



PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC

PAHLAWAN NASIONAL PERTEMPURAN 10 NOVEMBER SURABAYA

SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN

TUGAS AKHIR



Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Dhany Prasetya Nugraha

18420100027

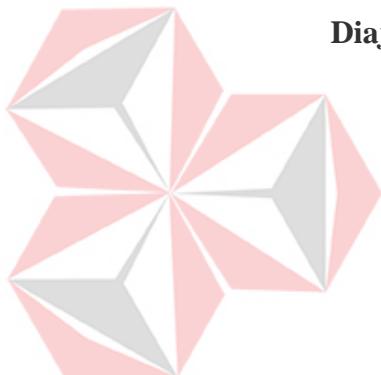
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC*
PAHLAWAN NASIONAL PERTEMPURAN 10 NOVEMBER SURABAYA
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN

TUGAS AKHIR



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama	: Dhany Prasetya Nugraha
NIM	18420100027
Program Studi	: S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

Tugas Akhir

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC PAHLAWAN NASIONAL PERTEMPURAN 10 NOVEMBER SURABAYA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dhany Prasetya Nugraha

NIM: 18420100027

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada: 11 Januari 2022



Susunan Dewan Pengaji

Pembimbing:

1. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN: 0704017701
2. Karsam, MA., Ph.D
NIDN: 0705076802

Pengaji:

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.01.17
09:19:44 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.15
20:23:25 +07'00'

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.17
09:24:09 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

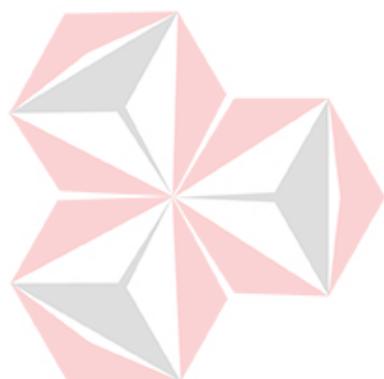

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.18
14:48:33 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

**“Bekerja keraslah seakan tak ada hari esok hingga mencapai tujuan yang
kamu inginkan”**

LEMBAR PERSEMPAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

**Laporan ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya dan semua
orang yang membutuhkan pengetahuan dari laporan Tugas Akhir ini**

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Dhany Prasetya Nugraha

NIM : 18420100027

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : Perancangan *Video Motion Graphic*

Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya
sebagai Media Pengenalan bagi Anak Usia 9-12 Tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data(*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 08 Januari 2022

Yang menyatakan



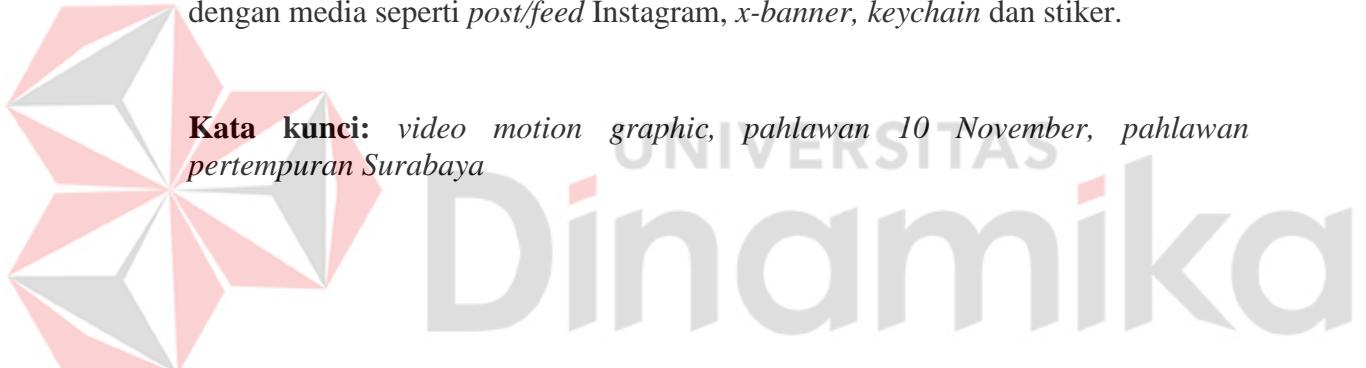
Dhany Prasetya Nugraha

NIM: 18420100027

ABSTRAK

Perancangan dari penelitian ini dikarenakan adanya permasalahan mengenai kurangnya pengetahuan pahlawan nasional pertempuran 10 November pada kalangan anak usia 9-12 tahun karena kurangnya inovasi pada media pengenalan pahlawan yang mampu mendukung di era digital ini. Sifat-sifat pahlawan yang gigih dan berjuang keras dalam mempertahankan kemerdekaan merupakan sikap yang patut ditiru untuk perkembangan moral pada anak. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya inovasi dalam memperkenalkan pahlawan nasional pertempuran 10 November. Maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu meraik dan mengikuti perkembangan di era digital dengan menggunakan video *motion graphic* sebagai upaya mengenalkan pahlawan nasional pertempuran 10 November pada anak-anak agar lebih mencintai tanah air. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi yang nantinya digunakan dalam proses perancangan karya. Media utama dari penelitian ini adalah video motion graphic yang berisikan biografi singkat serta kisah perjuangan pahlawan dalam pertempuran 10 November. Selain itu didukung dengan media seperti *post/feed Instagram, x-banner, keychain* dan stiker.

Kata kunci: *video motion graphic, pahlawan 10 November, pahlawan pertempuran Surabaya*



KATA PENGANTAR

Puji Syukur, peneliti panjatkan atas rahmat yang diberikan sehingga peneliti mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video *Motion Graphic* Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya sebagai Media Pengenalan bagi Anak usia 9-12 Tahun” dengan lancar dan dalam keadaan yang sehat.

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan melancarkan penyelesaian laporan ini, kepada yang terhormat:

1. Orang Tua Peneliti, Iwan Indra Prasetya (Alm.) dan Anik Idayati yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku dosen pembimbing 2.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.
5. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen Pembimbing 1.
6. Serta teman-teman yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu karena telah memberikan dukungan pada peneliti sejak awal hingga akhir.

Surabaya, 11 Janurai 2022

Dhany Prasetya Nugraha

18420100027

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Motion Graphic.....	5
2.2.1 Teknik Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	6
3 Pasca-produksi.....	6
2.3 Ilustrasi	6
2.4 Tipografi	6
4.3.1 Jenis-Jenis Tipografi.....	7
2.5 Warna.....	7
2.6 Media Pembelajaran	8
2.7 Pahlawan Nasional	8
2.7.1 Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya	9
2.8 Media Sosial	9
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Metode Penelitian	11
3.2 Unit Analisis	11
3.3 Teknik Pengumpulan Data	11
3.3.1 Observasi	12



UNIVERSITAS
dinamika



3.3.2 Dokumentasi.....	12
3.3.3 Wawancara	12
3.3.4 Studi Literatur.....	13
3.3.5 Studi Kompetitor	13
3.4 Teknik Analisis Data	15
3.5.1 Reduksi Data.....	15
3.5.2 Penyajian Data.....	16
3.5.3 Penarikan Kesimpulan.....	16
3.5.4 S.W.O.T.....	16
3.6 Alur Desain.....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1. Hasil Pengumpulan Data	18
4.4.1 Observasi	18
4.4.2 Wawancara	19
4.4.3 Studi Literatur.....	24
4.2. Hasil Analisis Data	26
4.3 Konsep dan Keyword	28
4.3.1 Analisis Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i> (STP)	28
4.3.2 Analisis SWOT.....	29
4.4. Konsep Perancangan Karya.....	32
4.4.1 Konsep Perancangan.....	32
4.4.2 Tujuan Kreatif.....	33
4.4.3 Strategi kreatif	33
4.5 Storyboard	34
4.6 Perencanaan Media.....	37
4.6.1 Strategi Media.....	37
4.6.2 Perancangan Desain.....	37
4.6.3 Implementasi Karya.....	40
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Penggunaan Platform Sosial Media di Indonesia	10
Gambar 3 1 Video Kompetitor 1.....	14
Gambar 3 2 Video Kompetitor 2.....	14
Gambar 4.1 Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional.....	19
Gambar 4.2 Kepala Sekolah SD Negeri Banyu Urip II	20
Gambar 4.3 Guru Sekolah Dasar SD Negeri Banyu Urip II	21
Gambar 4.4 Guru Sekolah Dasar Kartika	22
Gambar 4.5 Siswa/i Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II.....	23
Gambar 4.6 Skema Warana Active	34
Gambar 4.7 Sketsa Karakter	37
Gambar 4.8 Sketsa <i>X-Banner</i>	38
Gambar 4.9 Sketsa Stiker	38
Gambar 4.10 Sketsa <i>Keychain</i>	39
Gambar 4.11 Sketsa <i>post/feed</i> Instagram	39
Gambar 4.12 Digitalisasi Tokoh Pahlawan.....	40
Gambar 4.13 <i>Scene Opening</i>	41
Gambar 4.14 <i>Scene 1</i> Menampilkan Bung Tomo	41
Gambar 4.15 <i>Scene 2</i> Menampilkan Gubernur Suryo.....	41
Gambar 4.16 <i>Scene 3</i> Menampilkan Mayjend Sungkono	42
Gambar 4.17 <i>Scene 4</i> Menampilkan H.R. Muhammad	43
Gambar 4.18 <i>Scene 5</i> Menampilkan Prof. Dr. Moestopo	43
Gambar 4.19 Adegan penutup pahlawan	44
Gambar 4.20 <i>X-Banner</i>	44
Gambar 4.21 Sticker.....	45
Gambar 4.22 Keychain.....	45
Gambar 4.23 Sosial Media.....	46

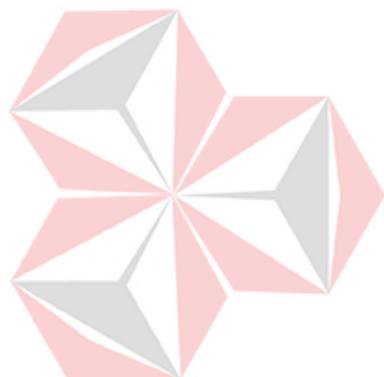
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT	31
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	35



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Desain	17
Bagan 4.1 <i>Keyword</i>	32



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

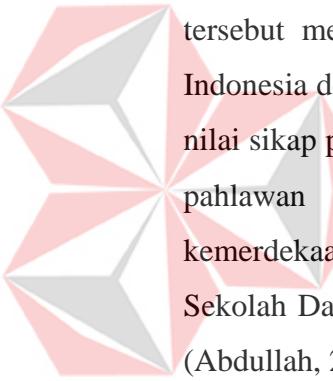
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah di Indonesia diberikan kepada anak-anak semenjak berada di Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah yang berguna untuk menciptakan Generasi yang memiliki rasa nasionalisme dan bertanggung jawab akan masa depan bangsa. Nasionalisme merupakan pemahaman akan cinta terhadap tanah air ditimbulkan oleh persamaan dan tradisi yang berkaitan sejarah suatu bangsa dengan menjaga dan mempertahankan tradisi sebagai kesatuan bangsa (Iramdhan, 2017).

Pembelajaran sejarah bersifat monoton berupa hafalan dan ceramah oleh guru serta penggunaan media pembelajaran yang konvensional kurang optimal sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian para siswa (Musfiqon, 2012). Proses pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan memperdalam materi pembelajaran, kebanyakan siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran tersebut sehingga memberikan dampak berkurangnya rasa nasionalis dan moral yang dimiliki oleh anak-anak yang mulai melupakan jati diri bangsa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru dari Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II pembelajaran mengenai tokoh-tokoh pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya merupakan salah satu kurikulum yang terdapat dalam materi pembelajaran sejarah pada kelas 4-6 dengan menggunakan buku pelajaran IPS sebagai media utama dalam proses pembelajaran, pembelajaran tersebut penting bagi para siswa Sekolah Dasar dengan mengingat dan mengamalkan sikap kepahlawanan pada anak usia 9-12 tahun dapat menanamkan rasa cinta terhadap tanah air serta nasionalisme. Surabaya yang merupakan kota dengan sebutan kota pahlawan tidak terlepas dari jasa para pahlawan pertempuran 10 November Surabaya dikarenakan terjadinya peristiwa bersejarah 10 November yang kemudian dikenal sebagai Hari Pahlawan Nasional, serangkaian peristiwa besar ini terjadi dimulai dengan kedatangan brigade infantri india ke-49 yang membawa tentara Sekutu dipimpin oleh jendral



A.W.S Mallaby, berlanjut dengan tentara Sekutu menyebarkan *pamflite* yang berisi mengenai rencana tentara Sekutu menguasai semua kota utama di Pulau Jawa pada 27 Oktober, pada tanggal 28 Oktober para tentara Sekutu mulai menduduki pos-pos di Surabaya, pada tanggal 9 November tentara Sekutu mengeluarkan ultimatum yang memerintahkan pada para rakyat Indonesia untuk menyerah dengan batas ultimatum pada tanggal 10 November 1945 pukul 06.00, pada 10 November Surabaya diserang oleh para tentara Sekutu, pada pukul 11.00 Gubernur Suryo mengeluarkan pidato agar para warga Surabaya berjuang mempertahankan kehormatan bangsa Indonesia, selain itu pidato lain diberikan oleh Bung Tomo yang mampu memicu semangat masyarakat Surabaya untuk memukul mundur para tentara Sekutu, dengan pidatonya Bung Tomo mengajak para pejuang dari masyarakat Surabaya dan para pejuang (Sugiharti, 2018). Peristiwa 10 November merupakan peristiwa besar dalam sejarah peristiwa tersebut merupakan bukti nasionalisme para pejuang nasional antara pasukan Indonesia dengan pasukan asing setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, nilai-nilai sikap pantang menyerah dan cinta terhadap tanah air yang terdapat pada para pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya yang menjaga kemerdekaan Indonesia merupakan sikap yang patut diteladani oleh siswa Sekolah Dasar dalam membentuk rasa nasionalisme dan cinta terhadap tanah air (Abdullah, 2001).

