

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI TENTANG DESKRIPSI JALUR
REMPAH NUSANTARA**



Diajukan Oleh :

- 1. SONY KRISTI YANDI PRATAMA/061180017**
- 2. YOGA HARDI WIJAYA/061180057**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI TENTANG DESKRIPSI JALUR
REMPAH NUSANTARA**



Diajukan Oleh :

- 1. SONY KRISTI YANDI PRATAMA/061180017**
- 2. YOGA HARDI WIJAYA/061180057**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

**NAMA / NPM : 1. SONY KRISTI YANDI PRATAMA / 061180017
2. YOGA HARDI WIJAYA / 061180057**

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

**JUDUL : PERANCANGAN ANIMASI TENTANG
DESKRIPSI JALUR REMPAH NUSANTARA**

Tanggal : 26 Agustus 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.
NIDN: 0205058303

Benedictus Effendi.S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. SONY KRISTI YANDI PRATAMA / 061180017
2. YOGA HARDI WIJAYA / 061180057
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN: DIPLOMA TIGA
JUDUL : PERANCANGAN ANIMASI TENTANG
DESKRIPSI JALUR REMPAH NUSANTARA

Tanggal: 26 Agustus 2022
Penguji 1,

Tanggal: 26 Agustus 2022
Penguji 2,

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
NIDN: 0224048203

Benedictus Effendi. S.T., M.T.
NIDN: 0221027002

Mengetahui,
Rektor

Benedictus Effendi. S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

Setiap mimpi besar berawal dari impian kecil

(Robin Sharma)

Pendidikan bukanlah proses mengisi wadah yang kosong. Pendidikan adalah proses menyalakan api pikiran.

(B. Yeats)

Kupersembahkan kepada:

- *Keluarga kami tercinta*
- *Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara. S.T., M.Kom.*
- *Para pendidik yang kami hormati*
- *Sahabat dan rekan seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan Laporan Latihan Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan Animasi Tentang Deskripsi Jalur Rempah Nusantara**”.

Penulisan Laporan ini masih memiliki banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan oleh karena itu kritik, saran, serta masukan dan koreksi yang sifatnya membangun sangat diperlukan untuk memperbaiki laporan ini

Adapun banyak pihak yang membantu dalam pembuatan laporan ini baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu diucapkan terima kasih kepada:

1. Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn. Selaku pembimbing
2. Seluruh rekan – rekan beserta pihak – pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.

Akhirnya diharapkan semoga laporan TA ini dapat bermanfaat bagi semua.

Palembang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Umum.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.4.3 Manfaat Akademik.....	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
1.5.1 Bab I. Pendahuluan.....	6
1.5.2 Bab II. Tinjau Pustaka.....	6
1.5.3 Bab III. Metode Penelitian.....	6
1.5.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan.....	6
1.5.5 Bab V. Penutup.....	6

BAB II TIJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Animasi.....	7

2.1.2 Video	7
2.1.3 Warna.....	8
2.1.4 <i>Desain</i>	8
2.1.5 <i>Infografis</i>	9
2.1.6 <i>Layout</i>	9
2.2 Penelitian Terdahulu	10
2.3 Kerangka Penelitian.....	12
2.4 Identifikasi.....	13
2.5 Teori Pendukung	13
2.6 Metode yang Digunakan	13
2.6.1 Metode Pengumpulan Data	13
2.6.1.1 Dokumentasi	13
2.6.1.2 Wawancara	14
2.6.1.3 Studi Pustaka	14
2.6.2 Metode Perancangan	14
2.6.2.1 Pra Produksi	14
2.6.2.2 Produksi	14
2.6.2.3 Pasca Produksi	15
2.7 Hasil Perancangan / Pengembangan	15
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jadwal dan Tempat Penelitian	16
3.1.1 Jadwal Penelitian	16
3.2 Teknik Pengumpulan Data	17
3.2.1 Dokumentasi	17
3.2.2 Wawancara	17
3.2.3 Studi Pustaka.....	18
3.3 Metode Perancangan	18
3.3.1 Pra Produksi.....	18
3.3.2 Produksi.....	22
3.3.3 Pasca Produksi.....	25
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	25

3.5 Alat dan Bahan	25
3.5.1 Perangkat Keras.....	25
3.5.1.1 <i>Sketch book</i>	25
3.5.1.2 Laptop	26
3.5.2 Perangkat Lunak.....	26
3.5.2.1 Adobe Illustrator	26
3.5.2.2 Clip Studio Paint	26
3.5.2.3 Blender	27
3.5.2.4 Adobe After Effect	27
3.5.2.5 Adobe Audition	27
3.5.2.6 Adobe Premiere	27
3.5.2.7 Adobe photoshop	27
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	28
4.1.1 Tahap Pra Produksi	28
4.1.2 Tahap Produksi	35
4.1.3 Tahap Pasca Produksi	55
4.2 Pembahasan.....	56
4.3 Media Pendukung.....	57
 BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Kerangka Penelitian.....	12
Gambar 4.1. <i>Background Scene 1 - shot 1</i>	35
Gambar 4.2. <i>Background Scene 1 - shot 2 dan 3</i>	36
Gambar 4.3. <i>Background Scene 1 - shot 4</i>	36
Gambar 4.4. <i>Background Scene 2 - shot 1</i>	36
Gambar 4.5. <i>Background Scene 2 - shot 2</i>	37
Gambar 4.6. <i>Background Scene 2 - shot 3</i>	37
Gambar 4.7. <i>Background Scene 2 - shot 4</i>	37
Gambar 4.8. <i>Background Scene 2 - shot 5</i>	38
Gambar 4.9. <i>Background Scene 3 - shot 1</i>	38
Gambar 4.10. <i>Background Scene 4 - shot 1</i>	38
Gambar 4.11. <i>Background Scene 5 - shot 1</i>	39
Gambar 4.12. <i>Background Scene 5 - shot 2</i>	39
Gambar 4.13. <i>Background Scene 6 - shot 1 dan 2</i>	39
Gambar 4.14. <i>Background Scene 6 - shot 3</i>	40
Gambar 4.15. <i>Modeling</i> Objek Burung Nuri.....	40
Gambar 4.16. <i>Modeling</i> Objek Ombak.....	41
Gambar 4.17. <i>Modeling</i> Objek Karakter.....	41
Gambar 4.18. <i>Modeling</i> Objek Kapal.....	42
Gambar 4.19. <i>Modeling</i> Objek Panggung Pertunjukan.....	42
Gambar 4.20. <i>Modeling</i> Objek Ayam.....	42
Gambar 4.21. <i>Modeling</i> Objek Tanaman.....	43
Gambar 4.22. <i>Texturing</i> Objek Burung Nuri.....	43
Gambar 4.23. <i>Texturing</i> Objek Ombak.....	44
Gambar 4.24. <i>Texturing</i> Objek Karakter.....	44
Gambar 4.25. <i>Texturing</i> Objek Kapal.....	45
Gambar 4.26. <i>Texturing</i> Objek Panggung Pertunjukan.....	45
Gambar 4.27. <i>Texturing</i> Objek Ayam.....	45
Gambar 4.28. <i>Texturing</i> Objek Tanaman.....	46

Gambar 4.29. <i>Bumper Tittle Tanpa Texture</i>	46
Gambar 4.30. <i>Bumper Tittle dengan Texture</i>	46
Gambar 4.31. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 1 - Shot 1</i>	47
Gambar 4.32. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 1 - Shot 2</i>	47
Gambar 4.33. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 1 - Shot 3</i>	48
Gambar 4.34. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 1 - Shot 4</i>	48
Gambar 4.35. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 2 - Shot 1</i>	48
Gambar 4.36. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 2 – Shot 2</i>	49
Gambar 4.37. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 2 – Shot 3</i>	49
Gambar 4.38. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 2 – Shot 4</i>	49
Gambar 4.39. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 2 – Shot 5</i>	50
Gambar 4.40. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 3 – Shot 1</i>	50
Gambar 4.41. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 4 – Shot 1</i>	50
Gambar 4.42. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 4 – Shot 2</i>	51
Gambar 4.43. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 4 – Shot 3</i>	51
Gambar 4.44. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 4 – Shot 4</i>	51
Gambar 4.45. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 4 – Shot 5</i>	52
Gambar 4.46. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 4 – Shot 6</i>	52
Gambar 4.47. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 5 – Shot 1</i>	52
Gambar 4.48. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 5 – Shot 2</i>	53
Gambar 4.49. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 5 – Shot 3</i>	53
Gambar 4.50. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 6 – Shot 1</i>	53
Gambar 4.51. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 6 – Shot 2</i>	54
Gambar 4.52. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 6 – Shot 3</i>	54
Gambar 4.53. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 7</i>	54
Gambar 4.54. Proses dan hasil <i>Animasi Scene 8</i>	55
Gambar 4.55. Proses Penggabungan Semua Bahan.....	55
Gambar 4.56. <i>Screenshot Hasil Akhir Video Animasi</i>	56
Gambar 4.57. Poster Animasi Sebagai Media Pendukung.....	58
Gambar 4.58. Deskripsi Singkat Animasi Sebagai Media Pendukung.....	58
Gambar 4.59. Peta Jalur Rempah Nusantara Sebagai Media Pendukung.....	59

