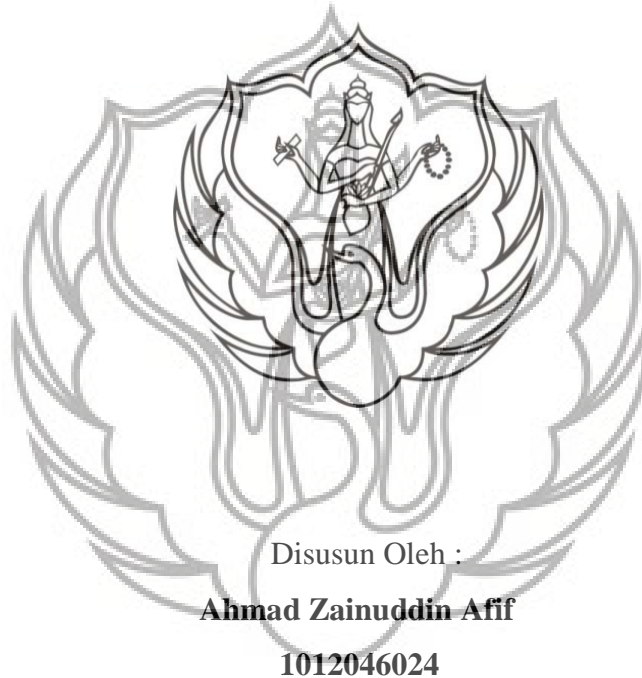


**PERANCANGAN ANIMASI 2D  
SERANGAN OEMOEM 1 MARET 1949  
UNTUK MEDIA PENDAMPING DIORAMA  
MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR  
KARYA DESAIN



**PROGRAM STUDI  
S1-DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2015**

## KATA MUTIARA

*“Bismillahirrahmanirrahim”*

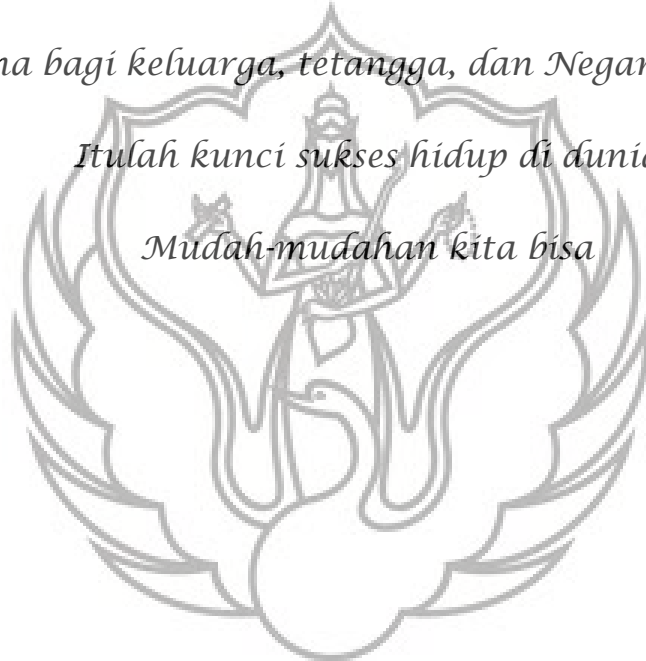
*Taat Beragama,*

*Berusaha menjadikan diri kita-*

*Berguna bagi keluarga, tetangga, dan Negara Indonesia*

*Itulah kunci sukses hidup di dunia*

*Mudah-mudahan kita bisa*



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat-Nya penulis berhasil menyelesaikan perancangan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Sholawat salam penulis panjatkan pada Nabi Muhammad SAW yang selalu memberi pencerahan pada umatnya.

Perancangan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh program pendidikan Strata 1 (S1) Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.