Pengaruh globalisasi memiliki dampak bagi masyarakat Indonesia khususnya pada anak-anak yang tumbuh di era digitalisasi, anak-anak lebih banyak mengingat serta menghafal para tokoh-tokoh artis dibandingkan dengan pahlawan nasional, hal tersebut merupakan penghalang bagi para anak muda terhadap rasa nasionalisme dan kecintaan pada tanah air akan semakin menghilang dan dapat mempengaruhi perkembangan moral pada generasi muda gejala ini terlihat dari prilaku yang meniru selebriti (Agustin, 2011). Akibatnya rasa nasionalisme perlahan akan menghilang dan digantikan dengan budaya asing, dalam mengenalkan tokoh pahlawan nasional harus dilakukan dengan cara yang berbeda dengan mengikuti perkembangan zaman.

Penggunaan video *motion graphic* untuk menunjang proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menarik bagi para siswa serta mempermudah

pemahaman materi yang diberikan (Luthiawati, 2019). Video yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran akan efektif apabila memiliki durasi kurang dari 6 menit (Brame, 2016).

Pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November dengan menggunakan media yang lebih menyenangkan dan menarik akan mempermudah anak-anak dalam mengingat, menghafal dan mengamalkan sikap nasionalisme para pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya sehingga mampu membentuk rasa nasionalisme pada diri mereka. Hal tersebut yang menjadi alasan peneliti untuk merancang *Motion Graphic* sebagai media pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya, selain itu penggunaan sosial media seperti *Youtube* dan *Instagram* sebagai *platform* media penyiar hasil perancangan *Motion Graphic* guna meningkatkan keefektifan dalam pengenalan para pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya serta untuk meningkatkan keefektifan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti memasukkan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya karena sifat nasionalisme patriotisme yang mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah ini adalah “Bagaimana Merancang Video *Motion Graphic* Pahlawan Pertempuran 10 November Nasional Surabaya sebagai Media Pengenalan bagi Anak Usia 9-12 Tahun.”

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam Tugas Akhir dalam perancangan video *Motion Graphic* pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya, sebagai berikut:

1. Perancangan video menggunakan teknik *Motion Graphic* dengan tema Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November.
2. Pemilihan Pahlawan Nasional dibatasi dengan tokoh-tokoh yang berasal dari materi pertempuran 10 November Surabaya. Adapun tokoh pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya Gubernur Suryo, Bung Tomo,

Soengkono, H.R. Muhammad, dan Moestopo.

3. Berisi biografi singkat Pahlawan Nasional pertempuran 10 November Surabaya sebagai penjelasan.
4. Media penyaluran video berupa *youtube* dan *Instagram TV*
5. Media pendukung berupa *feed instagram*, *x-banner*, stiker, dan *keychain*.
6. Menggunakan teknik gambar visual yang diminati anak-anak.

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang video *Motion Graphic* Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya sebagai Media Pengenalan bagi Anak Usia 9-12 Tahun.

1.5 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi atau acuan dalam menambah ilmu mengenai perancangan video *Motion Graphic* bagi mahasiswa yang membahas dan memiliki penelitian yang serupa.

Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk mengenalkan Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya pada anak 9-12 tahun dan mampu mempermudah para siswa maupun siswi dalam mengingat nilai perjuangan dan mampu menumbuhkan rasa nasionalisme.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi untuk menganalisis penelitian yang telah ada sebelumnya dan dapat dijadikan sebagai pembeda serta menjadi bahan referensi bagi peneliti dalam menyelesaikan permasalahan. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Lukman Hadi Widjoyo (2020) yang berjudul “*Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pahlawan Nasional sebagai upaya Meningkatkan Rasa Nasionalis pada anak Usia 9-11 tahun*”. Widjoyo menyebut bahwa anak-anak usia 9-11 tahun kurang mengenal pahlawan nasional. Inilah yang menyebabkan Widjoyo membuat buku ilustrasi sebagai media mengenalkan pahlawan nasional dan penyampaian informasinya.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian Tugas Akhir ini berfokus pada pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya, peneliti merancang video *Motion Graphic* sebagai media pengenalan Pahlawan Nasional 10 November Surabaya untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan rasa nasionalisme kepada para siswa Sekolah Dasar.

2.2 Motion Graphic

Motion Graphic merupakan gabungan dari potongan-potongan gambar, teks, atau merupakan kombinasi dari keduanya dengan berbasiskan media visual. Berdasarkan buku yang berjudul *The Origins of Motion Graphics* menurut Michael Betancourt. *Motion Graphic* merupakan media yang menggunakan rekaman video atau teknologi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasi dengan audio untuk digunakan menyampaikan informasi dalam media visual (Sukarno, 2014). Penggunaan *motion graphic* sering dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi berupa video explainer yang bersifat luas seperti iklan, *company profile*, dan lain-lain.

2.2.1 Teknik Pembuatan *Motion Graphic*

Dalam Proses pembuatan *Motion Graphic* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut;

1. Pra-produksi

Pra-produksi merupakan tahapan dalam perencanaan atau tahap sebelum memasuki proses produksi dalam tahap ini yang harus direncanakan mulai dari konsep awal/penelitian ide, penelitian *storyline* dan *Storyboard*, penentuan sound, dan animasi.

2. Produksi

Produksi merupakan tahapan setelah pra-produksi pada tahap ini dimulainya proses pembuatan karakter 2d/3d, pembuatan *background*, dan proses animasi.

3. Pasca-produksi

Pasca-produksi merupakan tahapan terakhir dalam tahapan ini mencakup proses *editing*, *composting*, dan *rendering*, setelah proses animasi telah jadi selanjutnya merupakan tahapan publikasi ke publik dalam beberapa *platform* salah satunya adalah Youtube.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin “*illustrate*” yang memiliki arti menjelaskan dari hasil visualisasi berupa gambar, foto, lukisan, maupun teknik seni rupa lainnya. Ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya (Maharsi, 2016). Peran Ilustrasi digunakan sebagai media informasi dalam menjelaskan sebuah subjek secara detail dan dapat mempermudah untuk disampaikan secara visual (Witabora, 2012).

2.4 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah “*visual language*” salah satu sarana untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke dalam sebuah halaman yang dibaca dan dilihat (Wijaya, 2004). Pengertian tipografi secara umum adalah ilmu yang

mempelajari bentuk huruf, angka, tanda baca, dan lain-lain sebagai sebuah simbol yang mampu dilihat. Tipografi memiliki peran untuk mengomunikasikan sebuah ide atau informasi yang hendak disampaikan ke pada pembaca. Penggunaan tipografi dalam *Motion Graphic* dapat memperkuat keberhasilan karya dalam berkomunikasi sebagai penjelas dan pendukung suatu informasi dalam *Motion Graphic* sehingga mempermudah dalam menyampaikan informasi.

4.3.1 Jenis-Jenis Tipografi

Menurut Kowendi C. (2019), Tipografi memiliki empat jenis sebagai berikut:

- 1 *Serif*, memiliki tonjolan dan sapuan di akhir dengan bentuk memanjang pada ujung karakter “kait”, tipografi jenis ini memberikan kesan klasik dan formal.
- 2 *Sans Serif*, memiliki arti “tanpa” tipografi ini tidak memiliki gaya serif yang memiliki tonjolan dan bentuk memanjang pada akhir karakter, tipografi ini memberikan kesan yang bersih dan moderen.
- 3 *Script*, tipografi ini mewakili bentuk meniru tipografi tangan atau kaligrafi dengan memiliki goresan yang lebih tradisional, tipografi ini memberikan kesan yang mewah atau feminim.
- 4 *Decorative*, tipografi ini memiliki elemen khusus yang berbentuk garis, bayang, atau artistic, tipografi ini memberikan kesan yang berani dan lebih ekspresif.

2.5 Warna

Warna merupakan sebuah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata yang memiliki sebuah spektrum. Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek. Pada saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh obyek yang kita lihat (Sitepu, 2004). Secara psikologi warna memiliki dampak terhadap manusia yang berguna untuk menimbulkan sensasi serta memiliki makna dan peranan penting. Penggunaan warna pada *Motion Graphic* memberikan kesan yang menarik dan meningkatkan pemaknaan

efektivitas atas informasi yang hendak disampaikan sehingga dalam penggunaan warna dalam *Motion Graphic* dapat menimbulkan sensasi tertentu.

2.6 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang memiliki arti “tengah”. Media sendiri merupakan suatu wadah dalam perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media merupakan segala bentuk yang dipergunakan dalam proses penyaluran informasi (Arsyad, 1997).

Pembelajaran adalah sebuah proses dalam mengatur, mengorganisir lingkungan pada para anak sehingga para anak melakukan proses belajar. Pembelajaran juga disebut sebagai proses dalam memberikan bimbingan kepada anak dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan interaksi berkelanjutan pengembangan dan pengalaman hidup dan merupakan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik (Pane, 2017). Media pembelajaran merupakan sebuah alat, metode, dan teknik dalam pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keefektifan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hamalik, 1989).

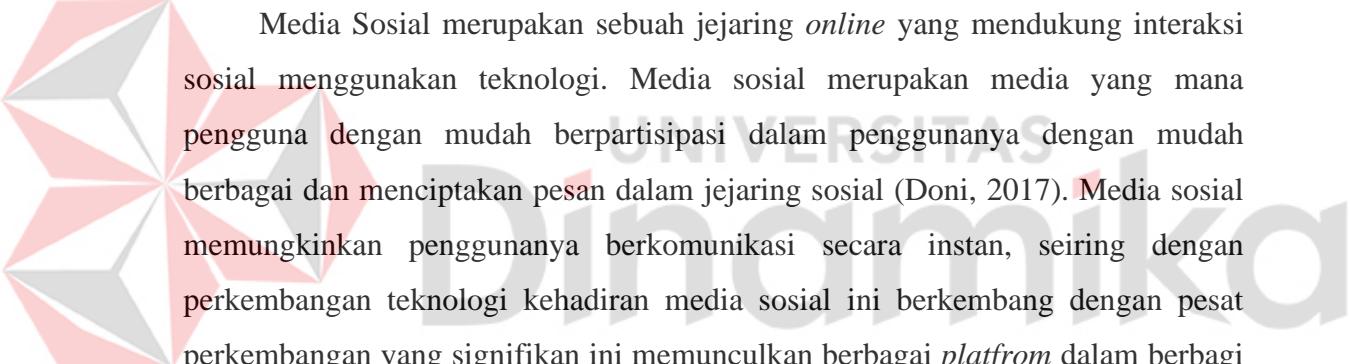
2.7 Pahlawan Nasional

Pahlawan secara etimologi berasal dari bahasa sanskerta “*phala*” yang memiliki arti hasil atau buah, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pahlawan memiliki arti orang yang berani dan berkorban dalam membela kebenaran. Pahlawan merupakan seseorang yang berjasa bagi kepentingan banyak orang, masyarakat, bangsa atau umat manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2009 gelar pahlawan merupakan tanda jasa, kehormatan yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur demi membela bangsa dan negara (Junaedi, 2014).

2.7.1 Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya

Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November merupakan pahlawan dari pertempuran 10 November setelah proklamasi Kemerdekaan Indonesia, pertempuran ini merupakan pertempuran pertama pasukan Indonesia melawan tentara Sekutu. Pertempuran ini merupakan simbol nasionalisme perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme. Adapun tokoh-tokoh yang tercatat dalam sejarah sebagai pahlawan 10 November diantaranya adalah Gubernur Suryo, Bung Tomo, Soengkono, H.R. Muhammad, Moestopo, para pemuda dan warga Surabaya (Sugiharti, 2018). Tokoh-tokoh tersebut merupakan para pahlawan yang berpengaruh pada pertempuran 10 November Surabaya dengan sifat dan sikap patriotisme yang mampu menumbuhkan rasa nasionalisme.