Gambar 4.60. Shot Animasi Sebagai Media Pendukung.....	59
Gambar 4.61. X-Banner Sebagai Media Pendukung.....	60
Gambar 4.62. Stiker Sebagai Media Pendukung.....	61
Gambar 4.63. Gantungan Kunci Sebagai Media Pendukung.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1. Tabel Jadwal dan tempat Penelitian	16
Tabel 4.1. Tabel <i>Storyboard</i>	28

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. *Form* Revisi Pra Sidang (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

SONY KRISTI YANDI PRATAMA AND YOGA HARDI WIJAYA. *Design Of Description Animation About The Nusantara Rempah Journey.*

Spices are a symbol of exoticism from the past. At first the use of spices was only used as a healing medicine, not as a flavor enhancer in food and to maintain the freshness of food. The price of spices rose because of the large number of enthusiasts who made explorers compete to find spices to find the plains of the nusantara, which then made the nusantara spice routes affect global trade at that time. The formulation of the problem obtained is how to design an animation about the description of the nusantara spice path so that it can be understood by the public from the age of 13 to 30 years. This study aims to produce an animated video that contains information about the archipelago's spice routes so that it is expected to be able to recognize and remember and not forget the existing history. Data collection is done by collecting data in the form of documentation, interviews, and literature studies. There are three stages of the animation making process, namely the pre-production stage in the form of ideas, visual concepts, audio concepts, typographic concepts, color concepts, treatment, storyboards then the production stage in the form of sketches, image tracing, object modeling, object texturing, animation, making sound effects, creating animations. voice over, rendering, and post-production stages in the form of cutting and splicing animation clips that have been made previously and inserting audio into the video so that it becomes a unified whole.

Keywords: Spice , Animation, Production Process

ABSTRAK

SONY KRISTI YANDI PRATAMA DAN YOGA HARDI WIJAYA.
Perancangan Animasi Deskripsi Tentang Jalur Rempah Nusantara.

Rempah merupakan sebuah simbol Ekotisme dari masa lalu. Penggunaan rempah pada awalnya hanya digunakan sebagai obat penyembuh daripada sebagai penambah cita rasa pada makanan dan untuk menjaga makanan agar tetap segar. Harga rempah naik karena banyaknya peminat yang membuat para penjelajah berkompetisi mencari rempah sampai menemukan dataran nusantara, yang kemudian membuat jalur rempah nusantara mempengaruhi perdagangan Global pada masa itu. Rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana merancang animasi tentang deskripsi jalur rempah nusantara supaya bisa dipahami oleh masyarakat dari umur 13 sampai dengan 30 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu video animasi yang memuat informasi mengenai jalur rempah Nusantara sehingga diharapkan dapat mengenal maupun mengingat dan tidak melupakan sejarah yang ada. Pengumpulan data digunakan dengan cara mengumpulkan data berupa dokumentasi, wawancara, dan studi pustaka. Terdapat tiga tahap proses pembuatan animasi yaitu tahap pra-produksi berupa ide, konsep visual, konsep audio, konsep tipografi, konsep warna, *treatment*, *storyboard* kemudian tahap produksi berupa sketsa, *tracing* gambar, modeling objek, *texturing* objek, animasi, membuat *sound effect*, membuat *voice over*, *rendering*, dan tahap pasca-produksi berupa proses pemotongan dan penyambungan klip animasi yang telah dibuat sebelumnya serta memasukan audionya ke dalam video agar menjadi sajian video animasi yang utuh.

Kata Kunci : Rempah, Animasi, Proses Produksi.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rempah merupakan sebuah simbol eksotisme dari masa lalu. Berbagai catatan sejarah kuno baik dari Mesir, Tiongkok, Mesopotamia, India, Yunani, Romawi serta jazirah Arab memberikan catatan bahwa rempah awalnya hanya dipercayai sebagai obat-obatan atau yang disebut dengan panacea, dibandingkan sebagai pelengkap citarasa makanan. Generasi penerus Aristoteles dari Yunani kuno yang bernama Theophrastus mengatakan bahwa sekitar tahun 375-287 M rempah-rempah seperti lada masih banyak digunakan oleh seorang tabib sebagai bahan pengobatan dibandingkan dengan juru masak makanan (Turner dalam Fadly, 2019).

Penggunaan rempah pada awalnya hanya digunakan sebagai obat penyembuh daripada sebagai penambah cita rasa pada makana dan untuk menjaga makanan agar tetap segar. Kemudian mempengaruhi ekonomi dan kebudayaan pada masyarakat kuno. Sehingga tidak mengherankan pada masa itu jika nilai rempah-rempah pernah dihargai sebanding dengan nilai emas.

Pada masa sebelum masehi rempah nusantara sudah marak diperdagangkan. Bermula rempah dibawa ke pelabuhan Malabar (India), lalu para pedagang India membawa rempah ke Roma dan Venesia. kemudian pedagang arab mulai membawa rempah melintasi Laut Merah dan

Teluk Persia. Pada mulanya, penjelajahan dalam pencarian rempah-rempah dijajaki oleh para pedagang dari India, Tiongkok, dan Arab. Lalu pada awal Masehi (sekitar 90 ± 168 M), Claudius Ptolemeus yang merupakan ahli geografi Mesir membagikan informasi penting berupa catatan dan pemetaan yang menduga lokasi Asia melalui rute Venesia, Alexandria, Teluk Aden (Yaman), India, Barus, Tiongkok lalu kembali ke Venesia. Ptolemeus menyebut nama “lima pulau Barousai” di antara kawasan di Timur Jauh, sebagai kota pelabuhan di mana kerap berlangsung transaksi minyak wangi dan keramik dari Yunani dengan kapur barus (*Cinnamomum camphora*).

Barousai adalah nama yang merujuk kepada Barus, sebuah kota pelabuhan di pesisir barat Sumatra Utara yang merupakan produsen kapur barus terpenting di dunia pada masa kuno. (Turner dalam Benny,2017). Barus menjadi bukti awal dokumentasi yang menunjukkan telah lahirnya aktivitas perdagangan global sejak masa kuno di kawasan produsen kapur barus menurut Catatan Ptolemeus.

Para pedagang dari Melayu, Arab, Persia, dan Tiongkok membeli rempah dari Nusantara, kemudian dibawa dengan kapal ke Teluk Persia dan didistribusikan ke seluruh Eropa melalui Konstantinopel (Istanbul) di wilayah Turki saat ini—dengan harga mencapai 600 kali lipat. Tingginya harga rempah rempah di perdagangan dunia, dan banyaknya peminat rempah di kawasan Eropa, lahirlah sistem pelayaran modern yang disebabkan persaingan dalam upaya menemukan wilayah penghasil rempah. Dalam usaha mencari rempah-rempah, mereka berkompetisi dengan

berbagai bangsa di dunia dalam suatu jaringan perdagangan global, sehingga kemudian menemukan wilayah Nusantara.

Penjelajahan dunia Barat, Eropa di awal abad pertengahan menjadikan kepulauan yang selama ini di sembunyikan para pedagan Arab dan Cina dengan memonopoli demi kekayaan mereka, kini terkuak ke dunia barat. Eksploitasi besar-besaran tanah Maluku oleh para pedagang Eropa ini menjadikan negara- negara Eropa makmur dan menjadi kota metropolitan dunia baru. Penjelajahan bangsa barat, berujung penjajahan yang mengenaskan bagi tanah subur penghasil rempah sepanjang khatulistiwa.

Penguasaan kota-kota tersebut menjadi era baru perdagangan di Nusantara, para pedagang Nusantara tetap melakukan perdagangan dengan rute yg lebih beragam. Perjalanan jalur rempah Nusantara membawa kejayaan pada masa maritim yg bercampur dengan kesuraman kolonialisme. Jalur rempah membawa kekuatan yang menyatukan antar suku dan budaya dalam proses pembentukan bangsa.

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual (Kustandi dan Sutjipto 2013: 30) Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan menggunakan perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape rekorder, dan proyektor visual yang lebar.

Pengajaran melalui video animasi (audio visual) adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan

pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Contoh media pembelajaran audio-visual video animasi, yakni video animasi sering disebut itu animasi saja yang artinya gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain-lain.

