005 / 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001 / 0008116906

II

II

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **Perancangan *Motion graphics* Kisah Laksamna Malahayati Sebagai Suplemen Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas** merupakan hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari ide, naskah, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir tersebut. Apabila terlampir gambar maupun karya milik orang lain, penulis akan mencantumkan sumber dengan jelas.



Yogyakarta, 26 Januari 2023

Dioyan Elanza Ibrahim

NIM. 1710263124

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diovan Elanza Ibrahim
NIM : 1710263124
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan *Motion Graphics* Kisah Laksamana Malahayati Sebagai Suplemen Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya tulis tanpa keterpaksaan dari pihak manapun dan dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 26 Januari 2023

Diovan Elanza Ibrahim
NIM. 1710263124

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada tuhan yang maha esa atas kebesarannya yang mengizinkan Penulis untuk menyelesaikan tugas akhir berjudul **Perancangan Motion graphics Kisah Laksamna Malahayati Sebagai Suplemen Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas**. Sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana strata satu Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tentu saja penulis secara sadar meyakini masih terlampau banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. maka saran dan kritik akan sangat membantu bagi penulis untuk mengevaluasi diri. Semoga karya tugas akhir saya yang jauh dari kata sempurna ini bisa menjadi sumber kreativitas bagi banyak pihak khususnya bagi Desain Komunikasi Visual.



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah menghendaki selesainya tugas akhir ini. Tanpa kehendak sang maha esa maka tidak mungkin saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Begitupula kepada Utusan Allah Subhanahu wa ta'ala, Nabi muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam yang telah menjadi inspirasi bagi setiap umatnya.

Tidak lupa saya limpahkan terima kasih saya kepada banyak pihak yang telah memberikan berbagai bentuk dukungan selama proses perancangan tugas akhir ini. Terima kasih saya dalam tulisan ini yang semoga tersampaikan saya tujukan kepada:

1. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggal Aji, SS., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. sebagai Dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan nasihat, pemikiran dan saran selama proses perancangan Tugas Akhir.
6. Heningtyas Widowati. S.Pd. M.Pd. sebagai Dosen pembimbing II atas bimbingan, saran, dan ilmunya yang telah banyak membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.
7. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen wali penulis yang telah banyak membantu sepanjang perkuliahan saya di Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Jajaran Dosen Program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menjadi inspirasi atas pengalaman dan pemikirannya.
9. Jajaran Karyawan Program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bersedia menjadi wadah bagi saya untuk meraup ilmu dan pengalaman sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun dengan penuh atas proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Hanung, Ikay, dan Fay yang telah banyak membantu dalam proses perkuliahan dan tugas akhir.
13. Sahabat Edi yang dengan sedianya meluangkan waktu untuk bertukar pikiran, membantu dan memberi saran serta kritiknya.
14. Teman-teman Seperjuangan yang dalam perjuangannya telah banyak menjadi inspirasi.

ABSTRAK

Pelajaran sejarah di Indonesia menghadapi masalah problematis karena mayoritas siswa menganggapnya sebagai mata pelajaran yang membosankan. Fakta ini begitu disayangkan mengingat dalam mata pelajaran ini terdapat pelajaran dan nilai-nilai hidup yang dapat menjadi inspirasi dan teladan bagi remaja sebagai kesiapan diri menghadapi kehidupan. Jika hal ini tidak diatasi, dampak paling signifikan adalah terbentuknya sebuah generasi yang terputus dari sejarah bangsanya sendiri. Masalah ini telah menjadi keprihatinan banyak pihak terkait seperti Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia hingga komunitas penggiat sejarah 'HISTORIA' yang meyakini perlu adanya revitalisasi pada penyelenggaraan pembelajaran sejarah. Salah satu aspek pembelajaran sejarah yang paling penting adalah inovasi media pembelajaran yang digunakan. Dibutuhkan media baru yang dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran sejarah disekolah. Banyak tokoh sejarah yang baik pemikiran, moral, maupun tindak-tanduknya patut menjadi teladan, salah satunya adalah pahlawan nasional perempuan asal Aceh yaitu Malahayati. Perancangan *motion graphics* tentang Malahayati ini bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran alternatif yang diposisikan sebagai suplemen pelajaran pada mata pelajaran sejarah karena keterikatannya dengan materi yang termasuk dalam kurikulum mata pelajaran sejarah tingkat sekolah menengah atas yaitu mengenai tokoh Cornelis de Houtman. Perancangan ini mengadaptasi metode kualitatif dengan menggunakan analisa model 5W+1H. Kisah Malahayati yang diangkat dimaksudkan untuk menularkan semangat Malahayati yang pantang menyerah dalam menjalani pasang-surut kehidupannya kepada para siswa sekolah menengah atas.