2.8 Media Sosial



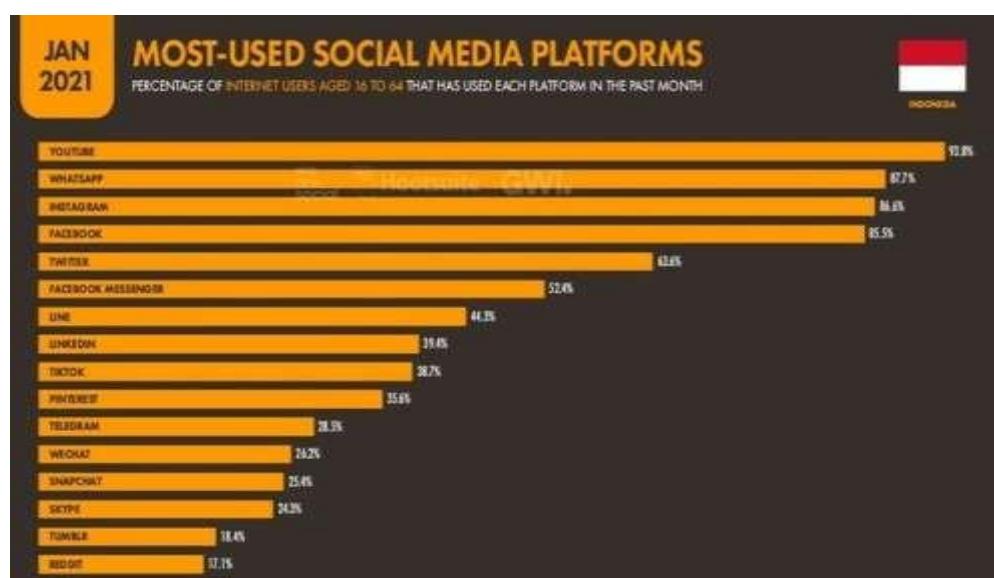
Media Sosial merupakan sebuah jejaring *online* yang mendukung interaksi sosial menggunakan teknologi. Media sosial merupakan media yang mana pengguna dengan mudah berpartisipasi dalam penggunanya dengan mudah berbagai dan menciptakan pesan dalam jejaring sosial (Doni, 2017). Media sosial memungkinkan pengguna berkomunikasi secara instan, seiring dengan perkembangan teknologi kehadiran media sosial ini berkembang dengan pesat perkembangan yang signifikan ini memunculkan berbagai *platform* dalam berbagi informasi seperti *Facebook*, *Youtube*, *Twitter*, *Line*, dan lain-lain. Hampir setiap orang menggunakan media sosial setiap harinya untuk mendapatkan perkembangan informasi terbaru dan berbagi informasi (Sulthan, 2019).

Youtube salah satu situs media sosial yang populer berbasis video dimana pengguna dapat membagikan atau melihat video serta komunitas dimana orang-orang mendapatkan hiburan, informasi, Pendidikan dan inspirasi melalui video yang dibagikan oleh pengguna (Kiftiyah, 2017). Perkembangan Youtube saat ini memberikan kemudahan bagi penggunanya dengan memberikan berbagai macam fitur. hampir sepertiga pengguna internet setiap harinya menggunakan *Youtube* untuk menonton video sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran.

Instagram salah satu platform yang sering digunakan oleh para anak-anak di

Indonesia yang memiliki banyak fitur sehingga dapat menampilkan video dan foto secara instan di *smartphone* (Junawan, 2020). Banyaknya pengguna Instagram memberikan kesempatan sebagai wadah dalam menyampaikan informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara membagikan foto maupun video mengenai pembelajaran. Adapun kelebihan yang dimiliki Instagram berupa media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta mudah digunakan dengan penggunanya yang tidak terbatas. Penggunaan media dalam penyaluran video motion graphic memanfaatkan fitur IG TV yang memiliki kelebihan dalam fiturnya para pengguna mampu mengunggah video dengan durasi yang lebih panjang hingga 1 jam, selain itu IG TV juga memiliki kelebihan pada format video yang diunggah dapat berupa landscape maupun potrait sesuai dengan kenyamanan pengguna.

Terdapat banyak media dalam penyaluran informasi dan pembelajaran khususnya di era globalisasi contohnya melalui jurnal, *e-book*, video, dan lain-lain, pemilihan media peneliti menyesuaikan dengan objek penelitian yang telah ditentukan dan agar sesuai dengan media yang cocok untuk memublikasikan *motion graphic*. Penelitian ini menggunakan *Youtube* dan *Instagram* sebagai media untuk memublikasikan *motion graphic*, berdasarkan data dari Kompas.com pengguna *Youtube* di Indonesia sebesar 93,8 persen dan pengguna *Instagram* menempati pada posisi ketiga dengan jumlah pengguna sebesar 86,6 persen.



Gambar 2.1 Data Penggunaan *Platform* Sosial Media di Indonesia

(Sumber: Kompas.com, 2021)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan cara wawancara dan studi literatur. Menurut Bogdan dan Taylor, pendekatan kualitatif merupakan bentuk penelitian guna menghasilkan data berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari informan (narasumber) dan perilaku yang diamati guna menginterpretasikan data yang diperoleh di lapangan dalam bentuk deskriptif (Moleong, 2017). Penggunaan metode penelitian ini akan memastikan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan studi literatur dengan memastikan validitas data.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis merupakan satuan subyek tertentu yang digunakan sebagai subyek sasaran penelitian. Unit analisis dapat berupa sebuah benda, individu, kelompok, wilayah, dan waktu tertentu sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2013). Unit analisis dalam penelitian ini adalah pelajaran sejarah tentang pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya dengan menggunakan guru sejarah di Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II dan Sekolah Dasar Kartika. Unit analisis ini dipilih karena media pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November yang digunakan sekolah tersebut masih konvensional yaitu menggunakan buku cetak berbasis kurikulum 2013, Poster, foto, dan video dokumenter.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai cara, bila dilihat dari data yang dapat dikumpulkan dari berbagai sumber, menurut Sugiyono (2013), teknik dalam mengumpulkan data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi, studi literatur dan studi kompetitor.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang terkait serta meningkatkan pemahaman akan data

dan materi yang digunakan dalam merancang video *Motion Graphic* mengenai pengenalan pahlawan nasional Pertempuran 10 November Surabaya.

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II dan Sekolah Dasar Kartika. Penggunaan teknik ini untuk mengetahui akan media pengenalan Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya pada anak usia 9-12 tahun. Selain itu peneliti juga mencari tahu media dan metode pembelajaran serta visualisasi gambar yang disukai oleh anak sebagai informasi dalam perancangan karya.

3.3.2 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dalam bentuk tertulis atau sesuatu yang mampu menyediakan informasi yang didapat dari subjek sebagai bukti dan penguatan data yang berkaitan dengan media pembelajaran sejarah mengenai pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya yang berkaitan dengan perancangan karya guna memperdalam penelitian.

3.3.3 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua pihak atau lebih untuk bertukar informasi melalui proses tanya jawab sehingga mampu mengumpulkan data yang diperlukan. Wawancara adalah percakapan yang memiliki maksud tertentu dan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai (Sugiyono, 2010).

Proses wawancara ini bertujuan mengumpulkan data dan mendapatkan informasi yang terkait dalam penelitian. Wawancara yang dilaksanakan peneliti adalah mewawancarai guru dan kepala sekolah Sekolah Dasar guna memahami media pembelajaran serta mengetahui media yang digunakan dalam mengenalkan pahlawan nasional dari pertempuran 10 November Surabaya.

3.3.4 Studi Literatur

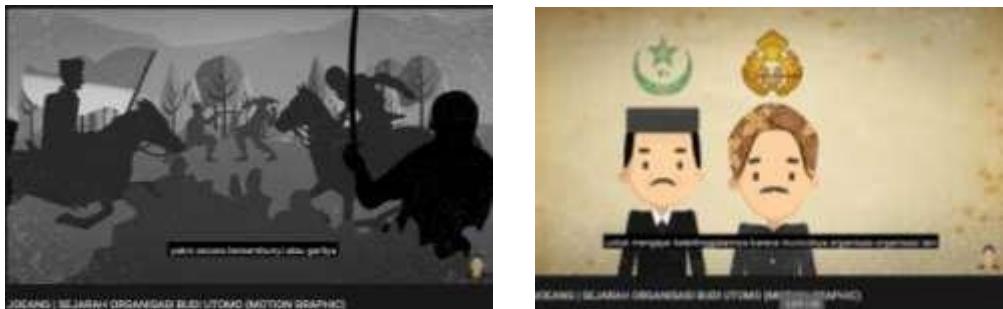
Studi literatur yang dilakukan peneliti dengan mencari teori-teori serta mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik penelitian pada buku, jurnal, arsip, *website*, dan lain-lain. Studi literatur dilakukan guna mempermudah penyelesaian laporan penelitian, data yang dikumpulkan digunakan sebagai acuan dalam merancang penelitian yang terkait. Studi literatur berkaitan dengan pembelajaran sejarah mengenai pahlawan, serta hal lainnya yang berhubungan dengan topik penelitian.

Studi literatur menggunakan buku pasak sejarah Pasak Sejarah Indonesia Kekinian Surabaya 10 Nopember 1945. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya karangan Sugiharti, A. (2018), Jurnal Sosial Humaniora Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi karangan Agustin, D. S. (2011), dan *International Journal of Instruction The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Student's Sciences Learning Outcomes* karangan Muhammad Hanif (2020).

3.3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor yang dianalisis peneliti dengan melihat beberapa referensi video *motion graphic* mengenai pahlawan nasional atau video *motion graphic* mengenai sejarah Indonesia yang sudah ada guna mengetahui dan membuat *motion graphic* yang lebih baik dari video yang telah ada serta mampu mengetahui cara penyampaian informasi yang berkaitan, selain itu mampu digunakan sebagai bahan referensi dalam penelitian dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan serta memperhatikan penggunaan teknik dan cara yang lebih baik dalam pembuatan animasi *motion graphic*. Video tersebut diantaranya:

1. JOEANG | Sejarah Organisasi Budi Utomo



Gambar 3 1 Video Kompetitor 1

(Sumber: Youtube.com, 2021)

Video ini memiliki keunggulan dengan menceritakan secara detail mengenai kisah sejarah organisasi Budi Utomo, informasi yang disampaikan jelas dengan menggunakan text dan tipografi yang sesuai dengan tema sebagai media pendukung dalam menyampaikan informasi, penggunaan *background* dalam video ini memiliki kesan yang bersemangat. Kekurangan video ini penggunaan suara video kurang terdengar pada beberapa *scene* dalam video, serta menggunakan ilustrasi yang sederhana, dalam penjelasan ada beberapa bagian dalam video yang tidak dijelaskan menggunakan suara, *Ambience* video terlalu gelap, tidak menggunakan *sound effect*.

2. Tanah Pejuang: Jejak Sejarah Bekasi



Gambar 3.2 Video Kompetitor 2

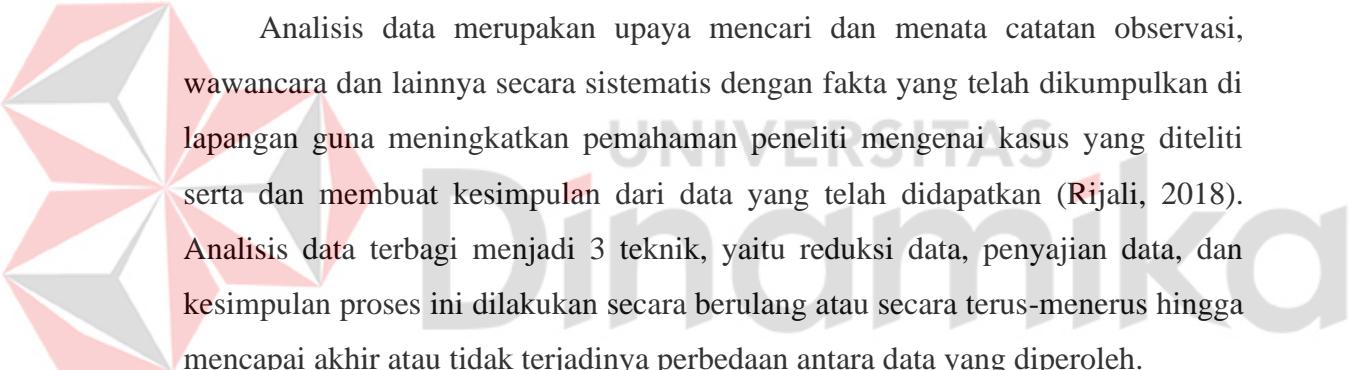
(Sumber: Youtube.com, 2021)

Video ini memiliki keunggulan dengan menceritakan secara detail mengenai sejarah dari Bekasi dan memberikan informasi dengan cukup jelas, penggunaan *sound effect* sangat baik disetiap *scene*. Kekurangan video ini durasi yang terlalu panjang 11 menit, penggunaan gaya ilustrasi dalam video

yang realis, penggunaan warna pada ilustrasi terlalu tegas dan memiliki kesan realis, *Ambience* video terlalu gelap, penggunaan text sebagai penjelas terlalu kecil sehingga sulit untuk membaca isi yang disampaikan.