Dengan hasil pengertian diatas penulis simpulkan bahwa video animasi adalah suatu tayangan merupakan hasil dari pengolahan gambar dengan menggunakan software digital, yang terlebih dahulu membuat sketsa awal kemudian dilanjutkan pada pembuatan storyboard. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang animasi deskripsi jalur rempah nusantara, dalam bentuk animasi deskripsi yang informatif dan komunikatif supaya bisa dipahami oleh masyarakat umum maupun di dalam ruang lingkup pendidikan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian-uraian diatas maka didapatkan masalah yang harus didapatkan yaitu bagaimana membuat animasi tentang deskripsi jalur rempah nusantara yang informatif dan komunikatif supaya bisa dipahami oleh masyarakat mulai dari anak-anak sampai dewasa.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian oleh penulis yaitu akan menghasilkan suatu video animasi yang memuat informasi mengenai jalur rempah

Nusantara sehingga diharapkan dapat mengenal maupun mengingat dan tidak melupakan sejarah yang ada.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Umum

Manfaat umum dari penelitian ini akan dijadikan sebagai media informasi visual dalam bentuk animasi yang informatif dan komunikatif di dalam ruang lingkup masyarakat, khususnya untuk masyarakat Indonesia yang minim informasi akan sejarah yang ada.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini akan dijadikan sebagai media referensi sehingga nantinya dapat dijadikan acuan sebagai pengetahuan mengenai secaa deskripsi tentang jalur rempah nusantara.

1.4.3. Manfaat Akademik

Manfaat akademik dalam penelitian ini akan dijadikan sebagai media pembelajaran atau edukasi bagi ruang lingkup pendidikan yang berupa animasi deskripsi yang mudah dipahami oleh tenaga pendidik maupun siswa atau siswi itu sendiri.

1.5. Sistematik Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar.

1.5.1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

1.5.2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat uraian mengenai landasan teori, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

1.5.3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian dan jadwal penelitian, teknik pengumpulan data, teknik perancangan, alat (*software & hardware*), dan tahap pengerjaan (pra produksi, produksi, pasca produksi).

1.5.4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil akhir dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan pembahasannya.

1.5.5. BAB V PENUTUP

Bab ini memuat mengenai kesimpulan dan saran penulis terkait laporan tugs akhir ini, yang diharapkan akan berguna dalam penelitian yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera (Munir, 2013:340). Sedangkan menurut Neo dan Neo (dalam Munir, 2013:18), menyatakan bahwa “animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar maupun tulisan.

2.1.2. Video

Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Pesan yang

disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa video adalah sebuah rekam yang dapat menggambarkan peristiwa atau kejadian yang bersifat fakta maupun fiksi (tidak nyata).

2.1.3. Warna

Menurut Ali dalam Galang, Ani, dan Ike (2018: 237) Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Sedangkan menurut Ambrose dan Harris dalam Nadya dan Hadi (2018: 1100) Warna adalah elemen kunci dari desain grafis, sebuah alat yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengarahkan pandangan, dan memberitahu audience tentang reaksi yang terjadi saat informasi diberikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa warna adalah suatu cahaya sempurna yang memberikan kesan pada mata dan merupakan unsur penting dalam lingkup seni rupa ataupun desain

2.1.4. Desain

Menurut Anindita (2016: 3) Desain adalah suatu perancangan yang melibatkan kreativitas manusia yang bertujuan membuat suatu

benda, sistem, dan sejenisnya yang memiliki manfaat bagi umat manusia. Menurut Soewito (2013: 221) Desain adalah totalitas fitur yang mempengaruhi tampilan rasa dan fungsi produk berdasarkan kebutuhan pelanggan.

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa dengan desain kita dapat membuat suatu karya yang tidak hanya enak dipandang namun juga berfungsi sebagai media komunikasi serta berpengaruh pada masyarakat luas.

2.1.5. Infografis

Menurut Ni dan Trisha (2021: 2) Infografis dapat diartikan sebagai visualisasi data, gagasan informasi atau pengetahuan melalui bagan grafis, jadwal dan lainnya sehingga data memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Infografis menghubungkan data yang kompleks dengan desain menjadi satu sehingga memungkinkan audience untuk dapat mengingat informasi dengan lebih baik dan mudah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Infografis adalah media yang menginformasikan bentuk visual data dengan grafis secara jelas dan cepat.

2.1.6. Layout

Menurut Rustan dalam Soedarso (2014: 565), *layout* adalah peletakan elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media

tertentu untuk mendukung konsep atau pesanyang dibawahnya. Sedangkan menurut Tinarbuko (2015:70) *layout* adalah tata letak atau tata kelola elemen desain grafis seperti gambar, huruf, warna dan bentuk, ruang, bidang seluruh unsur desain grafis tersebut dikomposisikan sedemikian rupa.

Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa *layout* adalah susunan tata letak suatu bidang untuk media tertentu dalam mendukung konsep suatu desain.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis ambil diantaranya:

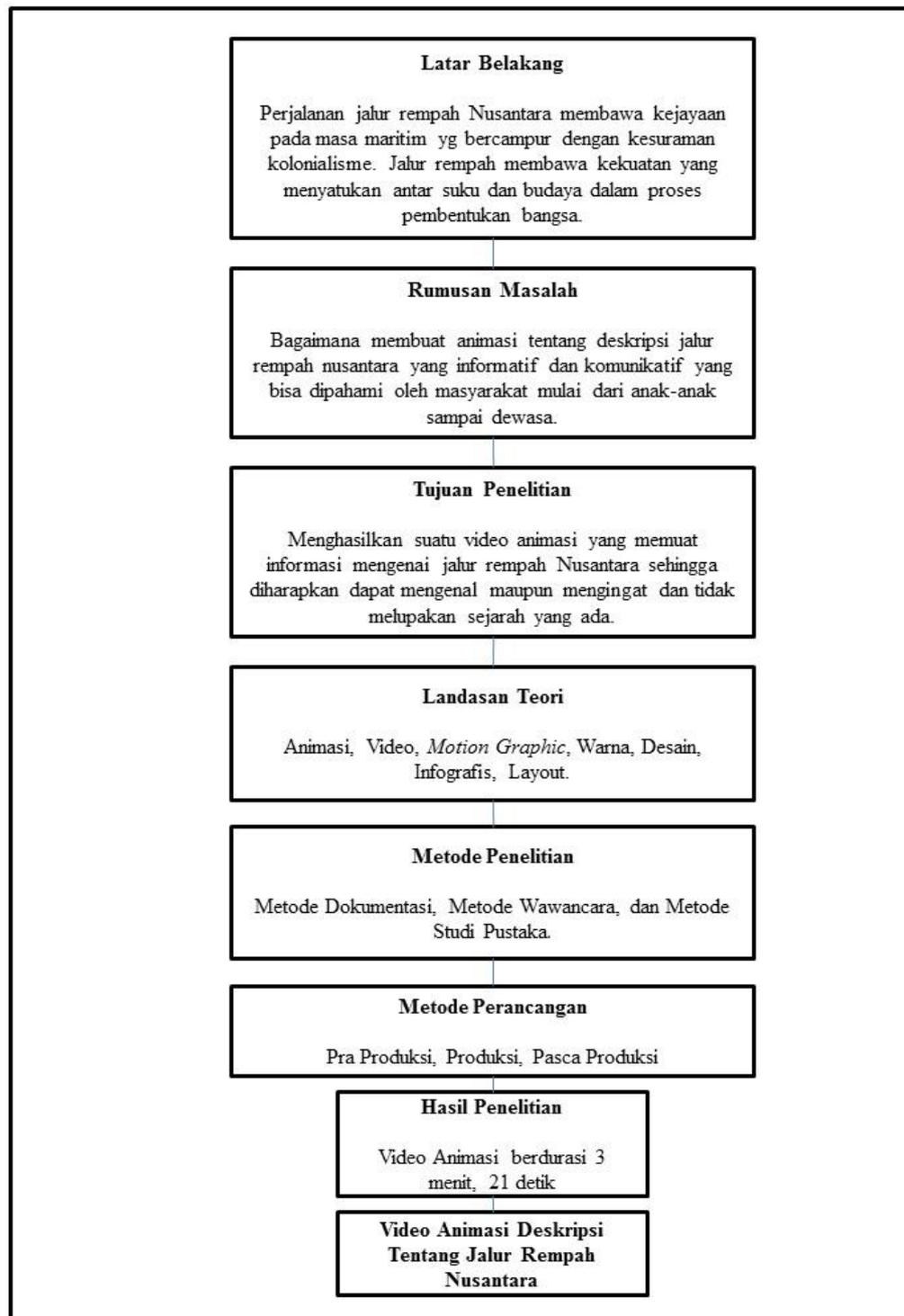
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
1	Bambang Budi Utomo (2010)	Ekspedisi Sriwijaya Mencari Jalur Rempah Yang Hilang.	Hasil penelitian yang diambil penulis adalah mendapatkan banyak informasi sejarah tentang garis besar dari jalur rempah nusantara.
2	Fadly Rahman (2019)	Negeri Rempah-Rempah : Dari Masa Bersemi Hingga Gugurnya Kejayaan Rempah-Rempah.	Hasil Penelitian yang diambil penulis adalah mendapatkan beberapa informasi tambahan penting tentang jalur rempah nusantara.