Kata kunci: Malahayati, Animasi, *Motion graphics*, Sejarah, Pendidikan

ABSTRACT

The history lessons in Indonesia face problematic issues as the majority of students perceive them as boring subjects. This fact is deeply regrettable considering that these lessons contain knowledge and life values that can serve as inspiration and role models for teenagers in preparing themselves for life. If this is not addressed, the most significant impact would be the formation of a generation disconnected from their own national history. This issue has become a concern for various stakeholders, such as the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology, the Indonesian Education Monitoring Network, and the history enthusiasts' community 'HISTORIA,' who believe in the need for revitalization in the organization of history education. One of the most crucial aspects of history education is the use of innovative learning media. New media is needed to capture students' attention and engage them in history lessons at school. Many historical figures, both in their thoughts, morals, and actions, are worthy of being role models, one of them being the national heroine from Aceh, Malahayati. The design of motion graphics about Malahayati aims to provide an alternative learning medium positioned as a supplement to the history curriculum, considering its connection to the material related to Cornelis de Houtman, a figure taught at the high school level. This design adapts a qualitative method using the 5W+1H model analysis. The purpose of presenting Malahayati's story is to instill her unwavering spirit in facing the ups and downs of life in high school students.

Keywords: Malahayati, Animation, Motion graphics, History, Education.

DAFTAR ISI

PERANCANGAN <i>MOTION GRAPHICS</i> KISAH LAKSAMANA MALAHAYATI SEBAGAI SUPLEMEN PELAJARAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
PERNYATAAN KEASLIAN	III
LEMBAR PERNYATAAN	IV
KATA PENGANTAR	V
UCAPAN TERIMA KASIH	VI
ABSTRAK	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XIII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Batasan Perancangan	5
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	6
F. Definisi Operasional	6
G. Metode Perancangan	8
1. Data yang dibutuhkan :	8
2. Metode Pengumpulan Data :	8
3. Instrumen Pengumpulan Data :	8
4. Metode Analisis Data.....	9
H. Skematika Perancangan	10
BAB II	11
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	11
A. Identifikasi Data	11
1. Animasi	11
2. Jenis-Jenis Animasi.....	12
3. Elemen dalam animasi	13
4. Media Pembelajaran.....	16

5.	Media pembelajaran sekolah di jenjang SMA	18
6.	Animasi sebagai suplemen pembelajaran	19
7.	Mata Pelajaran Sejarah di Indonesia	20
8.	Remaja	21
9.	Laksamana Malahayati	22
a.	Asal Keturunan Laksamana Malahayati	22
b.	Pendidikannya di Mahad Baitul Maqdis	23
c.	Pertemuan laksamana Malahayati dengan Kekasihnya	23
d.	Duka laksamana Malahayati	24
e.	Membentuk Pasukan Inong bale	25
f.	Pertempuran dengan Cornelis de Houtman	25
g.	Akhir Perjalanan Hidup Seorang Laksamana Malahayati	27
10.	Suplemen Pembelajaran	27
11.	Tinjauan Penelitian terdahulu	27
B.	Analisis Data	29
1.	Apa	29
2.	Mengapa	30
3.	Siapa	30
4.	Dimana	31
5.	Kapan	31
6.	Bagaimana	31
C.	Kesimpulan Analisis	34
BAB III	36
KONSEP PERANCANGAN	36
A.	Konsep Kreatif	36
1.	Tujuan Kreatif	36
2.	Strategi Kreatif	36
a.	Target audiens	36
b.	Tokoh	37
c.	Visual	38
d.	Verbal	38
e.	Warna	38
B.	Tujuan media	39
C.	Strategi media	39