Kedua video di atas memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda namun memiliki penjelasan secara detail akan informasi yang diberikan, pada penelitian ini pengambilan kedua video tersebut sebagai referensi guna pembuatan *motion graphic* yang lebih baik, penelitian ini berfokus dengan menggunakan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya sebagai tema yang diangkat dengan menggunakan gaya ilustrasi dan penggunaan warna yang lebih baik lagi dengan menyesuaikan usia anak yang menjadi target dari perancangan *motion graphic*.

3.4 Teknik Analisis Data



Analisis data merupakan upaya mencari dan menata catatan observasi, wawancara dan lainnya secara sistematis dengan fakta yang telah dikumpulkan di lapangan guna meningkatkan pemahaman peneliti mengenai kasus yang diteliti serta dan membuat kesimpulan dari data yang telah didapatkan (Rijali, 2018). Analisis data terbagi menjadi 3 teknik, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan proses ini dilakukan secara berulang atau secara terus-menerus hingga mencapai akhir atau tidak terjadinya perbedaan antara data yang diperoleh.

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses dalam memilah data yang relevan dari catatan tertulis di lapangan proses reduksi data dapat dilakukan selama penelitian berlangsung secara terus-menerus. Proses ini bertujuan meringkas data, mengelompokkan, menelusuri tema, dan menguraikan data yang berguna bagi penelitian dan memudahkan proses penelitian lainnya. Data yang akan direduksi berupa data mengenai permasalahan peneliti akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur.

3.5.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan kegiatan setelah data dikelompokkan, disusun sehingga memberikan kemungkinan dalam penarikan kesimpulan, bentuk dalam penyajian data berupa teks, catatan lapangan, matriks, grafis, dan sebagainya. Proses ini memudahkan peneliti dalam melihat informasi yang telah terkumpul dapat ditarik kesimpulan atau melakukan analisis data kembali. Penyajian data yang akan dilakukan berupa pengabungan informasi yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan studi literatur.

3.5.3 Penarikan Kesimpulan

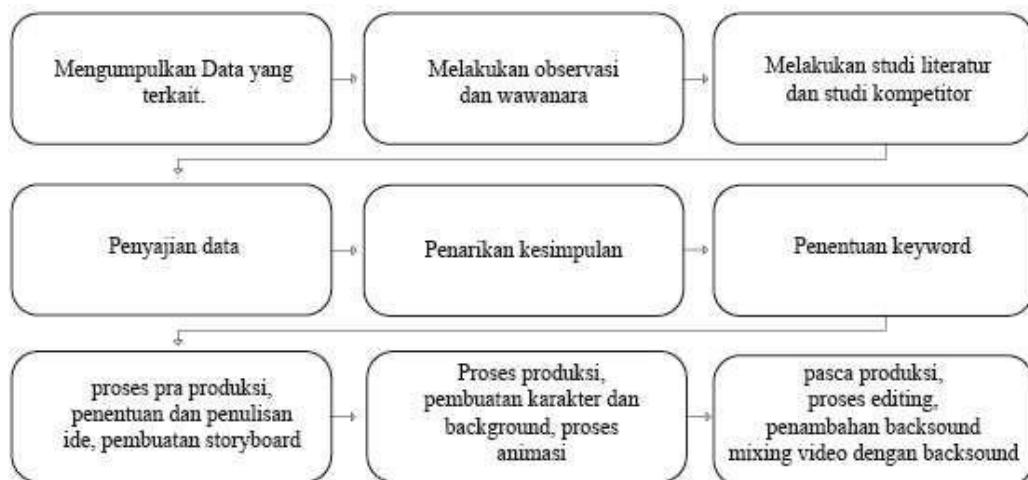
Penarikan kesimpulan dapat dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung saat berada di lapangan, dalam proses ini setelah data dikumpulkan cukup untuk mengambil kesimpulan sementara dapat digunakan untuk mengambil tindakan, setelah data telah lengkap maka dapat mengambil kesimpulan akhir dengan cara memahami dan mempelajari data dari hasil penelitian.

3.5.4 S.W.O.T

Analisis S.W.O.T merupakan analisa yang didasari menggunakan logika yang dapat memaksimalkan suatu potensi dan peluang namun dapat juga meminimalkan kelemahan dan ancaman (Rangkuti, 2013). Penggunaan S.W.O.T dapat membandingkan dan menggambarkan bagaimana cara dalam memperbaiki suatu masalah berdasarkan faktor eksternal dan internal, antara lain: strength, weakness, opportunity, dan threat.

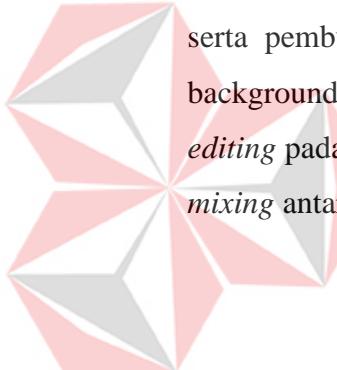
3.6 Alur Desain

Perancangan video *motion graphic* memerlukan penggunaan alur dalam proses perancangan ini agar dapat merealisasikan hasil dari perancangan *motion graphic*, Berikut adalah tahapan dalam proses perancangan:



Bagan 3.1 Alur Desain

Proses perancangan dimulai dari mengumpulkan data, melakukan observasi dan wawancara, melakukan studi pustaka, penyajian data, penarikan kesimpulan, pembuatan *keyword*, proses pra-produksi dengan penentuan dan penelitian ide serta pembuatan storyboard, proses produksi dengan pembuatan karakter dan background serta proses animasi, proses pasca-produksi dengan melakukan proses *editing* pada animasi *motion graphic* dan melakukan penambahan *backsound* serta *mixing* antara video dan *backsound*.



BAB IV

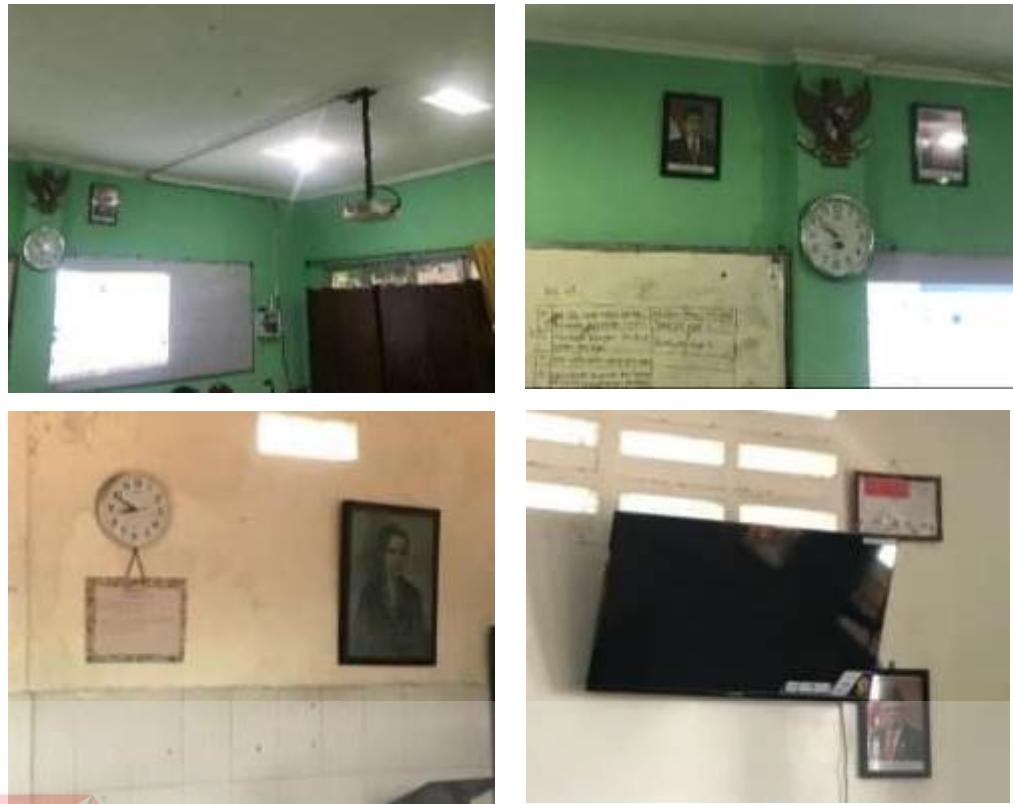
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengumpulan Data

Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa cara melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan studi pustaka yang telah dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

4.4.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II dan Sekolah Dasar Kartika. Pemilihan Sekolah ini sebagai tempat observasi dikarenakan telah menjalankan sistem pembelajaran *blend (daring dan luring)* disituasi COVID-19. Kedua Sekolah Dasar tersebut menerapkan banyak metode pembelajaran mengenai pengenalan pahlawan nasional kepada para murid, contohnya adalah mengajak para murid untuk mengunjungi museum pahlawan nasional dari pertempuran 10 November dan menggunakan media pembelajaran berupa poster, video mengenai para pahlawan, serta penjelasan dari guru sebagai pengenalan terhadap perjuangan para pahlawan. Namun dikarenakan kondisi pandemi COVID-19 pada saat ini metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dimana pembelajaran dilakukan secara *daring* dan *luring* sehingga para murid biasanya hanya menggunakan media buku dan penjelasan secara daring dari guru dengan menggunakan power point untuk mengenalkan Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya.



Gambar 4.1 Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional
Gambar di atas merupakan media-media yang digunakan untuk mengenalkan Pahlawan Nasional dari Pertempuran 10 November, selain itu guru juga menyampaikan materi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan para murid merespon dengan baik akan tetapi dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih konvensional para murid merasa bosan akan pembelajaran mengenai pahlawan nasional yang telah diberikan. Para murid di kedua sekolah dasar tersebut juga senang apabila menggunakan media pembelajaran berupa video.

4.4.2 Wawancara

A. Kepala Sekolah

Wawancara yang dilakukan adalah dengan mewawancarai kepala sekolah SD Negeri Banyu Urip II, Subandi



Gambar 4.2 Kepala Sekolah SD Negeri Banyu Urip II

SD Negeri Banyu Urip II pada saat ini menerapkan sistem *blend (daring dan luring)* dengan syarat para murid yang masuk telah di vaksinasi dan mengikuti protokol kesehatan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah SD Negeri Banyu Urip II, pembelajaran mengenai pahlawan nasional pertempuran 10 November sangat penting untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, di SD Negeri Banyu Urip II sebelum adanya pandemi COVID-19 menerapkan metode pembelajaran dengan mengajak para muridnya untuk mengunjungi museum pahlawan pertempuran 10 November, menggunakan video, dan menggunakan media seperti foto, poster, dan buku kurikulum untuk mengenalkan para pahlawan nasional dari pertempuran 10 November. Namun saat ini, Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip sedang menjalani sistem pembelajaran *daring* dan *luring* sehingga pembelajaran mengenai pahlawan dari pertempuran 10 November menggunakan media buku kurikulum, melalui tugas, dan penjelasan dari guru. Menurut Subandi selaku kepala sekolah minat anak-anak menurun dalam mempelajari dan memahami sejarah mengenai para pahlawan khususnya pahlawan nasional pertumpuran 10 November hal ini sangat menghawatirkan kurangnya pengenalan mengenai para pahlawan dan sikap perjuangannya mengakibatkan menurunnya moral pada siswa.

Kesimpulannya dari wawancara dengan kepala Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II bahwa sistem dalam mengajarkan para siswa mengenai Pahlawan

Nasional dari Pertempuran 10 November Surabaya perlu menerapkan berbagai macam metode yang berbeda dan menggunakan media yang berbeda juga dikarenakan rasa nasionalisme anak-anak semakin berkurang diperlukannya metode dan media pembelajaran yang berbeda untuk menarik perhatian para siswa dalam mempelajari sikap nasionalisme.

B. Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ellok guru Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II dan Alisa selaku guru Sekolah Dasar Kartika melalui kunjungan langsung:



Gambar 4.3 Guru Sekolah Dasar SD Negeri Banyu Urip II

Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II pada saat ini menerapkan sistem belajar *blend daring* dan *luring*, para siswa yang masuk dibatasi berjumlah 3-7 orang dalam 1 kelas dan dibagi menjadi 2 sesi. Pada masa pembelajaran secara *offline* sebelum pandemi menggunakan media yang konvensional berupa kunjungan ke museum pahlawan pertemuan 10 November, buku kurikulum, poster, foto dan video mengenai pahlawan nasional pertemuan 10 November, dikarenakan situasi saat ini sistem pembelajaran yang dilakukan melalui tugas, penjelasan dari guru dengan menggunakan *powerpoint* dan buku tema. Para siswa dianjurkan untuk membaca dari buku dan memahami sifat kepahlawanan dari para pahlawan nasional dari pertemuan 10 November. Dikarenakan sistem pembelajaran tersebut para siswa di Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II kurang memahami sifat dan sikap pahlawan serta peranannya dalam pertemuan 10 November, 3 dari 10 siswa yang mampu menyebutkan para pahlawan dari

pertempuran 10 November mereka juga masih ragu dan bahkan ada yang tidak mengenal pahlawan dari pertempuran 10 November.