3	Andita Puspita Rini (2020)	Film Animasi Edukasi CoronaVirus Sebagai Sarana Sosialisasi Masyarakat.	Hasil Penelitian yang diambil penulis adalah pentingnya mengedukasi masyarakat dengan beberapa bantuan media salah satunya adalah dengan cara menggunakan media animasi.
5	Taufan Yusuf Aslah Hans F. Wowor Virginia Tulenan (2017)	Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan.	Hasil Penelitian yang diambil penulis adalah mendapatkan informasi tentang bagaimana cara atau langkah perancangan animasi 3D pada objek wisata museim budaya watu pinawetengan.

2.3. Kerangka Penelitian

Gambar 2.1 Tabel Kerangka Penelitian



2.4. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang yang tertulis, Penulis memberikan informasi yang akan diteliti berikut sebagai bahan penelitian :

1. Sedikit pengetahuan masyarakat akan adanya sejarah “Jalur Rempah Nusantara” ini.
2. Minimnya Media informasi seperti video Animasi dan lain lain.

Minimnya pengenalan akan sejarah ini pada media sosial ataupun media cetak.

2.5. Teori Pendukung

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori animasi, video, warna, infografis, dan *layout*.

2.6. Metode yang digunakan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data yakni berupa dokumentasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian metode perancangan yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

2.6.1. Metode Pengumpulan Data

2.6.1.1. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, dan karya-karya monumental dari seseorang. Hasil wawancara akan lebih kredibel apabila didukung oleh dokumen-dokumen, dan menambah informasi untuk penelitian.

2.6.1.2. Wawancara

Menurut Yusuf (2017: 372) wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewed*) melalui komunikasi langsung.

2.6.1.3. Studi Pustaka

Menurut Zed dalam Supriyadi (2016: 85) Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

2.6.2. Metode Perancangan

2.6.2.1. Pra Produksi

Menurut Morissan (2015:309), Tahap pra produksi adalah semua kegiatan mulai dari pembahasan ide (gagasan) awal sampai dengan proses akhir.

2.6.2.2. Produksi

Menurut Morrison (2015:310), Tahap produksi adalah seluruh kegiatan mengumpulkan atau membuat semua bahan-bahan yang diperlukan.

2.6.2.3. Pasca Produksi

Menurut Morrison (2015:310), Tahap produksi adalah semua kegiatan setelah bahan yang diperlukan terkumpul. Kegiatan yang termasuk dalam pasca produksi antara lain : penyuntingan (*editing*), memberi ilustrasi, musik, efek, dan lain-lain.

2.7 Hasil Perancangan / Pengembangan

Adapun hasil perancangan atau simulasi dari karya yang akan dibuat oleh penulis adalah :

1. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan Animasi Tentang Deskripsi Jalur Rempah Nusantara adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang sejarah yang tidak banyak masyarakat awam ketahui pada umumnya dengan menggunakan media digital berupa animasi video berbasis infografis, edukasi, dan informatif. Tentang bagaimana peranan penting jalur rempah Nusantara sebagai jalur perdagangan global dan jalur budaya antar pulau.

2. Target Audience

Adapun target *audience* dari perancangan video animasi deskripsi adalah mulai dari pelajar usia 13 tahun sampai masyarakat dewasa usia 30 tahun dalam daerah maupun luar daerah untuk lebih mengingatkan tentang bagaimana pentingnya pengaruh sejarah akan bagaimana berkembang masa kini.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jadwal dan Tempat Penelitian

3.1.1 Jadwal Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2022																		
		Bulan																		
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus		
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Pengumpulan data (Dokumentasi, wawancara, studi pustaka)				■	■	■	■												
2.	Pengerjaan Proposal TA						■	■	■											
3.	Ujian Proposal TA								■											
4.	Tahap Pra Produksi									■	■	■	■							
5.	Tahap Produksi											■	■	■	■					
6.	Tahap Pasca Produksi													■						
7.	Pengerjaan Laporan TA										■	■	■	■	■					
8.	Ujian TA																		■	

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dalam mengumpulkan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

3.2.1. Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan karena memanfaatkan data-data berupa buku, catatan (dokumen) penting yang telah diteliti oleh para ahli sejarah (sejarawan). Penulis mendapatkan beberapa catatan penting yang didapat di balai arkeologi Palembang.

3.2.2. Wawancara

Metode ini digunakan bertujuan untuk mengumpulkan dan mendapatkan informasi/data tambahan dari ahli sejarah (sejarawan). Jadi pewawancara sudah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan sejarah jalur rempah nusantara. Penulis mewawancarai Bapak Roby dari balai arkeologi Palembang. Ada beberapa point penting yang penulis dapatkan dari hasil wawancara, antara lain :

1. Kenapa Rempah menjadi simbol eksotisme di masa lalu.
2. Alasan apa yang membuat bangsa Eropa dan bangsa lain berkompetisi dalam mencari rempah-rempah.
3. Bagaimana awal mulanya bangsa Eropa dan bangsa lain menemukan tanah nusantara.
4. Apa yang terjadi pada orang pribumi ketika bangsa Eropa datang ke tanah Nusantara.

5. Seberapa besar pengaruh jalur rempah nusantara terhadap perdagangan global pada masa itu.

3.2.3. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan memperoleh informasi dari beberapa jurnal buku, dan serta sumber-sumber data lainnya yang dapat mendukung penelitian atau laporan yang dikerjakan. Penulis mendapatkan buku dari balai arkeologi dan kemudian mengumpulkan jurnal-jurnal yang berkaitan.

3.3. Metode Perancangan

Ada tiga tahap perancangan dalam proses perancangan animasi ini, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.3.1. Pra Produksi

Ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis di dalam pra produksi antara lain :

a. Ide dan Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan penulis dalam perancangan animasi sejarah deskripsi jalur Rempah Nusantara adalah konsep desain yang menjadi inti utama atau fokus utama dalam perancangan ini, fokus utama dalam perancangan ini adalah cerita tentang Nusantara yang memiliki kekayaan dengan berbagai jenis rempahnya dapat memperkenalkan rempah lewat perdagangan global dan ikut serta dalam perkembangan dunia.

Olehnya penentuan konsep desain dalam perancangan ini adalah konsep desain yang mewakili fokus utama dari perancangan ini, maka dipilihlah konsep desain rempah nusantara, yang penulis yakini mampu mewakili fokus utama dari perancangan ini.

Dalam perancangan ini tak akan pernah lepas dari unsur-unsur perancangan Desain Komunikasi Visual yang mencakup segala hal tentang warna, tipografi, bentuk/gaya, citra dan elemen-elemen desain lainnya yang kemudian dikaitkan dengan ide cerita yang telah dibuat.

Konsep yang digunakan pada perancangan animasi tentang deskripsi jalur rempah nusantara, yaitu komunikatif dan kreatif. Sesuai dengan kebutuhan konsumen/target audiens. Dan salah satu faktor penting untuk berhasil menjadi daya tarik dari konsumen/target audiens adalah daya tarik visual dan audio yang diwakilkan melalui ide cerita/judul yang akan digunakan.

b. Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan ini akan dibuat berdasarkan dengan konsep desain rempah nusantara, yang akan mempengaruhi, bentuk/gaya, citra dan elemen-elemen desain lainnya dalam perancangan ini, Nusantara adalah rumah besar keanekaragaman hayati dunia, yang

sebagian di antaranya dipergunakan dan dikenal sebagai rempah, olehnya itu tampilan visual dalam perancangan ini akan didasarkan pada jalur rempah nusantara, yang diwakili dengan tampilan warna yang memiliki kesan masa lalu atau sejarah, hal ini dikarenakan Jalur Rempah merupakan Warisan Dunia dan rujukan kekuatan diplomasi budaya untuk meneguhkan Indonesia sebagai poros maritim dunia, nilai-nilai budaya inilah yang akan menjadi dasar dalam perancangan ini dan akan berpengaruh juga pada tipografi yang menggunakan font dari bentuk atau ciri khas nusantara.

c. Konsep Audio

Konsep audio dalam perancangan ini akan dibuat berdasarkan dengan konsep desain Rempah Nusantara, olehnya penggunaan audio dalam perancangan ini akan didasarkan pada nusantara, yang akan diwakili dengan penggunaan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat yaitu menggunakan Bahasa Indonesia, kemudian backsound yang digunakan adalah backsound yang memiliki instrument yang bersifat kedaerahan, hal ini dilakukan untuk memperkuat kesan dari Nusantara itu sendiri, yang memiliki nilai-nilai lokal.

d. Konsep Tipografi

Pemilihan jenis huruf pada perancangan animasi ini akan mengacu pada konsep desain yaitu rempah nusantara, konsep desain rempah nusantara yang akan disinkronkan dengan Konsep tipografi akan mengambil karakter dari nusantara, olehnya itu jenis font yang digunakan pun tidak akan lepas dari karakter dari aksara nusantara.

e. Konsep Warna

Kosep Warna yang digunakan dalam perancangan animasi deskripsi jalur Rempah Nusantara adalah warna-warna yang telah disinkronkan dengan konsep yang telah dipilih, konsep desain rempah Nusantara yang akan disinkronkan dengan konsep warna akan mengambil karakter dari sejarah jalur rempah tersebut, pemilihan warna akan dilakukan sesuai dengan warna yang mewakili sejarah jalur rempah nusantara, dan warna yang dapat mewakili konsep desain rempah nusantara adalah warna vintage, warna yang identik dengan masa lampau.

f. *Treatment*

Setelah data - data dari riset telah terkumpul serta konsep yang telah ditentukan sebelumnya selesai, penulis melanjutkan dengan proses membuat treatment sebagai acuan untuk pembuatan video animasi.

g. Storyboard

Pada proses ini setelah penulis membuat sebuah treatment, penulis melanjutkan dengan membuat storyboard dari alur yang telah dibuat atau ditentukan supaya memudahkan dalam proses produksi nanti.