Judul yang diangkat dalam perancangan ini adalah “Perancangan Animasi 2D Diorama Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua beserta keluarga besar penulis yang selalu memberi dukungan baik moril maupun materiil.
3. Mas Sutana sekeluarga atas dukungannya.
4. Bapak Drs. Arief Agung S., M.Sn., selaku dosen pembimbing pertama tugas akhir yang telah memberikan masukan dan bimbingan sampai perancangan ini selesai.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing kedua tugas akhir yang telah memberikan masukan dan bimbingan sampai perancangan ini selesai.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Haris Budiarto, M. Hum, selaku pembimbing sejarah.
8. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta angkatan 2010.
9. Staf pengajar dan karyawan prodi DKV ISI Yogyakarta.

10. Desy E. Septiyan N, Aji, Hamzah, Ardhi, Syaiful, Yudha, Mas Danang, Bram, Awang, Maulana, Irul, Yafi, Helmi, Hendro, Rizki Nur Faizin, Rositta Norma Dewi, Mas Sutana.

Penulis menyadari bahwa dalam perancangan ini banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya perancangan pada kesempatan yang lain.

Akhirnya penulis berharap Perancangan ini dapat berguna khususnya bagi penulis, dan umumnya bagi pembaca yang berkepentingan terhadap perancangan ini.

Wassalamuaikum Wr. Wb.



## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ahmad Zainuddin Afif  
NIM : 1012046024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Progam Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul : Perancangan Animasi 2D Diorama  
Museum Benteng Vredeburg  
Yogyakarta

Menyatakan bahwa perancangan ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain, atau telah diterima sebagai penyelesaian studi di Instansi lain.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari siapapun.

Yogyakarta, April 2015

Penulis,

Ahamad Zainuddin Afif  
NIM. 101 2046 024

## ABSTRAK

Museum Benteng Vredeburg adalah salah satu museum yang dikelola dengan baik. Tetapi pengunjung tidak banyak yang mengamati dengan seksama diorama yang ada, mereka justru lebih banyak memilih menghabiskan waktunya berfoto untuk diupload ke media jejaring sosial dan menikmati kenyamanan lokasi museum bersama pasangannya. Hal ini dikarenakan diorama yang ada bersifat statis dan menjemukan. Media pendamping diorama yang ada juga mengharuskan pengunjung membaca paragraf yang begitu panjang untuk memahaminya.

Untuk mengatasi masalah diatas, pihak museum merasa perlu untuk membuat media baru yang dapat menyampaikan informasi tentang sejarah tanpa mengharuskan pengunjung untuk membaca paragraf yang begitu banyak, yaitu dengan pembuatan animasi 2D yang dapat mewakili cerita setiap diorama. Dalam perancangan animasi 2D ini diperlukan beberapa proses dalam pembuatannya, meliputi pra produksi, produksi dan paska produksi.

Museum Vredeburg memiliki 55 diorama, namun pada edisi pertama ini akan digarap diorama yang bercerita tentang “Serangan Umum 1 Maret 1949” yaitu no.34 dan no.40 sebagai pengenalan dan promosi. Tema ini dipilih karena serangan ini adalah sejarah penting di Kota Yogyakarta yang perlu di pahami oleh masyarakat luas, khususnya masyarakat Yogyakarta sendiri. Animasi ini dibuat untuk ditayangkan perdana pada “Peringatan HUT ke 67 Serangan Umum 1 Maret” yaitu pada tanggal 1 Maret 2016 yang akan datang. Selanjutnya akan diputar secara permanen di Museum Benteng Vredeburg pada ruang diorama III dan juga pada pameran temporer.