Gambar 4.4 Guru Sekolah Dasar Kartika

Selain itu peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru Sekolah Dasar Kartika, sekolah tersebut menggunakan sistem belajar yang sama disituasi pandemi COVID-19 berupa pembelajaran *daring* dan *luring*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Sekolah Dasar Kartika minat para siswa dalam mempelajari dan memahami sifat kepahlawanan mulai menurun terlebih lagi dengan situasi pandemi saat ini susahnya dalam menyampaikan materi mengenai sikap dan sifat para pahlawan dari pertempuran 10 November, hal tersebut sangat menghawatirkan, mengingat materi pembelajaran tersebut merupakan materi dalam ujian dan materi dalam membekali ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sistem pembelajaran mengenai pahlawan nasional dari pertempuran 10 November sebelum pandemi menggunakan media yang masih konvensional berupa foto, video mengenai perjuangan dari pertempuran 10 November, dan poster. Selama situasi pandemi ini Sekolah Dasar Kartika menerapkan sistem pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet* berupa *video conference*, selain itu guru juga memberikan tugas dalam mengenali dan memahami sikap dari para pahlawan nasional pertempuran 10 November dengan mengirimkan video sejarah pertempuran 10 November dan para pahlawannya. Tugas yang diberikan berupa menonton video dengan maksud untuk memahami sikap dari para pahlawan pertempuran 10 November yang akan ditanyakan kembali oleh guru kepada siswa dan sebagai bentuk interaksi dan mengetahui

pemahaman menganai para pahlawan dari pertempuran 10 November. Menurut Alis pemahaman para siswa setelah diberikannya tugas tersebut masih kurang karena video yang digunakan berupa video dokumenter yang menggunakan foto atau poster dalam mengenalkan pahlawan dari pertempuran 10 November. Alis juga berpendapat bahwa para siswa memerlukan media baru yang lebih menarik dalam mengenalkan para pahlawan dari pertempuran 10 November, maka para siswa akan terpacu dan bersemangat dalam mempelajari dan memahami sikap nasionalisme dari para pahlawan pertempuran 10 November.

Kesimpulannya adalah pada masa pembelajaran dengan sistem *blend* (luring dan *daring*) di kedua Sekolah Dasar tersebut para guru menggunakan tugas, buku, dan menjelaskan secara langsung. Menurut kedua guru di Sekolah Dasar tersebut sistem pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif dikarenakan menggunakan media yang konvensional yang membuat para siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang lama.

C. Siswa/i Sekolah Dasar



Gambar 4.5 Siswa/i Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II

Peneliti juga melakukan wawancara dengan 3 murid Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II yaitu Christin, 12 tahun, Bagus, 11 tahun, dan Marvelino, 12 tahun. Mereka berpendapat bahwa mereka senang menggunakan *gadget* untuk menonton film dan video di *platform* Youtube, namun dalam pembelajaran sejarah mengenai pahlawan nasional dari pertempuran 10 November Surabaya mereka hanya mengetahui dari penjelasan guru dan juga membaca dari buku. Mereka juga mengatakan bahwa senang saat mencari informasi dalam proses pembelajaran

yang berikan dengan menggunakan *gadget/gawai* dan *platform* Youtube dikarenakan lebih mudah untuk digunakan dan lebih menarik serta mudah memahaminya dibandingkan menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Mereka juga mengatakan pembelajaran pahlawan dari pertempuran 10 November biasanya hanya menggunakan buku, penjelasan dari guru, poster dan video dokumenter dengan metode pembelajaran tersebut terasa membosankan padahal pelajaran mengenai pahlawan biasanya muncul dalam ujian sekolah, akan lebih menarik apabila proses pembelajaran tersebut menggunakan metode yang lebih menarik. Mereka juga hanya mengetahui Bung Tomo saja sebagai pahlawan dari pertempuran 10 November namun tidak memahami dan mendalami sikap kepahlawannya dan peranan yang dilakukannya.

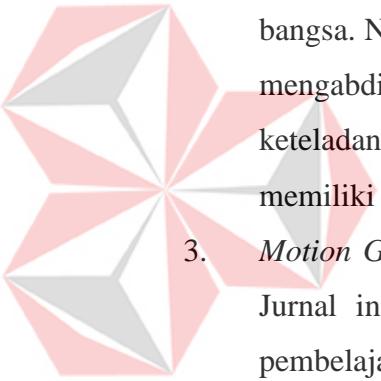
Kesimpulannya adalah Christin, Marvelino, dan Bagus sudah diberikan pengetahuan mengenai pahlawan dari pertempuran 10 November akan tetapi mereka hanya mengingat Bung Tomo sebagai pahlawan 10 November dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah membosankan, mereka merasa senang saat proses pembelajaraan menggunakan metode yang kreatif dan lebih menarik.

Kesimpulan dari ketiga narasumber yang diwawancara adalah pembelajaran mengenai pahlawan nasional pertempuran 10 November penting baik dalam pembelajaran dan juga dalam menumbuhkan sikap nasionalisme dilingkungan sekolah maupun rumah. Pembelajaran dilakukan dengan materi yang sederhana dan menggunakan metode kreatif dalam penyampainnya agar lebih mudah memahami dan menarik perhatian dalam pembelajaran mengenai pahlawan nasional dari pertempuran 10 November yang diberikan.

4.4.3 Studi Literatur

Penelitian ini menggunakan studi literatur yang digunakan adalah melalui media buku/jurnal. Buku dan jurnal yang digunakan adalah yang membahas mengenai tumbuh kembang anak serta pembelajaran sejarah/pahlawan nasional. Berikut adalah beberapa jurnal yang dijadikan acuan teori pada penelitian ini:

1. Proses Belajar anak usia 0 sampai 12 tahun berdasarkan karakteristik perkembangannya oleh Putri Rahmi dan Hijriati.



Jurnal tersebut menyebutkan bahwa anak usia 6-12 tahun termasuk anak masa pendidikan dasar, pada perkembangan anak masa ini merupakan masa bermain bersama, anak sudah memiliki dan memilih teman untuk bergaul. Anak pada usia ini memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang merasakan sesuatu secara langsung. Hal terdesut dapat disimpulkan bahwa anak usia 6-12 tahun mereka telah mampu menalar secara logis dan mulai berkembangnya moral. Usia ini penting untuk mulai memberikan pendidikan moral dan nilai-nilai yang berlaku.

2. Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Pahlawan Nasional Jurnal oleh Yudi Setianto. Jurnal ini berisi mengenai pentingnya pendidikan moral pada anak melalui pendidikan sejarah dengan menanamkan sikap kesetiaan dan tanggung jawab akan negara dan bangsanya akan membentuk kepribadian bangsa. Nilai karakter dan keteladanan para tokoh sejarah bangsa yang telah mengabdi dan berjasa bagi bangsa dan negara akan memberikan keteladanan secara tekstual dan kontekstual terhadap para siswa serta memiliki pengaruh besar dalam pembentukan moral bagi para siswa.
3. *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran oleh Enden Siti Romadonah Jurnal ini membahas mengenai peranan *motion graphic* sebagai media pembelajaran, dalam jurnal ini menyebutkan bahwa perkembangan teknologi yang mengharuskan pembelajaran menggunakan media yang lebih modern dan bisa dilakukan secara mandiri, perkembangan teknologi kearah digital mampu memanfaatkan *motion graphic* sebagai media Pendidikan maupun pembelajaran dikarenakan media yang dapat menggabungkan audio visual mampu merangsang otak anak untuk mendapatkan perhatian serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

Kesimpulan dari jurnal di atas adalah perkembangan anak di usia 9-12 tahun yang berada diusia pendidikan memasuki tahap perkembangan dan pertumbuhan moral. video *motion graphic* dapat menjadi media dalam pendidikan agar dapat menarik perhatian dan menstimulus dalam pemahaman bagi anak.

4.2. Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

Dari hasil observasi dapat diambil kesimpilan bahwa:

- a. SD Negeri Banyu Urip II dan SD Kartika menggunakan metode pembelajaran sejarah yang masih konvensional dengan menggunakan buku, foto, dan video dokumenter.
- b. Kurangnya media pendukung dalam menggenalkan pahlawan terlebih lagi disituasi pandemi.
- c. Kegiatan pembelajaran *blend* menjadi tantangan baru bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan proses penyampaian materi.

2. Wawancara

- a. Menurut kepala sekolah serta para guru sekolah dasar mengatakan pembelajaran menegai pahlawan sangat penting untuk meningkat rasa nasionalisme bagi anak-anak dan juga pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran dasar yang berguna untuk jenjang selanjutnya.
- b. Kurangnya media pembelajaran yang berbeda dan masih konvensional menyebabkan para siswa kurang tertarik dan tidak mengetahui pahlawan.
- c. Pembelajaran jarak jauh membuat para siswa kesusahan dalam memahami sikap kepahlawanan dan perjuangannya dikarenakan hanya menggunakan buku serta penjelasan dari guru.

3. Studi Literatur

Berdasarkan dari data yang didapat setelah melakukan kajian pada literatur, peneliti menemukan bahwa pembelajaran sejarah sangat penting bagi pertumbuhan moral anak, diusia 9-12 tahun merupakan fase perkembangan moral pada anak. pengenalan pahlawan nasional khususnya pahlawan pertempuran 10 November mampu meningkatkan nasionalisme karena kisah perjuangan dalam mempertahankan Indonesia dan juga membentuk pribadi akan masa depan bangsa dan negara dengan menggunakan media video *motion graphic* mampu menstimulus otak dan menarik perhatian siswa.

4.2.2 Penyajian Data

Hasil dari pengumpulan data observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor, dan dokumentasi yang telah direduksi, maka didapatkan data sebagai berikut:

1. Pembelajaran mengenai pahlawan nasional pertempuran 10 November sangatlah penting berguna dalam meningkatkan rasa nasionalisme dan juga membantu perkembangan moral anak usia 9-12 tahun.
2. Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip II dan Sekolah Dasar Kartika Surabaya menggunakan beberapa metode dalam pembelajaran mengenai pahlawan nasional pertempuran 10 November.
3. Media video *motion graphic* cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran di era globalisasi saat ini.
4. Video *motion graphic* dengan penambahan text dapat memperjelas pembelajaran sejarah yang diberikan.
5. Penggunaan media yang konvensional merupakan faktor yang membuat anak kurang memahami dan mengetahui pahlawan nasional pertempuran 10 November dan mengakibatkan menurunnya nasionalisme.

4.2.3 Kesimpulan

Penarikan kesimpulan diambil dari data di atas mulai analisis data, reduksi data, dan penyajian data dengan kesimpulan bahwa pahlawan nasional pertempuran 10 November merupakan sosok yang harus dipelajari oleh anak-anak Sekolah Dasar karena mereka adalah para generasi penerus bangsa Indonesia. Pembelajaran mengenai pahlawan nasional pertempuran 10 November memberikan gambaran akan perjuangan, keberanian, dan masih banyak sifat-sifat kepahlawanan lainnya. Anak-anak saat ini tidak banyak yang tidak tahu dan mengenal pahlawan nasional telebih lagi dari pertempuran 10 November dimana pahlawan tersebut merupakan para pahlawan yang memperjuangkan dan mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia yang hendak dijajah kembali dengan memahami dan mengamalkan sifat pahlawan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme yang berguna dalam perkembangan moral anak. Anak muda sebagai penerus bangsa juga harus terus mengingat sejarah dengan mengenal para

pahlawan yang telah berjuang untuk mempertahankan kemerdekaan bangsa. Seiring perkembangan jaman diperlukannya media yang berbeda dalam memberikan materi dalam pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November pada anak usia 9-12 tahun dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang pahlawan dengan memberikan visualisasi dan media pembelajaran yang berbeda mengikuti perkembangan jaman supaya menarik dalam memahami dan mendalami sifat dan sikap serta rasa ingin tahu mereka terhadap pahlawan nasional pertempuran 10 November.

4.3 Konsep dan Keyword

Data yang telah dipilah dan disimpulkan akan digunakan dalam menentukan konsep dan *keyword* penelitian ini.