1. Media Utama.....	39
2. Media pendukung.....	44
a. Stiker.....	44
b. Poster.....	45
c. <i>Concept book</i>	45
d. Katalog pameran	45
e. <i>Bookmark</i>	45
BAB IV	46
A. Media utama	46
1. Referensi Visual.....	46
a. Laksamana Malahayati	46
b. Cornelis de Houtman	47
2. Kapal laut Belanda.....	48
3. Kapal laut Aceh.....	49
4. Referensi Animasi dan visualisasi	49
5. Proses Produksi.....	50
a. Konsep karakter	50
b. Storyboard	52
c. Desain Judul.....	57
d. Proses pembuatan aset animasi.....	58
e. Proses animasi.....	59
f. Hasil akhir.....	60
B. Media Pendukung	62
a. Stiker.....	62
b. Poster.....	62
c. <i>Concept book</i>	63
d. <i>Bookmark</i>	64
e. Katalog pameran	64
BAB V	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	67
LAMPIRAN	68
Daftar Pustaka	69
Buku	75

Website..... 75
Jurnal..... 76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Thaumatrope	11
Gambar 4. 1 Ilustrasi Malahayati	46
Gambar 4. 2 Ilustrasi Malahayati	46
Gambar 4. 3 Ilustrasi Malahayati	46
Gambar 4. 4 Ilustrasi Malahayati	47
Gambar 4. 5 Ilustrasi Malahayati	47
Gambar 4. 6 Ilustrasi Cornelis de Houtman.....	47
Gambar 4. 7 Ilustrasi Cornelis de Houtman.....	48
Gambar 4. 8 Ilustrasi kapal laut Belanda abad 17.....	48
Gambar 4. 9 Lukisan kapal laut Belanda abad 17-an.....	48
Gambar 4. 10 Lukisan kapal laut ottoman.....	49
Gambar 4. 11 Animasi Keraton Pleret.....	49
Gambar 4. 12 Cuplikan video permainan digital Walking dead.....	49
Gambar 4. 13 Final: Kisah Khalid bin Walid Subtitle Indonesia.....	49
Gambar 4. 14 Desain karakter Laksamana Malahayati	50
Gambar 4. 15 Desain karakter Cornelis de Houtman	51
Gambar 4. 16 Desain karakter Pasukan inong balee.....	51
Gambar 4. 17 Storyboard Animasi Laksamana Malahayati	56
Gambar 4. 18 Desain Judul Animasi Laksamana Malahayati	57
Gambar 4. 19 Pembuatan aset gambar menjadi aset animasi	58
Gambar 4. 20 Screen capture proses animasi dan editing.....	59
Gambar 4. 21 Screen Capture hasil akhir.....	61
Gambar 4. 22 Macam- macam desain stiker dari animasi	62
Gambar 4. 23 Poster Potrait (sebelah kiri) dan Square (sebelah kanan).....	62
Gambar 4. 24 Konten pada concept book	62
Gambar 4. 25 Desain pembatas buku.....	62
Gambar 4. 26 Desain katalog pameran	62
Gambar 5. 1 Tabel survey	62
Gambar 5. 2 Dokumentasi pasca sidang	62
Gambar 5. 3 Dokumentasi pameran tugas akhir	62



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada sebuah pepatah yang mengatakan ‘pengalaman adalah guru terbaik.’ Mengacu pada pepatah itu, ‘pengalaman’ yang dimaksud bisa sangat luas artinya. Salah satunya adalah pengalaman masa lampau. Pengalaman dari banyak orang hebat yang sudah mengalami separuh, bahkan seluruh pengalaman hidup, entah itu yang baik maupun buruk bisa menjadi sosok guru bagi generasi-generasi setelah mereka. Kisah-kisah mereka yang melegenda dan menjadi sejarah banyak dijadikan teladan bagi kerabat, masyarakat bahkan seluruh dunia.

Namun faktanya para siswa tidak menyukai pelajaran sejarah. Bagi para remaja pelajaran sejarah menjadi salah satu pelajaran yang membosankan. Ini terjadi karena tidak seperti pelajaran lainnya seperti matematika, sains ataupun geografi yang dalam proses mengajarnya tidak hanya menyimak dan mendengarkan. Tapi ada kombinasi media belajar, seperti uji coba, menggambar dan praktek. Dalam laman tirto.id yang diakses pada tanggal 27 Februari 2022, tertulis jika pelajaran sejarah di sekolah bagi para siswa hanyalah sebatas pelajaran menghafal tanggal dan nama, meski banyak pelajaran lain yang menghafal juga, namun berbeda halnya dengan sejarah yang terkadang saat sudah menghafal pun, ternyata yang dihapalnya terjadi sebuah perdebatan atau seringkali berbeda dengan sumber yang mereka dapat diluar pelajaran sejarah di sekolah (Matanasi, 2016).