Kata kunci: Perancangan, animasi, Diorama, Museum Benteng Vredeburg  
Yogyakarta

## ABSTRACT

*Benteng Vredeburg museum is a well-run museum, but the visitor aren't many who observed carefully the exiting dioramas, they are actually choose to spent the time with take a picture to uploaded to social networks and enjoy the convenience of the museum's location with their partner. This is because of the static dioramas and drab. Media companion of diorama there also required the visitors to read paragraph that so long to understand it.*

*To solved that problems, the museum felt to created a new media that can convey the information about museum's history without requiring the visitor to read paragraph that so much, with making 2d animation. It take some proses in its manufacture, including pre-production, production, and post production.*

*Benteng Vredeburg museum has 55 dioramas but in this first edition will be worked dioramas that tell the story of "Common Assault On March 1<sup>st</sup> 1949" is no.34 and no.40 as the introduction and promotions. This theme was chosen because this attack is very important in the history of the Yogyakarta's city. This animation was created to be primiered at the "67 years anniversary of the "Common Assault On March 1<sup>st</sup> 2016" that will come. Next, will be played permanently in amuseum diorama's vredeburg in space III and also the temporary show.*

*Key Words: design of, Animation, Diorama, Benteng Vredeburg Museum Yogyakarta*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
KATA MUTIARA .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batas Lingkup Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
BAB II. Identifikasi dan Analisis Data	
A. Identifikasi Data .....	6
1. Sejarah Museum Benteng Vredeburg YK .....	6
2. Diorama Museum Benteng Vredeburg YK .....	9
3. Media Baru Museum Benteng Vredeburg YK .....	17



4. Film Jati Diri Jogja.....	18
5. Sejarah Agresi Militer Belanda II dan SO 1 Maret 1949.....	19
6. Data Klien .....	30
B. Tinjauan Pustaka.....	30
C. Landasan Teori.....	32
1. Definisi Animasi .....	32
2. 12 Prinsip Animasi.....	33
3. Jenis-jenis Animasi .....	42
4. Menganimasikan Ledakan .....	43
5. Teknik Pengambilan Gambar.....	45
D. Analisis dan Sintesis .....	47
1. Analisis.....	47
2. Sintesis.....	48
 <b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Pra Produksi .....	50
1. Tujuan Komunikasi.....	50
2. Strategi Komunikasi.....	50
3. Target Audience.....	50
4. Konsep Media .....	51
5. Strategi Media .....	51
6. Tujuan dan Strategi Kreatif.....	52
7. Sinopsis .....	53
8. Story Line.....	54
9. Script .....	59
10. Format .....	71
11. Gaya Visual.....	71
12. Tipografi.....	71

B. Produksi.....	72
C. Pasca Produksi .....	72
D. Musik ( <i>Soundtrack</i> ).....	73
E. Studi Visual dan/atau Verbal .....	73
A. Studi Karakter .....	73
a. Karakter Utama.....	74
b. Karakter Pendukung.....	77
B. Environment.....	79
C. Senjata.....	81
D. Transportasi.....	82

#### BAB IV. VISUALISASI DESAIN

A. Desain Karakter.....	84
1. Karakter Utama .....	84
2. Karakter Pendukung.....	89
B. Desain Senjata.....	92
C. Transportasi.....	92
D. Environment.....	94
E. Tipografi.....	96
F. Poster.....	97
G. X-Banner .....	98
H. Leaflet .....	98
I. Story Board .....	99
J. Final Desain .....	131

#### BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	143
B. Saran.....	144

DAFTAR PUSTAKA ..... 145

LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar Pengunjung Museum Vredenburg .....	2
Tabel 2	Studi Visual.....	73