3.3.2. Produksi

Ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis di dalam saat produksi antara lain :

a. Sketsa

Tahap sketsa adalah tahap awal dimulainya perancangan ini, pada proses ini penulis membuat sketsa tipografi judul, *bumper* animasi, *environment*, *background*, serta properti sketsa awal ini dilakukan dengan menggambar manual yang akan digunakan penulis sebagai acuan untuk proses digital nantinya, baik 2 dimensi maupun modeling 3 dimensi.

b. Tracing Gambar

Pada tahapan ini akan melanjutkan proses produksi sketsa awal, yang mana pada tahap produksi ini penulis memulai *tracing* gambar yang telah dibuat yang awalnya hanya bentuk sketsa manual atau coretan menjadi bentuk digital menggunakan *software* Adobe ilustrator dan Clip

Studio Paint dimana gambar ini mengacu kepada storyboard.

c. Modeling Objek

Tahap modeling adalah tahapan pembuatan atau memodeling objek-objek yang akan di gunakan dalam perancangan animasi melalui software 3D yaitu Blender untuk membuat objek 3 dimensi, yang akan di akan digabungkan dengan animasi 2 dimensi nantinya.

d. *Texturing* Objek

Pada proses *teksturing* ini penulis menambahkan tekstur dan material atau warna yang sesuai dengan konsep desain dan konsep warna yaitu rempah nusantara. Proses teksturing ini menggunakan *software* blender.

e. Animasi

Proses animasi adalah tahap menggerakkan objek yang telah dibuat sebelumnya baik objek 3d maupun 2d, Proses animasi menggunakan dua software yaitu blender untuk pengoperasian animasi 3d dan adobe animate untuk pengoperasian 2d.

f. Membuat *Sound Effect*

Pada proses ini penulis membuat SFX (*Sound Effect*) seperti backsound musik dan backsound suasana, pada proses ini penulis mengolah suara yang sudah dibuat

menggunakan software adobe audition sebagai bahan tambahan.

g. Membuat *Voice Over*

Pada proses ini penulis membuat VO (*Voice Over*) untuk mengisi suara dari narator dengan cara merekam suara asli pengisi suara yang akan diisi oleh kristian Padmasari, Kemudian dilanjutkan mengolah suara yang sudah di rekam sebelumnya menggunakan software adobe audition.

h. Membuat *Bumper Animasi*

Membuat bumper adalah dimana penulis membuat opening sebelum videonyo dimulai maka diperlukan bumper sebagai opening dan pengenalan awal.

i. *Rendering*

Rendering adalah tahap penyatuan keseluruhan proses *modeling, texturing, animating, sound effect* serta *voice over* yang telah dibuat, agar menjadi sebuah file klip Video yang dapat kita atur format, encoding, Audio dan lain-lain sesuai kebutuhan kita. Proses *rendering* dilakukan pada setiap adegan satu demi satu hingga menjadi beberapa klip video animasi.

3.3.3. Pasca produksi

Setelah semua tahap produksi sudah dilewati dan bahan-bahan yang dibutuhkan sudah lengkap, barulah masuk pada tahap pasca produksi, dimana pada proses ini penulis akan melakukan proses pemotongan, dan penyambungan klip animasi yang telah dibuat sebelumnya serta memasukan audionya ke dalam video agar menjadi sajian video animasi yang utuh.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang ditentukan penulis yaitu akan menciptakan sebuah video animasi deskripsi untuk kebutuhan edukasi dan informasi bagi masyarakat.

3.5. Alat dan Bahan

Penulis menggunakan beberapa alat yang berbeda yang dibutuhkan untuk membuat karya. Berikut beberapa alat yang digunakan:

3.5.1. Perangkat Keras

Penulis menggunakan beberapa alat yang berbeda yang dibutuhkan untuk membuat karya. Berikut beberapa alat yang digunakan:

3.5.1.1. *Sketch book*

Penulis menggunakan *sketch book* pada tahap sketsa *storyboard*.

3.5.1.2. Laptop

Penulis menggunakan 2 unit laptop dengan *spesifikasi* CPU : 64-bit quad core CPU, Memory : 16 GB RAM, Full HD display, Three button mouse or pen+tablet, GPU : Graphics card with 4 GB RAM, sebagai alat penunjang dalam proses perancangan video animasi deskripsi.

3.5.2. Perangkat Lunak

Penulis menggunakan beberapa alat yang berbeda yang dibutuhkan untuk membuat karya. Berikut beberapa alat yang digunakan:

3.5.2.1. Adobe Illustrator

Adobe illustrator merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat ilustrasi/desain dengan format vector Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk pembuatan bumper (logo, judul video animasi).

3.5.2.2. Clip Studio Paint

Clip Studio Paint merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat ilustrasi/desain dengan format bitmap Penulis menggunakan Clip Studio Paint untuk melakukan tahapan tracing pada gambar yang telah di buat sketsa awal, seperti membuat background dan sebagainya.

3.5.2.3. Blender

Blender digunakan untuk membuat dan menganimasikan properti seperti kapal, dan objek yang detail lainnya.

3.5.2.4. Adobe After Effect

After effect digunakan untuk membuat bumper video serta untuk membuat motion dari bahan-bahan yang sudah dikumpulkan, berupa menggerakkan background dan objek2 pendukung lainnya..

3.5.2.5. Adobe Audition

Adobe audition digunakan untuk mengedit suara *voice over* dan *sound effect* supaya lebih menyatu dengan video yang telah dibuat.

3.5.2.6. Adobe Premiere

Adobe premiere digunakan untuk tahapan akhir, seperti menggabungkan clip video animasi yang sudah dibuat sebelumnya, serta sound effect dan musik ilustrasi.

3.5.2.7. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop digunakan untuk memberi texture pada bumper tittle atau logo video animasi yang telah dibuat dan juga digunakan untuk membuat karya pendamping.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Analisis sebagai tahap penyesuaian masalah yang ada untuk memperoleh gambaran objek secara menyeluruh. Tahapan analisis dilakukan pada pra-produksi, produksi, dan pasca produksi diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi.

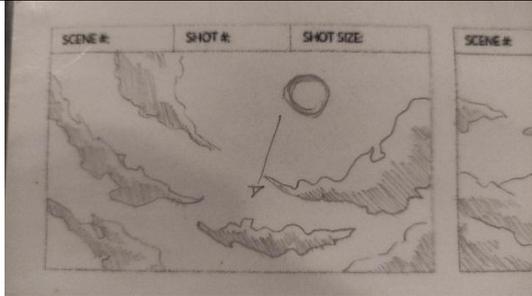
4.1.1. Tahap Pra Produksi

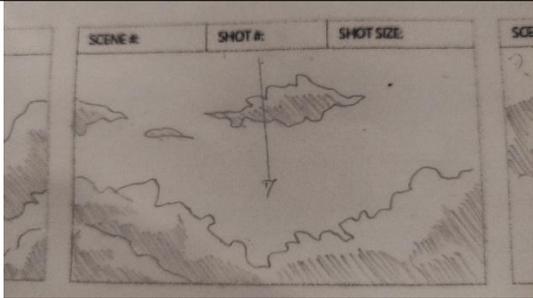
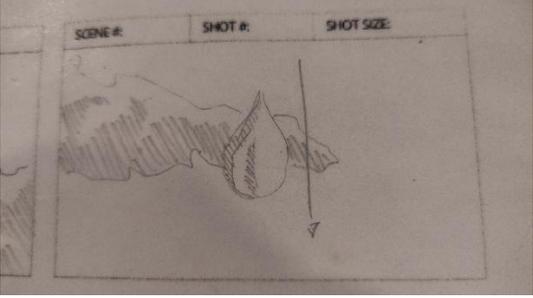
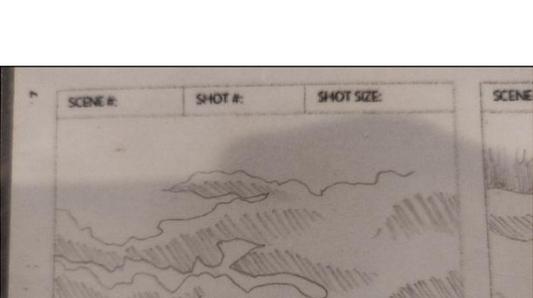
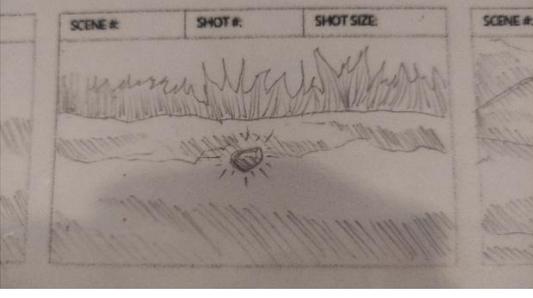
Berikut adalah hasil dari tahapan pra produksi :