Terlebih lagi metode belajar yang paling sering digunakan dalam kurikulum masih terbilang konvensional dalam hal ini sistem pengajarnya masih mengandalkan guru sebagai media satu-satunya untuk mengantar materi kepada siswa. Kesan “mendongeng” yang ada di benak siswa menjadi hal yang sering terungkap di antara siswa lantaran pengalaman belajar sejarah di sekolah yang monoton. Diiringi dengan hafalan dan tuntutan nilai malah menjadikan gaya penyampaian mendongeng yang

harusnya menyenangkan menjadi membosankan. Meski demikian sebuah artikel yang ditulis oleh Petrik Matanasi seorang jurnalis tirto.id menyatakan sejarah akan selalu berkaitan dengan hafalan. Opini tentang pelajaran sejarah yang selalu dikaitkan dengan pelajaran menghafal ternyata disetujui juga oleh seorang ahli pendidikan bernama Perington dalam bukunya yang berjudul *The idea of historical education (1980)*. Perington berpendapat sejarah memang perlu dihafalkan karena mengandung fakta dan kejadian penting dalam sejarah.

Koordinator Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI), Ubaid Matraji, pada laman jawapos.com yang diakses pada tanggal 30 Januari 2022 mengatakan penyebab dari para siswa tidak begitu menyukai pelajaran sejarah dikarenakan mereka beranggapan jika pelajaran sejarah bukanlah pelajaran yang esensial (jawapos, 2020). Apa yang dinyatakan oleh Ubaid Matraji merupakan respon dari isu bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berencana mereduksi keberadaan pelajaran sejarah. Meski secara tidak langsung isu ini segera ditepis dan diklarifikasi oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim pada unggahan video klarifikasinya di channel Youtube KEMENDIKBUD RI. Di dalam video tersebut beliau mengatakan bahwa "... tidak ada sama sekali kebijakan, regulasi atau perencanaan penghapusan mata pelajaran sejarah di kurikulum nasional...". (KEMENDIKBUD RI, 2020).

Ubaid Matraji juga mengatakan akan lebih baik jika pelajaran sejarah diperkuat dan direvitalisasi agar lebih menarik untuk dipelajari. Memperbarui media-media pembelajaran sejarah pun dirasa perlu dilakukan demi meningkatkan minat siswa belajar sejarah. Pernyataan beliau pun sejalan dengan pernyataan Menteri Pendidikan Nadiem Makarim dalam *channel* youtube KEMENDIKBUD RI, Nadiem Makarim ingin menajadikan pelajaran sejarah sebagai suatu yang relevan bagi generasi muda, dengan penggunaan media yang menarik dan relevan bagi generasi muda agar bisa menginspirasi mereka (KEMENDIKBUD RI, 2020). Dalam sebuah jurnal, Yusuf Budi Prasetya Santosa menuliskan

bahwa salah satu problematika pelajaran sejarah di jenjang sekolah menengah atas adalah pembelajarannya yang monoton dan satu arah (Santosa, 2017, p. 35). Senada dengan hal itu, pada laman laman bisnis.com yang diakses pada tanggal 2 Januari 2022 Pengadaan konten-konten menarik dan relevan bagi remaja juga sempat diutarakan oleh pendiri komunitas HISTORIA Indonesia bernama Asep. Ia mengatakan sejarah harus dikemas dengan konten-konten kekinian. Beliau juga mengatakan dalam mempelajari sejarah perlu adanya visual. Rekontruksi ulang peristiwa merupakan salah satu cara yang efektif dalam memvisualkan sejarah (Irawan, 2017).

Melihat problematika mata pelajaran sejarah yang sempat ramai dibicarakan dan sebagai dukungan untuk upaya pemerintah dalam menyajikan konten sejarah yang menarik dan relevan bagi generasi muda maka menyajikan media lain dalam pembelajaran pelajaran sejarah menjadi salah satu langkah yang dapat ditempuh. Media animasi merupakan media berbentuk audio visual yang dapat dijadikan sebagai media lain namun perlu dipikirkan animasi seperti apa yang sekiranya ideal untuk dijadikan media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Perancangan media pendukung pengajaran/suplemen pembelajaran di ruang lingkup sekolah harus memperhatikan bagaimana kurikulum pembelajaran di sekolah hal ini perlu diperhatikan agar media yang dimaksudkan sebagai suplemen pelajaran tidak mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar yang sudah ditata dalam kurikulum yang sudah dirumuskan oleh pemerintah. Jika memperhatikan dari durasi, materi dan rentetan kisah atau materi sejarah yang ingin disampaikan maka akan lebih baik jika menggunakan animasi model *motion graphics*. *Motion graphics* memiliki keunggulan dalam menyampaikan banyak informasi dalam waktu singkat. Elemen pendukung seperti visual yang berperan untuk memberikan simbol yang terkait dengan narasi yang ingin disampaikan dan musik yang dapat menambah interpretasi dalam pemaknaan narasi atau informasi bisa menjadi nilai tambah dari kemampuan *motion graphics* dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan lewat media audio visual sebabnya menggunakan