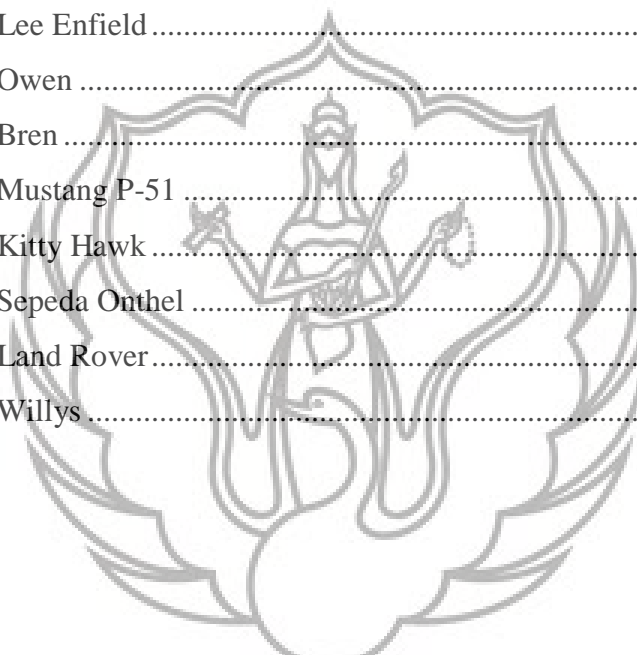
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pintu gerbang Vredeburg sisi barat (1896) .....	6
Gambar 2.2. Depan pintu gerbang Benteng Vredeburg (1920-an) .....	8
Gambar 2.3. Depan pintu gerbang Benteng Vredeburg (1980) .....	8
Gambar 2.4. Depan pintu gerbang Benteng Vredeburg (2014) .....	8
Gambar 2.5. Diorama 1 .....	9
Gambar 2.6. Diorama 2 .....	9
Gambar 2.7. Diorama 3 .....	10
Gambar 2.8. Diorama 4 .....	10
Gambar 2.9. Diorama 5 .....	10
Gambar 2.10. Diorama 6 .....	10
Gambar 2.11. Diorama 7 .....	10
Gambar 2.12. Diorama 8 .....	10
Gambar 2.13. Diorama 9 .....	10
Gambar 2.14. Diorama 10 .....	10
Gambar 2.15. Diorama 11A .....	11
Gambar 2.16. Diorama 11B .....	11
Gambar 2.17. Diorama 12 .....	11
Gambar 2.18. Diorama 13 .....	11
Gambar 2.19. Diorama 14 .....	11
Gambar 2.20. Diorama 15 .....	11
Gambar 2.21. Diorama 16 .....	11
Gambar 2.22. Diorama 17 .....	11
Gambar 2.23. Diorama 18 .....	12
Gambar 2.24. Diorama 29 .....	12
Gambar 2.25. Diorama 20 .....	12
Gambar 2.26. Diorama 21 .....	12
Gambar 2.27. Diorama 22 .....	12

Gambar 2.28. Diorama 23.....	12
Gambar 2.29. Diorama 24.....	12
Gambar 2.30. Diorama 25.....	12
Gambar 2.31. Diorama 26.....	13
Gambar 2.32. Diorama 27.....	13
Gambar 2.33. Diorama 28.....	13
Gambar 2.34. Diorama 29.....	13
Gambar 2.35. Diorama 30.....	13
Gambar 2.36. Diorama 31.....	13
Gambar 2.37. Diorama 32.....	13
Gambar 2.38. Diorama 33.....	14
Gambar 2.39. Diorama 34.....	14
Gambar 2.40. Diorama 35.....	14
Gambar 2.41. Diorama 36.....	14
Gambar 2.42. Diorama 37.....	14
Gambar 2.43. Diorama 38.....	14
Gambar 2.44. Diorama 39.....	14
Gambar 2.45. Diorama 40.....	14
Gambar 2.46. Diorama 41.....	15
Gambar 2.47. Diorama 42.....	15
Gambar 2.48. Diorama 43.....	15
Gambar 2.49. Diorama 44.....	15
Gambar 2.50. Diorama 45.....	15
Gambar 2.51. Diorama 46.....	15
Gambar 2.52. Diorama 47.....	15
Gambar 2.53. Diorama 48.....	15
Gambar 2.54. Diorama 49.....	16
Gambar 2.55. Diorama 50.....	16
Gambar 2.56. Diorama 51.....	16