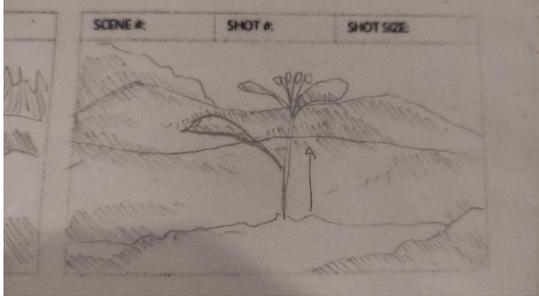
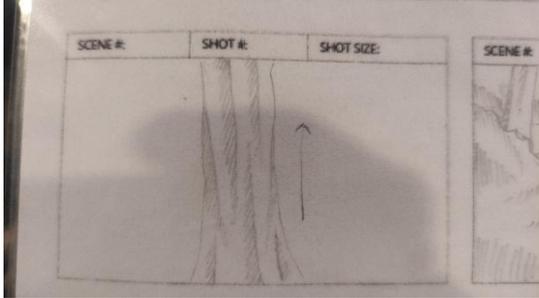
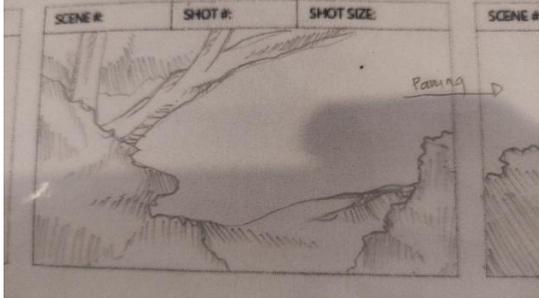
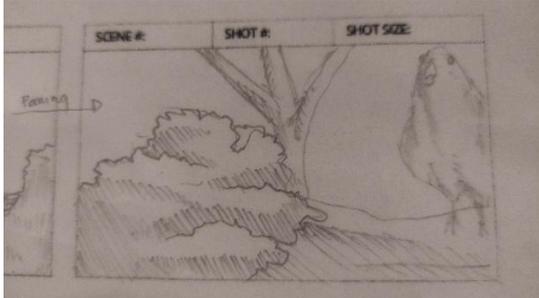
A. *Storyboard*

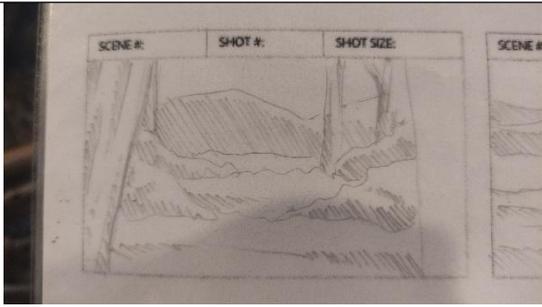
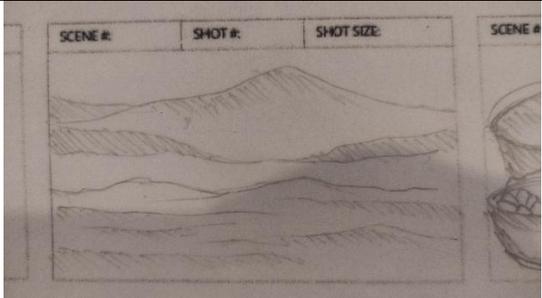
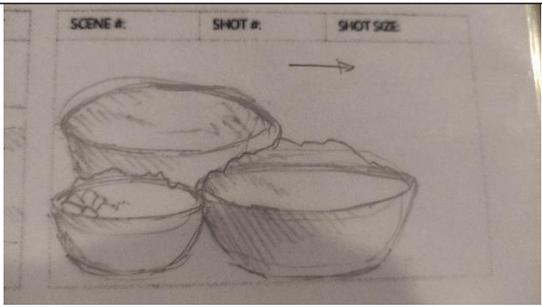
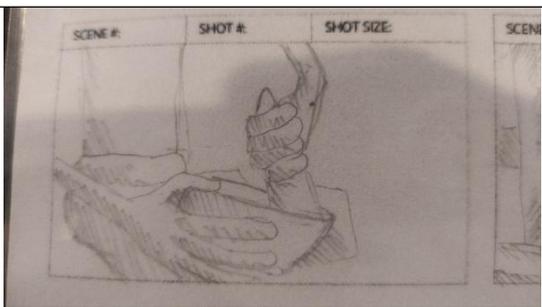
Berikut ini adalah storyboard yang telah dibuat oleh penulis.

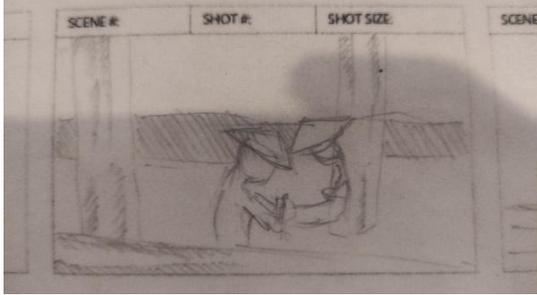
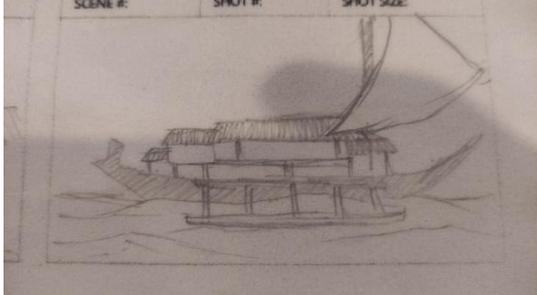
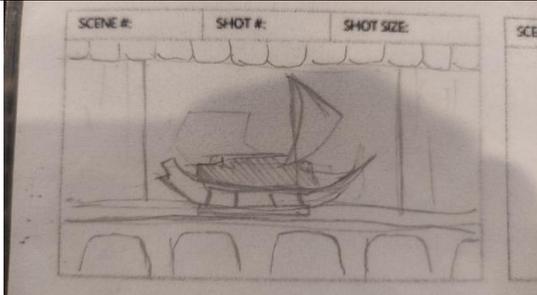
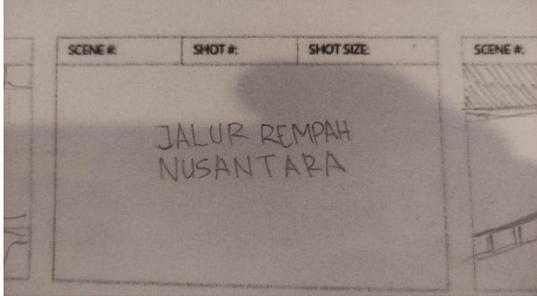
Tabel 4.1 *Storyboard*

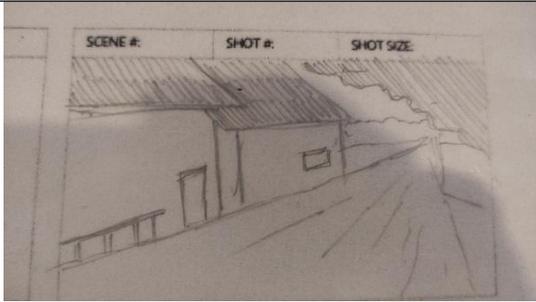
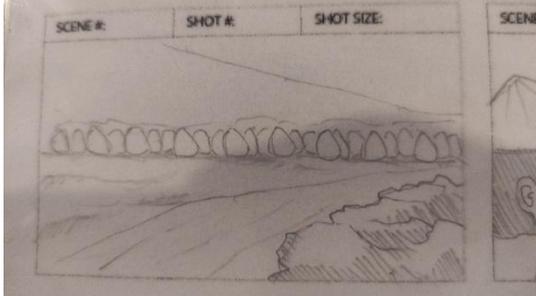
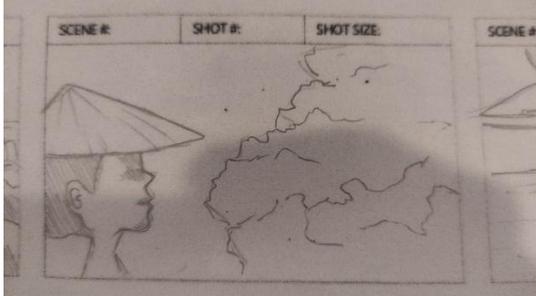
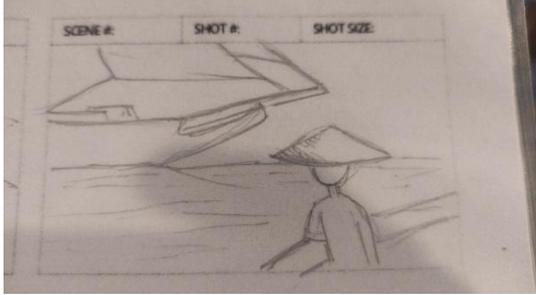
	<p>Pada Shot 1, awalnya menggambarkan keadaan langit yang cerah dan dikelilingi oleh awan lalu tiba2 ada setetes air yang jatuh dari langit . pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i>, pergerakan objek tetesan air dari atas kebawah, dan sedikit pergerakan objek awan.</p>
---	---