motion graphics sebagai suplemen pelajaran dapat dikatakan ideal guna menciptakan ketertarikan siswa untuk belajar sejarah di sekolah.

Siswa menganggap pelajaran sejarah membosankan dan jenuh ditambah lagi terkadang sejarah yang ditulis didalam buku pelajaran sejarah tidak lengkap, seperti contohnya bagaimana nasib seorang Cornelis De Houtman yang didalam buku sejarah SMA kelas 11 yang dicetak pada tahun 2014 oleh kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI tidak dijelaskan sama sekali. Padahal didalam kiprah Cornelis De Houtman di tanah nusantara terdapat laksamana Malahayati yang memiliki peran penting dalam kisah Cornelis De Houtman.

Laksamana Malahayati merupakan sosok wanita yang tangguh. Beliau merupakan satu dari banyak pahlawan nasional asal Aceh yang sangat berjasa dalam perjuangan menghadapi para penjajah. Semangat perjuangan seorang Laksamana Malahayati merupakan sesuatu yang sangat pantas bagi para remaja untuk dijadikan contoh dalam meniti cita-cita. Di dalam Kisah Laksamana Malahayati juga terkandung kejadian yang sepetinya dapat dijadikan contoh bagi situasi yang terjadi di kalangan remaja saat ini. *Privilege* atau dalam kamus merriam webster memiliki arti yaitu hak istimewa yang diberikan untuk suatu manfaat, keuntungan atau pertolongan khusus. Kata *privilege* ini menjadi ramai khususnya dikalangan remaja dengan kondisi kesenjangan sosial antara si miskin dan si kaya ataupun si cantik dan buruk rupa. Meski demikian dapat dikatakan *privilege* sebenarnya menjadi masalah dikarenakan yang dilihat adalah *privilegenya* saja. Tanpa ikhtiar, usaha dan doa maka *privilege* tidak akan ada gunanya. Bahaya dari sikap remaja terhadap kesenjangan yang tampak akibat dari kata *privilege* yang mencuat adalah rasa dengki dan pesimis yang bisa saja berimbas pada perkembangan diri. Malahayati yang lahir dari garis keturunan kerajaan pun sudah pasti memiliki *privilegenya* sebagai putri kerajaan. Namun keuletan Malahayati, kegigihan serta ketangguhannya dalam menghadapi cobaan, rintangan dan ujian dalam perjalan hidupnya menjadi penempa dirinya hingga menjadi sosok hebat yang kisahnya menjadi nilai teladan bagi masyarakat Aceh. Tanpa

kegigihan, usaha dan doa yang selalu beliau sertakan dalam perjalanan hidupnya maka tidak mungkin namanya melegenda hingga diabadikan di berbagai tempat seperti museum, jalan sampai universitas. Sejarah kisah Malahayati banyak menjadi inspirasi dan teladan bagi rakyat Aceh. Melihat hal ini, menjadi hal yang baik jika kisahnya dimuat dalam suplemen pelajaran sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam kisahnya bisa dipetik bagi para remaja.

Penting bagi setiap generasi muda untuk tertarik atau mungkin mendalami sejarah khususnya sejarah nasional. Di dalam sejarah mereka bisa mendapatkan banyak pelajaran dan pengalaman hidup tokoh-tokoh dan kejadian masa lampau. Oleh sebab itu perancangan animasi *motion graphics* tentang kisah perjuangan Malahayati suplemen pelajaran sejarah yang memiliki konsep relevan dengan generasi remaja dilakukan. Hadirnya media lain dalam proses belajar dikelas bisa menjadi hal baru bagi remaja untuk mempelajari sejarah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphics* kisah Laksamana Malahayati sehingga dapat menjadi suplemen pelajaran sejarah di sekolah agar kisahnya dapat menjadi teladan bagi siswa?