Gambar 2.57. Diorama 52.....	16
Gambar 2.58. Diorama 53.....	16
Gambar 2.59. Diorama 54.....	16
Gambar 2.60. Diorama 55.....	16
Gambar 2.61. Media Baru Museum Benteng Vredeburg .....	17
Gambar 2.62. Screenshot film jati diri jogja.....	19
Gambar 2.63. Surat tangan Jenderal Sudirman.....	21
Gambar 2.64. Bagian relief di halaman kompleks Keraton, dekat Pagelaran.....	27
Gambar 2.65. Skema Pelaksanaan SO 1 Maret 1949.....	28
Gambar 2.66. Screenshot Trailer Battle Of Surabaya.....	32
Gambar 2.67. Squash and Stretch.....	34
Gambar 2.68. Anticipation.....	34
Gambar 2.69. Staging.....	35
Gambar 2.70. Straigh Ahead Action and Pose to Pose .....	35
Gambar 2.71. Follow Through and overlapping Action.....	37
Gambar 2.72. Slow in Slow out.....	38
Gambar 2.73. Arcs .....	38
Gambar 2.74. Secondary Action.....	39
Gambar 2.74. Timing.....	40
Gambar 2.75. Exaggeration.....	41
Gambar 2.76. Solid Drawing .....	41
Gambar 2.77. Appeal .....	42
Gambar 2.78. Menganimasikan Ledakan .....	44
Gambar 2.79. Diorama yang akan di buat animasi .....	49
Gambar 3.1. Contoh film animasi 2D realis .....	71
Gambar 3.2. Foto Sri Sultan HB IX.....	73
Gambar 3.3. Foto Jenderal Sudirman.....	74
Gambar 3.4. Foto LetKol Suharto.....	75
Gambar 3.5. Pasukan Belanda .....	76

Gambar 3.6. Pasukan Indonesia .....	76
Gambar 3.7. Penduduk Indonesia .....	77
Gambar 3.8. Contoh Rumah Penduduk.....	76
Gambar 3.9. Contoh markas AURI lapangan terbang Maguwo .....	78
Gambar 3.9. Markas AURI .....	78
Gambar 3.10. Contoh bangunan sumber bunyi sirine.....	78
Gambar 3.11. Gedung Agung .....	78
Gambar 3.12. Keraton .....	79
Gambar 3.13. Contoh saat SO 1 Maret 1949 .....	79
Gambar 3.14. Lee Enfield .....	80
Gambar 3.15. Owen .....	80
Gambar 3.16. Bren .....	80
Gambar 3.17. Mustang P-51 .....	81
Gambar 3.18. Kitty Hawk .....	81
Gambar 3.19. Sepeda Onthel .....	81
Gambar 3.20. Land Rover.....	82
Gambar 3.21. Willys .....	83





# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Sebagai manusia yang memiliki rasa nasionalisme, hendaknya kita sebagai warga Negara Indonesia haruslah menghargai jasa para Pahlawan Nasional. Perjuangan pahlawan dalam merebut kemerdekaan untuk Negara Indonesia wajib kita teruskan dengan perwujudan menjaga dan memelihara kemerdekaan ini dengan baik. Salah satunya adalah dengan melestarikan museum untuk mengenang dan melihat langsung jejak pahlawan nasional dalam memperjuangkan kemerdekaan. Dengan berkunjung ke museum, masyarakat dapat menyaksikan langsung bagaimana pengorbanan dan usaha yang dilakukan oleh para pejuang sampai Indonesia bisa jadi negara yang merdeka seperti sekarang ini, akhirnya diharapkan masyarakat dapat mengisi kemerdekaan dengan hal-hal yang positif.

Kenyataannya, cukup banyak museum yang sepi pengunjung. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti fasilitas yang kurang memadai, kurangnya promosi, minimnya koleksi dan lain-lain. Museum Benteng Vredeburg adalah salah satu museum yang dikelola dengan baik. Penghargaan yang diterima oleh Museum Benteng Vredeburg dari Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai “Pemenang Terbaik” dalam Pengelolaan Daya Tarik Wisata Budaya Bernuansa Lingkungan Tingkat Nasional (Pemerintah, Pemerintah Daerah, BUMN, BUMD) pada tanggal 27 Desember 2013 adalah bukti bahwa pengelola museum menjalankan perannya dengan baik.