	<p>Pada shot 2, Menggambarkan tampak samping dari tetesan air yang jatuh dari langit. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i>, dan angle kamera menggunakan <i>extreme long shot</i>.</p>
	<p>Pada shot 3, Menggambarkan tampak samping dari tetesan air yang jatuh dari langit. Pergerakan kamera mengikuti pergerakan air yaitu <i>till down</i> dan <i>angle</i> kamera menggunakan <i>close up</i> untuk memperjelas detail dari tetesan air.</p>
	<p>Pada shot 4, Menggambarkan air yang jatuh kebawah dengan cepat melewati awan sampai tidak terlihat lagi. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i>.</p>
	<p>Pada shot 5, Menggambarkan air yang jatuh keatas tanah dan menyerap pada benih cengkeh kemudian benih tersebut mengeluarkan cahaya lalu tumbuh</p>

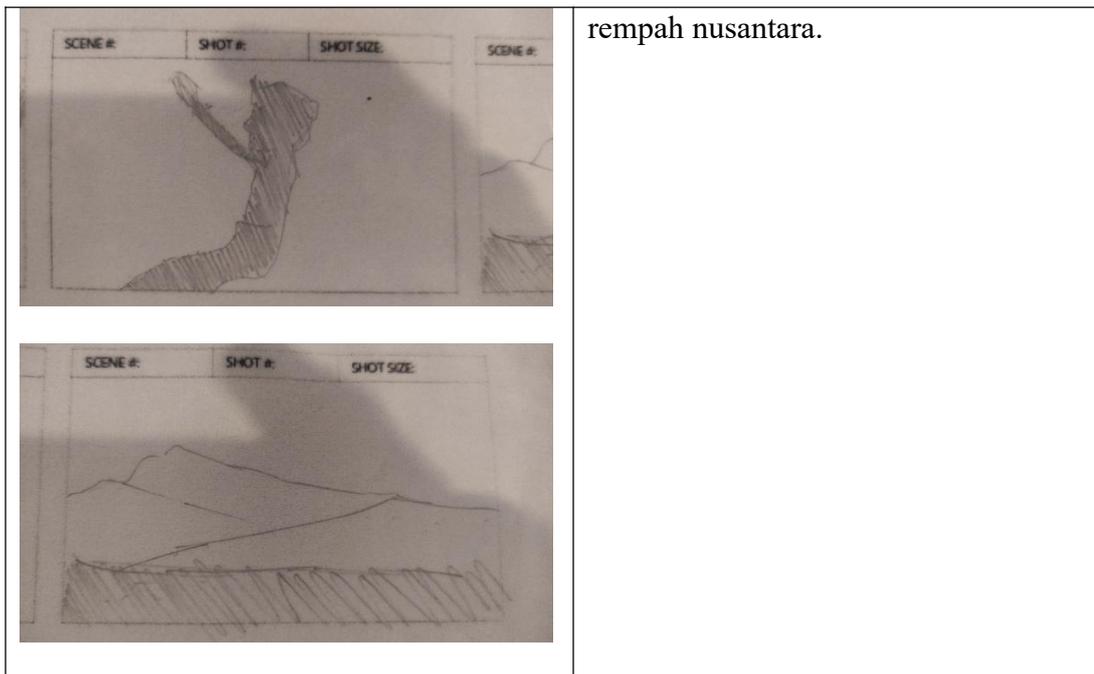
	<p>akar dan tumbuh juga tanaman muda di atasnya. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i>.</p>
	<p>Pada shot 6, Menggambarkan tanaman muda tadi yang sudah mulai tumbuh. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i>.</p>
	<p>Pada shot 7, Menggambarkan secara cepat pertumbuhan tanaman muda tadi menjadi sebuah pohon cengkeh. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>till up</i>.</p>
	<p>Pada shot 7 dan 8, Menggambarkan bahwa ada kehidupan di pohon cengkeh yang telah tumbuh besar seperti burung, semut, tumbuhan, dan termasuk juga buah cengkeh.</p>
	<p>Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>panning/pan</i> ke kanan.</p>

	<p>Pada shot 9, Menggambarkan penampakan pohon cengkeh secara keseluruhan dan juga menggambarkan suasana hutan yang damai. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i> dan <i>angle</i> kamera dari <i>close up</i> kemudian menjadi <i>extreme long shot</i>.</p>
	<p>Pada shot 10, Menggambarkan suasana tepian pantai. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i> dan <i>angle</i> kamera dari <i>close up</i> kemudian menjadi <i>extreme long shot</i>.</p>
	<p>Pada shot 11, Menggambarkan beberapa macam rempah yang ada di dalam piring-piring kecil. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>panning/pan</i> ke kanan.</p>
	<p>Pada shot 12, Menggambarkan tangan seorang tabib yang sedang menumbuk dan mencampur rempah-rempah. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i> dan <i>angle</i></p>

	kamera menggunakan <i>close up</i> .
	<p>Pada shot 13, Menggambarkan seorang tabib yang sedang mengobati dan mengoleskan obat kepada pasiennya. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>panning/pan</i> ke kanan.</p>
	<p>Pada shot 14, Menggambarkan sebuah kapal yang sedang berlayar dilautan. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>zoom out</i> dilanjutkan <i>zoom in</i> kemudian <i>arc</i> kebelakang kapal sebagai transisi.</p>
	<p>Pada shot 15, Menggambarkan kapal yang tadi dilautan berpindah tempat ke dalam pertunjukan opera. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>arc</i> dari kanan berputar ke kiri.</p>
	<p>Pada shot 16, Menggambarkan tirai pertunjukan tertutup kemudian muncul “JALUR REMPAH NUSANTARA” dibarengi dengan tirai belakang menjadi blur kemudian</p>

	<p>meghilang.</p> <p>Pada shot 17, Menggambarkan suasana desa pagi hari di salah satu daerah di nusantara dengan berbagai aktivitas dari masyarakat. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>panning/pan</i> ke kanan.</p>
	<p>Pada shot 18, Menggambarkan suasana di perkebunan cengkeh pada pagi hari dengan aktivitas dari para petani yang sedang berkebun. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>panning/pan</i> ke kanan.</p>
	<p>Pada shot 19, Menggambarkan seorang petani yang sedang memetik cengkeh. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu <i>still</i> dan menggunakan <i>angle</i> kamera <i>normal</i>.</p>
	<p>Pada shot 20, Menggambarkan suasana di pelabuhan ketika kapal india datang.</p>

	<p>Pada shot 21, Menggambarkan suasana di pelabuhan ketika pedagang india beserta awak kapalnya menaiki kapal kecil kemudian menuju ke tepian dibarengi dengan masyarakat pribumi sedang memperhatikan kedatangan mereka.</p>
	<p>Pada shot 22, Menggambarkan pedagang india yang sedamh membeli rempah-rempah kepada pedangan nusantara.</p>
	<p>Pada shot 23, Menggambarkan perjalanan dan route awal mula bangsa india menjual rempah ke eropa sampai dengan bangsa-bangsa eropa menjelajah untuk mencari sumber rempah-rempah sendiri.</p>
	<p>Pada shot 24, Menggambarkan suasana konflik yang terjadi antara pribumi dengan bangsa asing dan sebagai adegan penutup dari video animasi tentang deskripsi jalur</p>



4.1.2. Tahap Produksi

Berikut adalah hasil dari tahapan produksi :

A. *Background*

Berikut adalah background yang telah penulis buat dengan menggunakan aplikasi clip studio paint dengan resolusi 2560 x 1440 pxl.



Gambar 4.1 *Background Scene 1 - shot 1*



Gambar 4.2 *Background Scene 1 - shot 2 dan 3*



Gambar 4.3 *Background Scene 1 - shot 4*

Pada gambar 4.1, 4.2, dan 4.3 merupakan *background* dari *scene 1* yang merupakan suasana di langit.