C. Batasan Perancangan

1. Perancangan dilakukan dengan menargetkan remaja di jenjang Pendidikan SMA
2. Perancangan akan menghasilkan animasi kisah Laksamana Malahayati dan media pendukungnya.
3. Perancangan yang dilakukan hanya terbatas pada pengenalan laksamana Malahayati bukan mengupas tuntas sejarah dan biografi laksamana Malahayati.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan animasi kisah Laksamana Malahayati sebagai suplemen pada pelajaran sejarah di sekolah jenjang Menengah atas adalah untuk menjadikan sejarah lebih menyenangkan untuk dipelajari. Dengan

adanya animasi diharapkan mempelajari sejarah tidak lagi membosankan dan mudah dipahami.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Memberikan suatu informasi tentang kisah tokoh pahlawan nasional Laksamana Malahayati.

2. Bagi Pemerintah

Bisa menjadi masukan atau pilihan sebagai suplemen pembelajaran pelajaran sejarah.

3. Bagi Penulis

Melalui perancangan tugas akhir ini, perancang mendapatkan ilmu tentang Lasamana Malahayati dan ilmu baru bagi penulis dalam merancang sebuah karya yang tepat untuk target audiens.

4. Bagi Desain Komunikasi Visual

Menambah referensi tambahan dalam merancang media yang berkaitan dengan sejarah.

5. Bagi Target Audiences

Mendapatkan wawasan baru dan inspirasi dari diangkatnya tema sejarah dengan media animasi.

6. Bagi Institusi Perguruan Tinggi

Perancangan ini bisa menjadi referensi baru dalam membuat perancangan karya dengan tema dan media sejenis.

F. Definisi Operasional

1. Animasi

Animasi adalah suatu gambar statis yang diolah secara berulang sehingga terlihat bergerak. Pada animasi, gambar disusun secara berurutan. (huda, 2020, p. 33). Dapat dikatakan animasi merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang disusun berurutan dan teratur.

2. Kisah

Kisah berasal dari kata *qashasha-yaqushashu-qishashatan*, yang berarti sebagai potongan berita yang diikuti dan pelacak jejak” (Mandzur, 1999). Dalam kbbi.kemdikbud.go.id, kisah secara etimologi berasal dari Bahasa arab *qissah* yang artinya cerita yang ditulis, *qissah* memiliki kata dasar *qassa* yang berarti menceritakan.

3. Laksamana Malahayati

Laksamana malahayati adalah seorang tokoh wanita pahlawan nasional aceh dari garis keturunan pendiri kerajaan aceh Darussalam (Moerdopo, 2018).

4. Suplemen Pembelajaran

Suplemen pembelajaran adalah media yang dapat digunakan guru sebagai pelengkap dalam pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan dalam proses belajar.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media berasal dari Bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara. Sedangkan dalam Bahasa arab, berasal dari kata “*wasaaila*” yang artinya pengantar pesandari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan pembelajaran dalam KBBI diartikan perbuatan yang membuat orang atau makhluk hidup belajar.

Menurut (Soelarko, 1980) dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017, p. 10). Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat sehingga Nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seorang.

6. Sejarah

Sejarah adalah rekontruksi masa lalu yang memuat apapun dari masa lalu. Sejarah bisa difungsikan untuk berbagai hal salah satunya adalah untuk mengetahui masa lampau dan dilestarikan untuk kepentingan masa sekarang dan masa depan (kuntowijoyo, 2005, p. 20).

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan :

a. Primer :

- 1) Sumber literatur terkait sejarah Laksamana Malahayati seperti buku, audio visual, dan internet.
- 2) Observasi pada media-media yang mengangkat topik sejenis

b. Sekunder :

- 1) Kuesioner terhadap target audience mengenai pengetahuan tentang Laksamana Malahayati.
- 2) Data yang didapat dari internet yang berhubungan dengan Laksamana Malahayati.