Bangunan belanda yang didirikan pada tahun 1760 ini masih berdiri kokoh sampai saat ini (2014) dengan gaya arsitektur yang elegan. Promosi dilakukan dengan mengadakan *talk show* di radio dan televisi. Selain itu Benteng Vredeburg juga sering mengadakan pameran keliling/*temporer* di kota-kota besar. Dalam pameran tersebut pihak museum menyajikan koleksi yang dimiliki, seperti pameran di Magelang pada 15-19 April 2013 lalu yang

dipamerkan adalah patung dada Jend. Soedirman, Maket Benteng Vredeburg, peralatan senjata, dan lain-lain.

Promosi yang terbaru adalah dengan menggunakan iklan stiker (*mobile billboard*), yaitu media iklan yang dilekatkan di berbagai macam tempat. Dengan media ini produk yang dipasarkan akan diperlihatkan dimanapun objek berada. Pada akhir tahun 2013 lalu promosi sudah berjalan dengan menggunakan media *transjogja*, dan diawal tahun 2014 ini pihak museum menambah lagi dua bus untuk media ini. Adanya interior dan multimedia baru yang sekarang sudah mulai diterapkan pun semakin menambah variasi fasilitas museum. Ini adalah bukti bahwa pengelola museum selalu ingin menampilkan dan *mengupgrade* fasilitas museum guna meningkatkan *antusiasme* pengunjung agar tertarik untuk datang.

Menurut Ibu Muri (10.00 WIB, Museum Benteng Vredeburg Yk) selaku edukator wisata museum, adanya fasilitas baru berupa interior dan multimedia baru bukanlah faktor yang mempengaruhi peningkatan jumlah pengunjung, karena pada dasarnya pengunjung museum memang selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Tetapi meskipun mempunyai banyak pengunjung, tidak banyak dari mereka yang mengamati dengan sekasama diorama yang ada, mereka justru lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bersantai, berfoto untuk diupload ke media jejaring sosial dan menikmati kenyamanan lokasi museum bersama pacar atau pasangannya. Berikut adalah data pengunjung Museum Benteng Vredeburg tahun 2006 - 2012 :

NO	TAHUN	JENIS PENGUNJUNG											JUMLAH
		PELAJAR				MHS	WIS NU	WIS MAN	PERPUS INTERNET	PKL	TAMU DINAS	LAIN-LAIN	
		TK	SD	SMP	SMU								
1	2006	468	3515	6101	3223	1150	4136	571	-	69	206	32855	52571
2	2007	1457	4657	5719	1955	1325	7652	833	-	63	318	32214	56461
3	2008	924	4673	6008	2947	864	19215	1597	-	4	-	32519	68972
4	2009	1764	6497	6614	6120	1498	45124	2762	-	83	124	32563	103662
5	2010	1964	7816	10207	5103	2898	98534	3141	960	58	651	31899	163231
6	2011	1652	11096	14900	9131	2283	141240	3528	1001	39	352	9525	187385
7	2012	1217	14299	15717	11911	2945	152397	4256	1553	73	416	35400	240264
8	2013												

Tabel 1.1. Daftar Pengunjung Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta  
Sumber : Data dari Ib Muri (Educator Museum) 2014)

Jadi bisa disimpulkan bahwa pembaharuan dan media yang ada sebagai media pendukung diorama tersebut belum membuat pengunjung mengerti isi diorama dengan mudah, hal ini disebabkan diorama bersifat statis dan menjemukan. Multimedia yang baru juga mengharuskan pengunjung untuk membaca paragraf yang panjang untuk mengetahui isi cerita diorama. Tentunya banyak pengunjung yang malas membaca antrian bacaan sejarah yang begitu banyak. Selain itu museum memerlukan variasi baru untuk disajikan dalam pameran keliling (temporer) yang diadakan setiap bulan.