4.3.1 Analisis Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning* (STP)

1. Segmentasi

Berikut merupakan penjabaran tentang segmentasi dari video *motion graphic*, sebagai berikut:

a. Geografis

Wilayah : Jawa Timur, Indonesia

Lokasi : Surabaya dan sekitarnya

Kepadatan Populasi : Kota hingga pinggir kota (kota besar)

b. Demografis Primer

Usia : 9-12 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status : Belum menikah

Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)

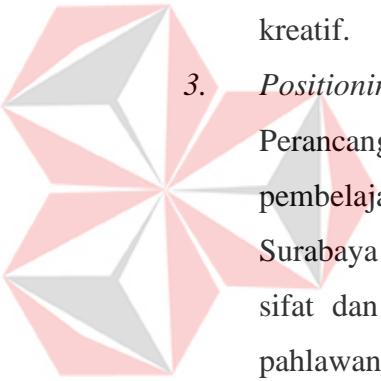
Kelas Sosial : Menengah

c. Demografis Sekunder

Usia : 25-30 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status : Menikah

- 
- | | |
|--------------|---|
| Pendidikan | : Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga perguruan tinggi |
| Kelas Sosial | : Menengah |
- d. Psikografis
- Segmentasi psikografis adalah anak Sekolah dasar yang berusia 9-12 tahun yang belum atau sedang dalam proses belajar, Memiliki kebiasaan menggunakan media sosial seperti Youtube dan Instagram.
2. *Targeting*
- Target dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 target, yaitu target audience dan target market. Target Audience penelitian ini adalah anak usia 9-12 tahun uang belum atau sedang belajar, dan juga orang tua yang memiliki anak usia 9-12 yang memiliki kebiasaan menggunakan media sosial seperti Youtube dan Instagram serta tertarik dengan topik video yang unik dan kreatif.
3. *Positioning*
- Perancangan karya *video motion graphic* ini digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya agar anak lebih tertarik untuk mempelajari dan memahami sikap, sifat dan sejarah kepahlawanan serta memudahkan dalam mengenalkan pahlawan dari pertempuran 10 November kepada anak.

4.3.1 *Unit Selling Preposition (USP)*

Unit Selling Preposition mengacu pada keunikan dari karya yang dibuat dalam perancangan video motion graphic dengan tema pahlawan pertempuran 10 November sebagai media pengenalan pada anak usia 9-12 tahun dengan penambahan *backsound*, *text* pendukung, dan menggunakan warna yang *Colorfull* serta menggunakan desain karakter pahlawan berupa ilustrasi yang orsinil, serta memiliki alur cerita beserta deskripsi singkat mengenai pahlawan pertempuran 10 November sehingga memiliki keunikan dan berbeda dari *motion graphic* lainnya.

4.3.2 *Analisis SWOT*

Analisis SWOT digunakan untuk mengetahui mengetahui kekuatan

(*Strength*), kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*) yang telah didapatkan dari data pada penelitian ini. Berikut matriks yang digunakan untuk mendapatkan hasil tersebut:

1. *Strength + Opportunity (S-O)*. Kekuatan yang ada untuk membuka suatu peluang.
2. *Weakness + Opportunity (W-O)*. Peluang untuk memecahkan masalah ataupun kelemahan.
3. *Strength + Threat (S-T)*. Ancaman yang kemungkinan akan terjadi dan menjadikan kekuatan sebagai bahan antisipasi pada ancaman yang ada.
4. *Weakness + Threat (W-T)*. Mengetahui segala ancaman dan kekurangan guna dapat mengurangi atau meminimalisir kelemahan, dan mengantisipasi dari segala ancaman.



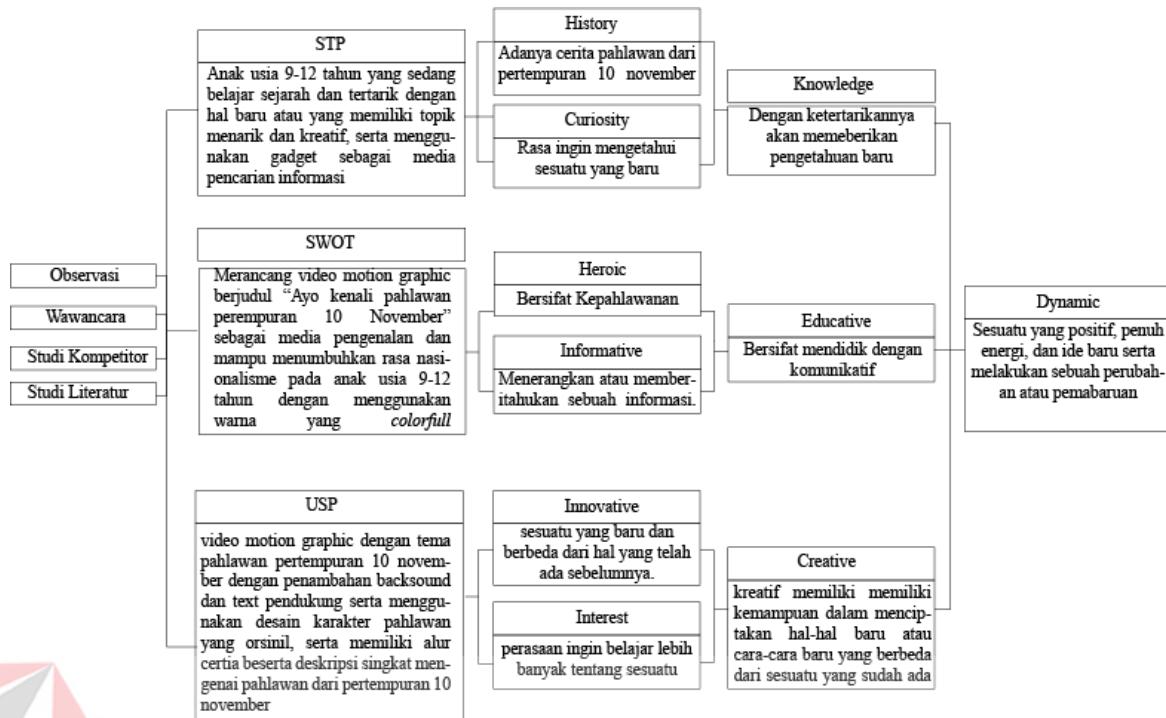
Berikut adalah tabel analisis SWOT dari perancangan ini:

Tabel 4.1 Analisis SWOT

	Strength	Weakness
Faktor Internal (S-W)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan dan memahami sifat pahlawan nasional pertempuran 10 November untuk pembentukan dan meningkatkan rasa nasionalisme. - Memberikan pengetahuan baru mengenai sifat dan sejarah para pahlawan pertempuran 10. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan pahlawan masih menggunakan media konvesional kurangnya kesadaran akan pentingnya pembelajaran mengenai pahlawan nasional. - Pembelajaran mengenai pahlawan nasional dengan media yang digunakan cenderung membosankan bagi anak.
Opportunities	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak senang dengan metode pembelajaran dengan menggunakan <i>gadget</i>. - Anak-anak senang menggunakan media yang memiliki gambar dan sudah mampu bernalar dan berpikir secara kongkret. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan <i>video motion graphic</i> pengenalan pahlawan pertempuran 10 November sebagai media pembelajaran. - Menumbuhkan rasa nasionalisme melalui pengenalan sifat dan sejarah perjuangan para pahlawan dari pertempuran 10 November. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media pembelajaran sejarah mengenai pahlawan nasional pertempuran 10 November. - Memanfaatkan semangat belajar anak yang mengikuti arus globalisasi untuk menumbuhkan rasa nasionalisme.
Threat	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak masih banyak yang belum mengenal pahlawan nasional pertempuran 10 November. - Tidak semua anak menyukai pelajaran sejarah pahlawan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>video motion graphic</i> yang menarik dan menyenangkan agar dapat diterima bagi anak usia 9-12 tahun. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan sosial media sebagai media promosi agar dapat menyebar ke orang tua, guru dan anak-anak.

Strategi utama: Merancang *video motion graphic* mengenai biografi dan kisah perjuangan para pahlawan di pertempuran 10 November secara singkat sebagai upaya pengenalan dan menumbuhkan rasa nasionalisme dengan penambahan *backsound*, *text* pendukung, serta menggunakan warna yang *Colorfull* serta menggunakan desain karakter pahlawan berupa ilustrasi yang orsinil dengan judul “Ayo Kenali Pahlawan pertempuran Surabaya”.

4.3.2 Keyword



Bagan 4.1 Keyword

Kesimpulan yang didapatkan dari SWOT, STP, dan USP peneliti menemukan *keyword* yang tepat digunakan dalam perancangan video *motion graphic* pahlawan pertempuran 10 November Surabaya yaitu *Dynamic* yang mengandung arti tenaga kekuatan, bergerak, berkembang dan menyesuaikan diri terhadap keadaan, serta penuh dengan ide baru (Zulkarnain, 2013). Jika dikaitkan dengan penelitian ini maka memiliki makna kekuatan dan perkembangan dalam pengenalan pahlawan pertempuran 10 November yang dirancang dengan ide dan gagasan yang kreatif dengan merancang video *motion graphic* dengan sasaran *audience* anak usia 9-12 tahun agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian para siswa dan menimbulkan rasa ingin tahu serta keinginan untuk mendalami sifat dan sikap pahlawan.

4.4. Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Proses perancangan karya merupakan awalan dalam proses pelaksanaan karya seni agar memiliki ide, gagasan dan konsep yang jelas dan kuat.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran mengenai pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya yang menarik dapat dinikmati dan mudah dimengerti oleh anak-anak serta dapat membantu proses pengajaran dalam mengenalkan para pahlawan dari pertempuran 10 November Surabaya serta meningkatkan rasa cinta terhadap tanah air.

4.4.3 Strategi kreatif

Strategi yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan video *motion graphic* yang menarik juga memiliki teks sebagai pendukung penyampaian informasi dan sebagai penjelasan, Selain itu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti pada video *motion graphic* ini, namun informasi yang terkandung tetap akurat. selain itu menggunakan teknik ilustrasi dengan basis *vector* untuk meningkatkan daya tarik.

Berikut adalah unsur strategi kreatif untuk penelitian ini:

1. Judul

Judul yang digunakan untuk perancangan video *motion graphic* ini adalah “Ayo kenali pahlawan pertempuran Surabaya”. Judul tersebut menjelaskan tentang ajakan untuk mengenali dan memberikan informasi tentang pahlawan pertempuran 10 November sebagai upaya mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan akan sikap nasionalisme bagi anak usia 9-12 tahun.

2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan sebagai media penyampaian informasi berupa text pendukung dalam video motion graphic ini adalah jenis huruf Sans Serif, jenis huruf tersebut dipilih karena memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dibaca sehingga informasi yang disampaikan dalam video akan lebih mudah dibaca dan dimengerti. Huruf yang digunakan adalah Avenir Next.

Avenir NEXT

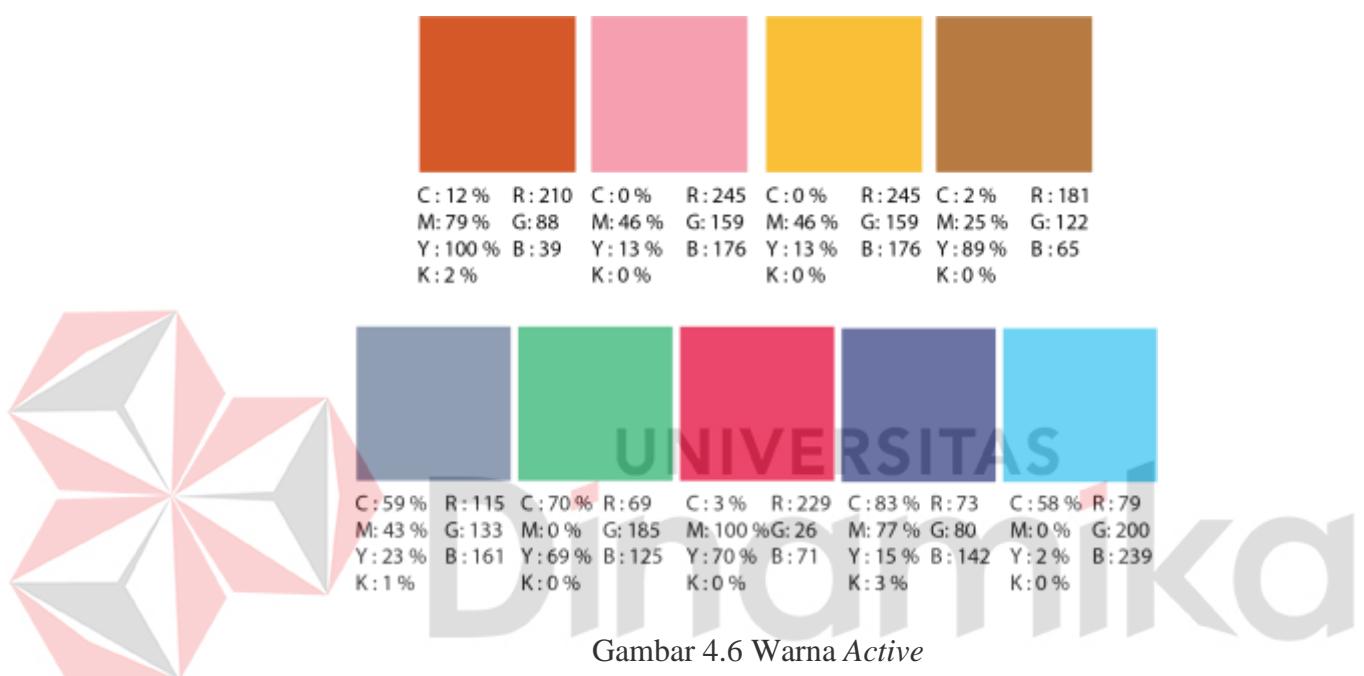
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

1234567890!@#\$%^&*()

3. Warna

Pada perancangan video *motion graphic* ini peneliti menggunakan warna dengan skema *Active* yang diambil dari buku *The complete color harmony*. Skema warna *Active* dan memiliki sifat yang penuh energi dan positif, pemilihan warna ini disesuaikan dengan keyword yang ditentukan, yaitu Dynamic. Skema warna ini menggunakan palet warna cerah dan kalem/soft. Berikut adalah skema warna *Active*:



4.5 Storyboard

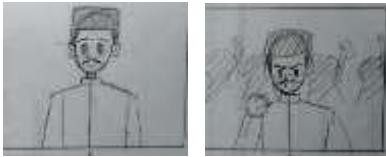
Proses pembuatan *storyboard* dilakukan setelah melalui tahap pembuatan konsep. *Storyboard* berfungsi sebagai gambaran awal yang hendak digunakan sebagai acuan gambar atau visual pada perancangan video *motion graphic* ini.