2. Metode Pengumpulan Data :

- a. Data diperoleh dengan pencarian referensi melalui buku, berita, riwayat, artikel, atau sumber-sumber internet dengan topik sejenis.
- b. Pengumpulan data melalui wawancara akan dilakukan jika itu diperlukan.
- c. Observasi tidak terstruktur dalam arti pengumpulan data dalam perancangan ini tidak dibatasi namun menerima semua informasi terkait yang didapatkan.
- d. Angket atau kuesioner

3. Instrumen Pengumpulan Data :

Instrumen pengumpulan data berfungsi sebagai alat penunjang dalam mengum[pulkan data visual dan verbal. Instrumen yang digunakan dalam perancangan ini meliputi:

- a. Penyebaran angket atau kuesioner dilakukan menggunakan lembar angket, angket digital atau google form.
- b. Sumber literatur dan visual yang bisa didapat melalui buku, website, dan media lainnya yang mengandung topik sejenis.
- c. Laptop sebagai alat untuk mencatat, mencari dan menyimpan informasi yang telah dikumpulkan
- d. Alat tulis meliputi buku, pensil, penghapus, pulpen dan penggaris sebagai instrumen jika melakukan wawancara.

- e. Smartphone sebagai alat untuk mencatat, mencari dan menyimpan informasi serta sebagai alat rekam jika dilakukan wawancara.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini akan menggunakan metode 5W+1H (*what, why, when, where, and how*), dengan penjabarannya adalah:

- a. Apa

Apa yang dimuat dalam perancangan animasi?

- b. Dimana

Dimana perancangan akan dipublikasikan?

- c. Kapan

Kapan perancangan akan dipublikasi?

- d. Siapa

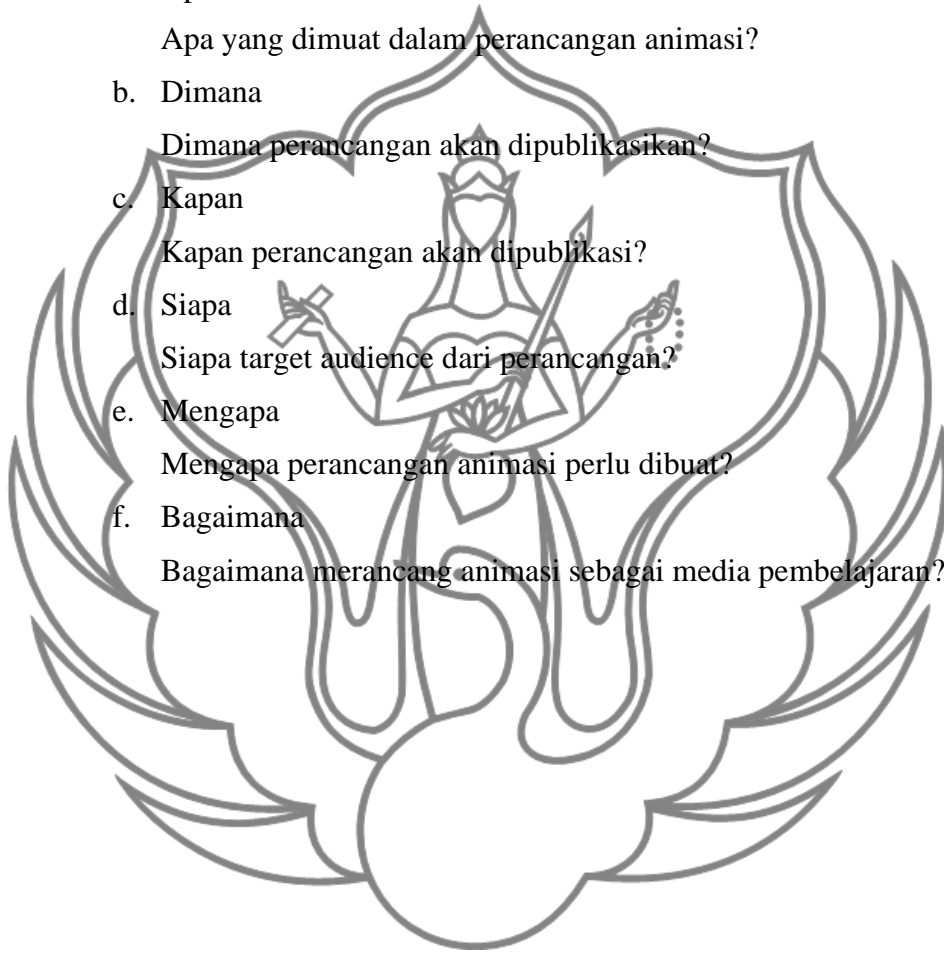
Siapa target audience dari perancangan?

- e. Mengapa

Mengapa perancangan animasi perlu dibuat?

- f. Bagaimana

Bagaimana merancang animasi sebagai media pembelajaran?



H. Skematika Perancangan