Museum Benteng Vredeburg sudah mempunyai film audio visual yang menjelaskan tentang diorama. Film yang berdurasi 24 menit 28 detik ini menceritakan tentang seorang anak kecil dari Jakarta yang liburan ke Yogyakarta dan diajak oleh neneknya untuk berkunjung ke Museum Vredeburg. Di Museum, dia bertemu dengan pemandu wisata yang menjelaskan sejarah vredeburg dan menceritakan kisah diorama koleksi museum. Tetapi meskipun sudah menggunakan teknik animasi pada tokohnya dan juga tidak perlu membaca paragraf yang panjang, pada cerita perjuangan dan dioramanya masih menggunakan rekaman tempo dulu atau foto-foto yang dianimasikan hanya dengan teknik *zoom in zoom out* atau *tittle up tittle down* dan teknik kamera lainnya yang terkesan jadul dan kurang *update*.

Pihak museum merasa perlu untuk membuat media baru yang bisa menarik perhatian para pengunjung, dan dapat menyampaikan informasi tentang sejarah tanpa mengharuskan pengunjung untuk membaca paragraf yang begitu banyak. Maka diperlukan media baru yang tidak menjenuhkan dan dapat menjadi koleksi baru museum guna disajikan dalam pameran keliling ataupun pameran di dalam museum itu sendiri, yaitu dengan pembuatan animasi yang dapat mewakili cerita setiap diorama. Animasi dipilih karena teknik ini lebih fleksibel dalam pembuatannya dibandingkan dengan film audio visual yang menggunakan peran manusia dan benda asli didalamnya. Diharapkan dengan adanya media baru berupa animasi diorama dapat menjadikan antusiasme pengunjung semakin meningkat, karena dapat mengetahui sejarah hanya dengan melihat tanpa membaca paragraf yang

begitu banyak. Bukan hanya sekedar liburan dan menikmati suasana museum tapi juga tertarik dengan cerita dibalik sejarah perjuangan para pahlawan negeri ini.

Museum Vredeburg mempunyai 55 diorama, namun pada perancangan ini hanya akan difokuskan pada diorama yang bercerita tentang “Serangan Oemoem 1 Maret 1949” sebagai pengenalan dan promosi. Setelah perancangan ini selesai, semua diorama akan dibuatkan animasi 2D secara urut mulai dari ruang diorama satu sampai empat. Diorama tentang “Serangan Oemoem 1 Maret 1949” ini dipilih karena cerita ini adalah sejarah penting di Kota Yogyakarta yang perlu di ketahui oleh masyarakat luas, khususnya masyarakat Yogyakarta sendiri. Selain itu animasi ini dibuat untuk ditayangkan perdana pada acara yang selalu diperingati setiap tahunnya, yaitu “Peringatan HUT ke 67 Tahun Serangan Oemoem 1 Maret” pada tanggal 1 Maret 2016 yang akan datang.

#### **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat animasi 2D yang dapat mewakili setiap diorama yang ada dan tidak membuat pengunjung museum membaca artikel panjang untuk memahami cerita diorama?

#### **C. Batasan Masalah**

Didalam museum terdapat 55 diorama, tetapi dalam pembuatan film animasi diorama ini hanya akan dibuat cerita yang berhubungan langsung dengan “Serangan Oemoem 1 Maret” yaitu diorama no. 34 dan no. 40 sebagai persiapan perayaan HUT yang ke 67 serangan Oemoem 1 maret pada tahun 2016 yang akan datang.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Membuat animasi 2D yang dapat mewakili setiap diorama yang ada, dan tidak membuat pengunjung museum membaca artikel panjang untuk memahami cerita diorama.

## **E. Manfaat Perancangan**

### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Bisa mengenal tentang sejarah bangsa Indonesia dan mengetahui betapa beratnya pahlawan dalam mendapatkan kemerdekaan.
- b. Bisa menghargai kemerdekaan dengan mengisinya untuk hal-hal yang positif.

### 2. Bagi Lembaga Pendidikan

Menambah referensi dalam proses pendidikan, dan semoga dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa atau pembaca lain yang membutuhkan.

### 3. Bagi Masyarakat

Memberikan pengetahuan tentang sejarah dengan media baru yang tidak berupa artikel panjang tetapi dengan media audio visual.