Tabel 4.2 Storyboard

No.	Deskripsi	Storyboard	Voice Over
1.	Menampilkan pulau Indonesia, Surabaya sebagai kota pahlawan, icon Surabaya dan perperangan yang terjadi di 10 November	  	Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki sejarah Panjang dalam kemerdekaannya, Surabaya sebuah kota dengan sebutan kota pahlawan dikenal karena sejarah pertepuran pada 10 November 1945 banyak para pejuang yang gugur dalam pertempuran tersebut untuk mempertahankan Indonesia.
2.	Memperkenalkan biografi dan nama aslinya sebagai sutomo, menampilkan masa kecil serta kisah perjuangannya dalam pertempuran 10 November	  	Bung Tomo, ia lahir di kampung Blauran Surabaya pada tanggal 3 Oktober 1920, diusia 17 tahun ia bergabung dengan KBI (kepaduan bangsa Indonesia), pada 10 November Bung Tomo berperang bersama para pejuang lain, ia dikenal akan keahliannya berpidato yang mampu membakar semangat demi mempertahankan kemerdekaan
3.	Memperkenalkan gubernur suryo dan biografinya, dan peranananya dalam pertempuran 10 November dalam pembuatan perjanjian genjatan senjata dengan AWS Malaby.	 	Gubernur Suryo, lahir di magetan jawa timur pada 9 Juli 1898, merupakan Gubernur pertama Jawa Timur, dalam pertempuran Surabaya 26 Oktober 1945 Gubernur Suryo membuat perjanjian genjatan senjata dengan komandan pasukan Inggris brigadir Jendral A.W.S Mallaby namun pertempuran tetap meletus, sehingga di tanggal 9 November tentara Inggris menyebarkan pamflet yang mengisikan rakyat Surabaya harus menyerah namun Gubernur Suryo berpidato bahwa rakyat tidak akan menyerah dan mempertahankan Surabaya.
4.	Memperkenalkan Mayjend Soengkono dan perjuangannya dalam mempertahankan Surabaya dalam pertempuran 10 November	  	Mayjend Soengkono lahir di Purbalingga Kidul, pada 1 Januari 1911, tahun 1945 ia masuk kedalam tentara PETA, pada 9 November Inggris mengeluarkan ultimatum yang memicu amarah rakyat surabaya pada hari pertempuran 10 November pernyataan Mayjend Soengkono yang akan memperjuangkan Surabaya sendirian mampu membakar

semangat para pejuang untuk tetap mempertahankan surabaya hingga titik darah penghabisan.

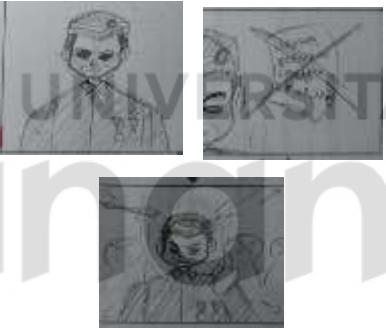
-
5. Menampilkan H.R. Muhammad dengan menjelaskan biografi dan kisah perjuangannya pada pertempuran 10 November



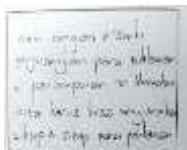
H.R. Muhammad, ia lahir di Seragen, Jawa Tengah dan merupakan keturunan sultan demak, pada 29 Oktober 1945 di hari genjatan senjata masih terjadinya pertempuran kejadian tersebut menewaskan A.W.S Mallaby, karena hal tersebut Inggris mengeluarkan ultimatum yang berisi pejuang Surabaya harus menyerah, ultimatum ini ditolak oleh H.R. Muhammad yang kemudian memimpin prajurit TKR dan para pemuda di Surabaya untuk tidak menyerah dan berperang mempertahankan Surabaya.

Mayjend Prof. Drg. Moestopo, lahir di Kediri Jawa Timur pada 13 Juni 1913, setelah kemerdekaan Indonesia Moestopo memimpin kekuatan milliter di Surabaya hingga kedatangan tentara Inggris menempati pesisir pantai Surabaya pada 25 Oktober 1945, kesokan harinya Inggris melanggar perjanjian yang hanya menempati pesisir pantai surabaya sehingga membuat Moestopo marah. Pertempuran pecah selama 3 hari pada tanggal 28-30 Oktober, hingga kematian A.W.S Mallaby sebagai tanda awal membesarnya perperangan di Surabaya, karena peranan Moestopo memimpin pasukannya membuat tentara Inggris terdesak.

-
6. Menampilkan Moestopo dengan penjelasan biografi kisah perjuangannya di pertempuran 10 November Surabaya



-
7. Quotes



Itulah kisah beberapa pahlawan di pertempuran 10 November kita harus bisa mengamalkan sikap para pahlawan.

4.6 Perencanaan Media

4.6.1 Strategi Media

Penelitian ini menggunakan media utama serta pendukung. Media utama yang digunakan pada penelitian ini adalah video *motion graphic* mengenai pengenalan pahlawan dari pertempuran 10 November pada anak usia 9-12 tahun kemudian video *motion graphic* diupload pada *platform* Youtube. Media pendukung yang digunakan untuk membantu media utama yang telah dibuat. Media pendukung yang digunakan adalah *x-banner*, *post/feeds* Instagram dengan penambahan *merchandise* berupa stiker dan *keychain*.

4.6.2 Perancangan Desain

1. Sketsa Desain Karakter

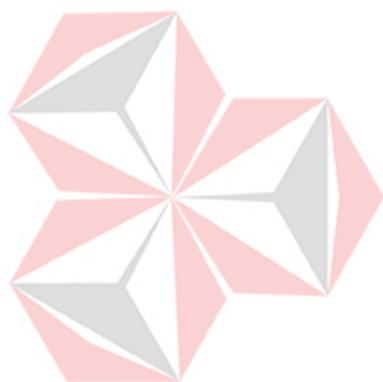
Pada sketsa desain karakter ini memiliki dua desain alternatif, kedua sketsa memiliki dan menggunakan gaya desain yang berbeda.



Gambar 4.7 Sketsa Karakter

Gambar sketsa digunakan dalam proses pembuatan video *motion graphic* pengenalan pahlawan nasional pertempuran 10 November dengan menggunakan tokoh pahlawan nasional pertempuran 10 November Surabaya Gubernur Suryo, Bung Tomo, Soengkono, H.R. Muhammad, dan Moestopo.

2. Sketsa Media Pendukung



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.9 Stiker



Gambar 4.10 Keychain

Gambar 4.11 *post/feeds* Instagram

Media pendukung yang digunakan adalah *x-banner*, stiker tempel, keychain (gantungan kunci) dan *post/feeds* instagram. Media pendukung tersebut

menggunakan ilustrasi yang berhubungan dengan topik penelitian mengenai para pahlawan nasional dari pertempuran 10 November dan digunakan sebagai media untuk promosi perancangan karya ini.

4.6.3 Implementasi Karya

1. Desain Tokoh Pahlawan



Gambar 4.12 Digitalisasi Tokoh Pahlawan

Gambar di atas merupakan desain karakter tokoh pahlawan nasional dari pertempuran 10 November Surabaya yang telah didigitalisasi. Pahlawan nasional ini yang nantinya akan berada dalam video *motion graphic* pengenalan pahlawan nasional dari pertempuran 10 November (Sugiharti, 2018).

2. Media Utama

Media utama yang digunakan pada penelitian ini adalah video *motion graphic* yang berisikan penjelasan informasi mengenai biografi pahlawan nasional serta cerita singkat perjuangannya dalam pertempuran 10 November.



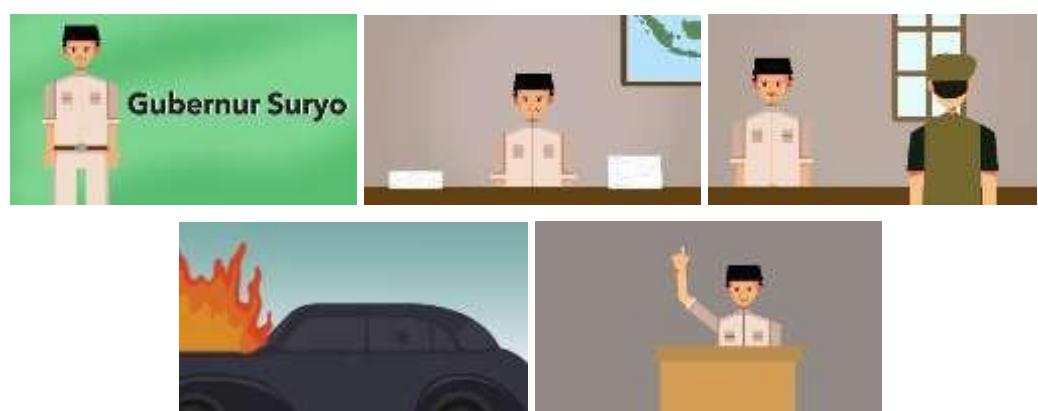
Gambar 4.13 Scene Opening

Video pahlawan pertempuran Surabaya dibuka dengan adegan menunjukkan peta Indonesia dan patung Surabaya dengan menjelaskan secara singkat mengenai kemerdekaan dan kisah Surabaya menjadi kota pahlawan.



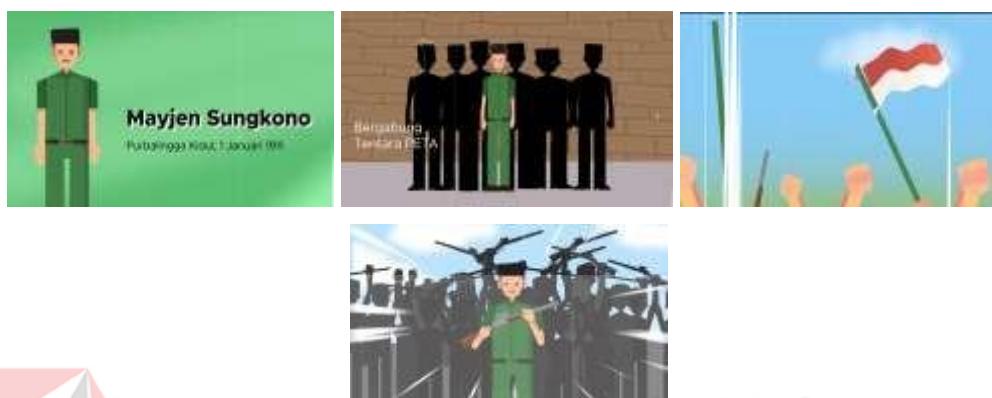
Gambar 4.14 Scene 1 Menampilkan Bung Tomo

Scene 1 menampilkan Bung Tomo dan penjelasan biografinya secara singkat. Menjelaskan Bung Tomo serta peranannya dalam pertempuran 10 November yang merupakan seorang orator yang mampu membakar semangat rakyat Surabaya, dengan tujuan memperkenalkan Bung Tomo dan kisah perjuangannya yang menolak untuk menyerah dan mampu membangkitkan semangat rakyat dalam pertempuran 10 November.



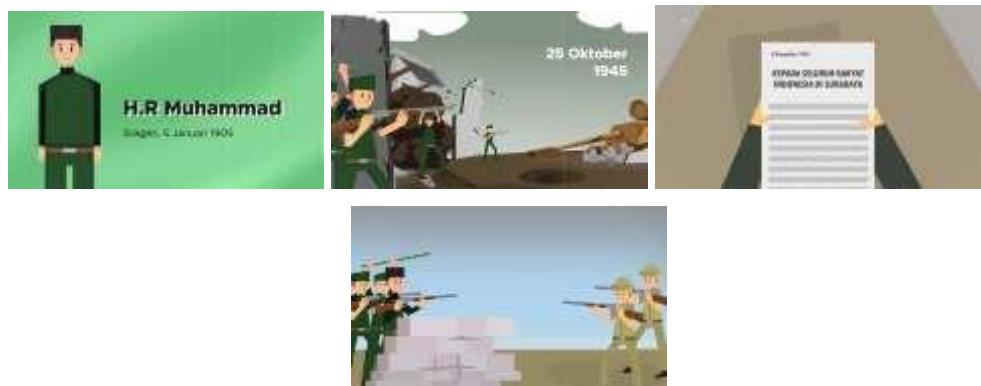
Gambar 4.15 Scene 2 Menampilkan Gubernur Suryo

Scene 2 menampilkan Gubernur Suryo dan penjelasan biografinya secara singkat. Selain itu menjelaskan kisah perjuangan Gubernur Suryo serta peranannya dalam pertempuran 10 November, merupakan seorang Gubernur Jawa Timur yang memegang kendali di Surabaya dalam melawan dan melakukan diplomasi dengan tentara Inggris, dengan menampilkan Gubernur Suryo dan menjelaskan kisah perjuangannya dalam pertempuran 10 November yang berjuang yang mampu membangkitkan sikap untuk pantang menyerah dalam mempertahankan kemerdekaan.



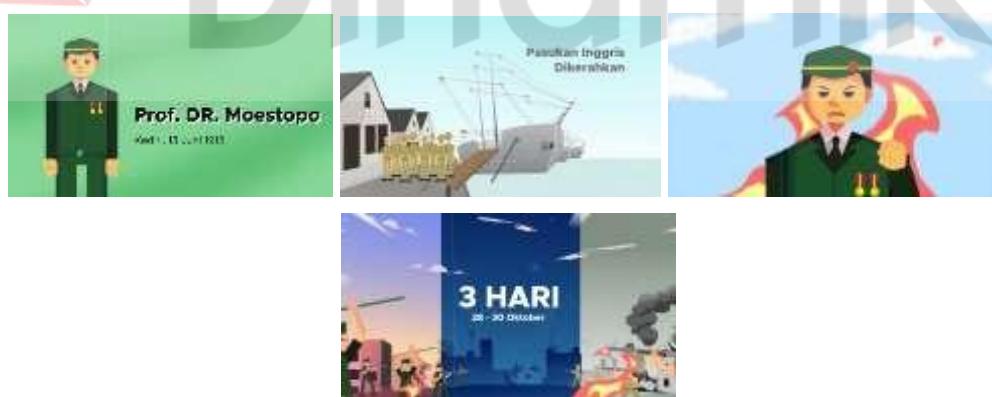
Gambar 4.16 *Scene 3* Menampilkan Mayjend Sungkono

Scene 3 menampilkan Mayjend Sungkono dan penjelasan biografinya secara singkat serta peranannya dalam pertempuran 10 November, yang merupakan seorang jendral yang bertangung jawab dalam keamanan dan pertahanan Surabaya pada saat kemerdekaan Indonesia, setelah Inggris mengeluarkan ultimatum yang memerintahkan rakyat Surabaya untuk menyerah atau dieksekusi yang membuat rakyat marah, Mayjend Sungkono mengatakan bahwa beliau akan mempertahankan Surabaya sendirian sehingga pernyataan tersebut mampu membakar semangat rakyat dalam melindungi kemerdekaan. Kisah perjuangan tersebut merupakan sikap keberanian dan pantang menyerah dari Mayjend Sungkono.



Gambar 4.17 Scene 4 Menampilkan H.R. Muhammad

Scene 4 menampilkan H.R. Muhammad dan penjelasan biografinya secara singkat serta peranannya dalam pertempuran 10 November, yang merupakan seseorang pemimpin TKR (tentara Keamanan Rakyat) divisi Jawa Timur yang memimpin pertempuran genjatan senjata dengan Jendral A.W.S Mallaby akan tetapi pertempuran tetap terjadi sehingga pada 9 November Inggris mengeluarkan ultimatum yang kemudian ditolak oleh H.R. Muhammad, yang kemudian ia memimpin pasukannya untuk bertempur melawan pasukan Sekutu. Kisah perjuangan tersebut merupakan sikap nasionalisme dalam membela Indonesia.



Gambar 4.18 Scene 5 Menampilkan Prof. Dr. Moestopo

Scene 5 menampilkan Prof. Dr. Moestopo dan penjelasan biografinya secara singkat serta peranannya dalam pertempuran 10 November, yang merupakan seseorang pemimpin BKR (badan Keamanan Rakyat) di Surabaya yang menentang akan kedatangan pasukan Inggris di Surabaya dikarenakan Inggris melanggar perjanjian genjatan senjata dan menempati bangunan penting di Surabaya mengakibatkan pertempuran yang dipimpin moestopo hingga

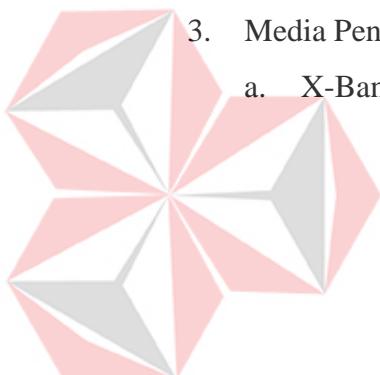
kematian Jendral A.W. S. Mallaby, Kisah perjuangan moestopo dalam menolak dan mencegah pasukan Inggris merupakan sikap nasionalisme dalam membela Indonesia karena perananya Inggris mengalami kerugian dan mundur dari Surabaya.



Gambar 4.19 *Scene Ending*

Video ditutup dengan menampilkan karakter yang telah dijelaskan bersamaan dengan adanya quotes mengamalkan sikap dan sifat para pahlawan 10 November.

3. Media Pendukung
 - a. X-Banner



Gambar 4.20 X-Banner

Media pendukung yang digunakan adalah X-Banner dengan menggunakan ilustrasi yang menggunakan elemen utama patung Surabaya dan ada tangan yang menandakan perjuangan dan kemerdekaan dari pertempuran 10 November di Surabaya. Pada media pendukung banner ini terdapat judul Ayo kenali pahlawan pertempuran Surabaya, dengan ukuran media 60x160 cm.

b. Stiker



Gambar 4.21 Sticker

Media pendukung yang kedua adalah stiker. Stiker ini memiliki elemen-elemen dari tokoh pahlawan dan juga beberapa elemen lain seperti tangan yang memegang bendera Indonesia serta icon Surabaya, stiker ini juga menggunakan kata seperti semangat, siap dan sebagainya.

c. Keychain

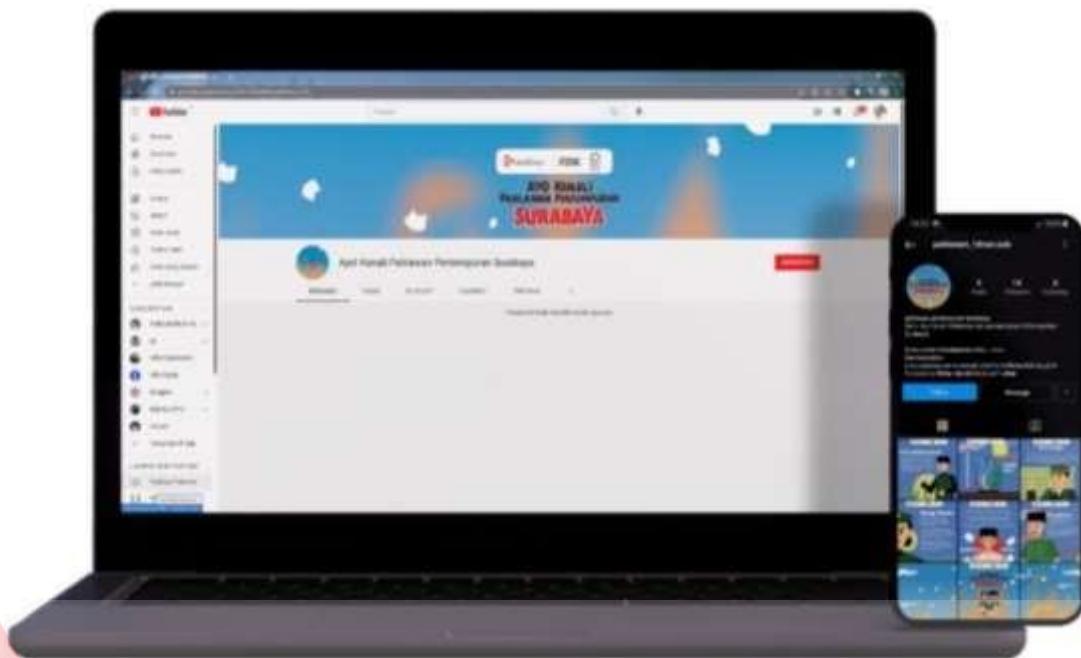


Gambar 4.22 Keychain

Media pendukung yang ketiga adalah *keychain*, desain pada *keychain* menggunakan elemen seperti bambu runcing yang iconic dengan perjuangan Indonesia dimana para pejuang menggunakannya sebagai

senjata, dan juga tokoh pahlawan.

d. Akun Media sosial (Instagram dan Youtube)



Gambar 4.23 Sosial Media

Media yang terakhir menggunakan sosial media Instagram dan Youtube, pada platform Instagram akan berisikan penjelasan singkat mengenai pahlawan yang digunakan bernama @pahlawan_10nov.sub

Video motion graphic diunggah di *channel* youtube "Ayo! Kenali Pahlawan Pertempuran Surabaya."

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini melalui 3 tahap dalam penggerjaan video *motion graphic* mengenai pahlawan nasional pertempuran 10 November yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Banyak sekali pahlawan di Indonesia, mulai dari Sabang sampai Merauke, pahlawan juga memiliki sikap dan sifat yang patut ditiru oleh anak-anak dikarenakan kisah perjuangan saat melawan penjajah dan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pahlawan dari pertempuran 10 November merupakan para pahlawan yang berhasil dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari ancaman penjajahan yang akan terjadi lagi.

Dibuatnya video *motion graphic* ini bertujuan untuk mempermudah dalam memberikan informasi dan mengenalkan para pahlawan dari pertempuran 10 November kepada anak sekolah dasar pada usia 9-12 tahun bahwa nilai-nilai dan sikap nasionalisme para pahlawan wajib dipelajari dan ditiru, serta tetap mengenang jasa para pahlawan sehingga mampu membawa masa depan bangsa kearah yang lebih baik. Perkembangan teknologi membuat peneliti untuk merancang dan berinovasi menggunakan video *motion graphic*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan video *motion graphic* mengenai pahlawan nasional dari pertempuran 10 November, masih banyak anak yang tidak mengenali para pahlawan sehingga berkurangnya rasa nasionalisme. Pembelajaran mengenai pahlawan sangat penting dikarenakan sikap dan sifat nasionalisme para pahlawan dapat meningkatkan moralitas serta sikap nasionalisme pada anak, terutama pada usia 9-12 tahun, karena pada usia tersebut mulai berkembangnya moral dan nilai pada anak. Selain itu juga peneliti tidak terlepas dari kekurangan, maka dari itu untuk pihak lain diperbolehkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan lebih luas maupun lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. S. (2011). Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol 4, No 2: 177-185.
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos. *Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content*, Vol. 15, No 4: 2.
- Doni, F. R. (2017). Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja. *Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol. 3, No 2: 16.
- Iramdhan. (2017). Paham Nasionalisme dan Pergerakan Kebangsaan di Indonesia dari Tahun 1900-1942. *Sosio e-Kons*, Vol. 9, No 1: 46-53.
- Junawan, H. (2020). Eksistensi Media Sosial,Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 4, No. 1: 41-57.
- Kiftiyah, I. N. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Seminar Nasional Psikologi UMS 2017*, 199-208.
- Kwanda, C., Hagijanto, A. D., & Maer, B. D. A. (2019). Perancangan Visual Branding Sebagai Pendukung Promosi Produk Batik Ikat Celup UMKM Siwalankerto di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14): 10.
- Luthiawati, E. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis PowPoint Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gondang. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, Vol. 1, No. 1: 2.
- Pane, A. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 3, No 2: 333-352.
- Purwanti, A. (2015). Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan motion graphic pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No 2: 190-200.
- Qurniawati, R. S. (2018). Ewom Pada Generasi Z Di Sosial Media. *Jurnal Manajemen Dayasaing*, Vol. 20, No 2: 70-80.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol. 17, No 33: 81-95.
- Salehudin, M. (2020). Dampak Covid-19: Guru Mengadopsi Media Sosial Sebagai E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 1-14.

- Sukarno, I. S. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Communication Design*, Vol. 3, No 1: 2-4.
- Sulthan, M. (2019). Model Literasi Media Sosial bagi Mahasiswa. *Jurnal Aspikom*, Vol. 3, NO 6: 1076-1092.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Journal Saintikom*, Vol. 10, No 3: 213-217.
- Wijaya, P. Y. (2004). Tipografi dalam Dunia Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, Vol. 1, No 1: 47-54.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, Vol. 3, No 2: 659-667.
- Abdullah, T. (2001). *Nasionalisme dan Sejarah*. Bandung: Satya Historika.
- Arsyad, A. (1997). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (1989). *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Junaedi, D. (2014). *Pahlawan-Pahlawan Indonesia Sepanjang Masa*. Jakarta Selatan: KAWAHmedia.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Moleong, L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Sitepu, V. (2004). Panduan Mengenal Desain Grafis. Jakarta: Elex Media.
- Sugiharti, A. (2018). Pasak Sejarah Indonesia Kekinian Surabaya 10 Nopember 1945. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian dan Pendidikan Pendekatan Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kunatitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.