Gambar 4.4 *Background Scene 2 - shot 1*

Pada gambar 4.4 merupakan *background* dari *scene 2 - shot 1* di yang didalamnya terdapat elemen rumput dan tanah.



Gambar 4.5 *Background Scene 2 - shot 2*



Gambar 4.6 *Background Scene 2 - shot 3*

Pada gambar 4.5 dan 4.6 merupakan *background* dari *scene 2 - shot 2* dan *shot 3* didalamnya terdapat beberapa elemen berupa rumput, tanah, dan awan.



Gambar 4.7 *Background Scene 2 - shot 4*

Pada gambar 4.7 merupakan *background* dari *scene 2 - shot 4* yang didalamnya terdapat beberapa elemen berupa dedaunan, dahan pohon, langit, dan awan.



Gambar 4.8 *Background Scene 2 - shot 5*

Pada gambar 4.8 merupakan *background* dari *scene 2 - shot 5* yang didalamnya terdapat beberapa elemen berupa dedaunan, pohon, langit, rerumputan dan awan.



Gambar 4.9 *Background Scene 3 - shot 1*

Pada gambar 4.9 merupakan *background* dari *scene 3 - shot 1* yang didalamnya terdapat beberapa elemen berupa gunung, pantai, dan hutan.



Gambar 4.10 *Background Scene 4 - shot 1*

Pada gambar 4.10 merupakan *background* dari *scene 4 - shot 1* yang didalamnya terdapat tampilan dari berbagai rempah-rempah.



Gambar 4.11 *Background Scene 5 - shot 1*

Pada gambar 4.11 merupakan *background* dari *scene 5 - shot 1* yang menampilkan suasana dari pedesaan.



Gambar 4.12 *Background Scene 5 - shot 2*

Pada gambar 4.12 merupakan *background* dari *scene 5 - shot 2* yang menampilkan suasana dari perkebunan cengkeh.



Gambar 4.13 *Background Scene 6 - shot 1 dan 2*



Gambar 4.14 *Background Scene 6 - shot 3*

Pada gambar 4.13 dan 4.14 merupakan *background* dari *scene 6 - shot 1*, *shot 2*, dan *shot 3* yang menampilkan suasana dari pelabuhan.

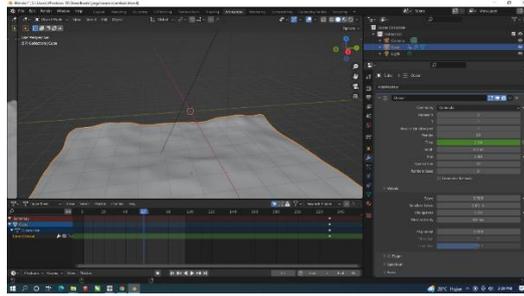
B. Modeling Objek

Berikut adalah modeling objek yang telah penulis buat dengan menggunakan aplikasi blender.



Gambar 4.15 *Modeling Objek Burung Nuri*

Pada gambar 4.15 merupakan *modeling* dari objek burung yang telah dibuat di aplikasi blender.



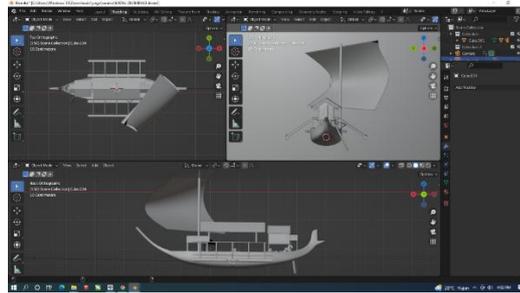
Gambar 4.16 *Modeling* Objek Ombak

Pada gambar 4.16 merupakan *modeling* dari objek ombak yang telah dibuat di aplikasi blender.



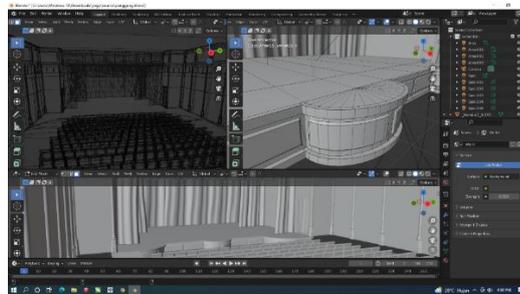
Gambar 4.17 *Modeling* Objek Karakter

Pada gambar 4.17 merupakan *modeling* dari objek karakter yang telah dibuat di aplikasi blender.



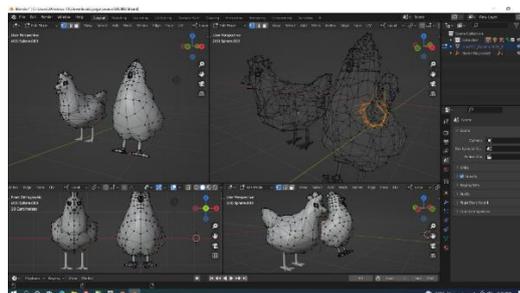
Gambar 4.18 *Modeling* Objek Kapal

Pada gambar 4.18 merupakan *modeling* dari objek kapal yang telah dibuat di aplikasi blender.



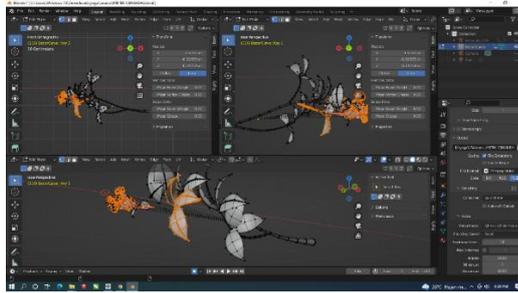
Gambar 4.19 *Modeling* Objek Panggung Pertunjukan

Pada gambar 4.19 merupakan *modeling* dari objek panggung pertunjukan yang telah dibuat di aplikasi blender.



Gambar 4.20 *Modeling* Objek Ayam

Pada gambar 4.20 merupakan *modeling* dari objek ayam yang telah dibuat di aplikasi blender.



Gambar 4.21 *Modeling* Objek Tanaman

Pada gambar 4.21 merupakan *modeling* dari objek tanaman yang telah dibuat di aplikasi blender.

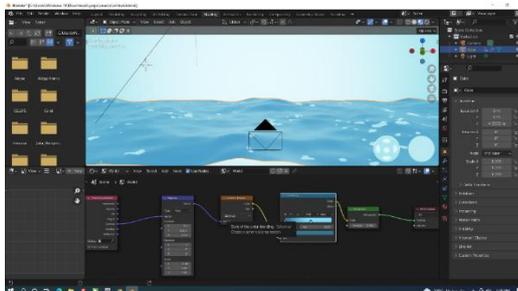
C. *Texturing* Objek

Berikut adalah *texturing* objek yang telah penulis buat dengan menggunakan aplikasi blender.



Gambar 4.22 *Texturing* Objek Burung Nuri

Pada gambar 4.22 merupakan *texturing* dari objek burung yang telah dibuat di aplikasi blender.



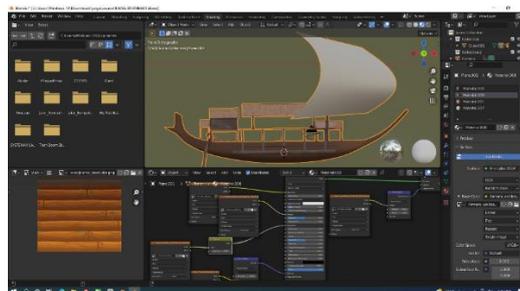
Gambar 4.23 *Texturing* Objek Ombak

Pada gambar 4.23 merupakan *texturing* dari objek ombak yang telah dibuat di aplikasi blender.



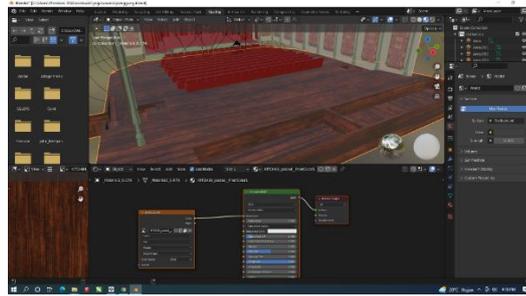
Gambar 4.24 *Texturing* Objek Karakter

Pada gambar 4.24 merupakan *texturing* dari objek karakter yang telah dibuat di aplikasi blender.



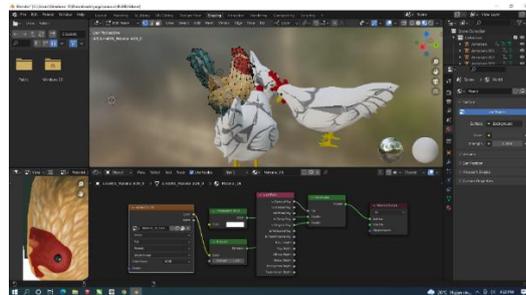
Gambar 4.25 *Texturing* Objek Kapal

Pada gambar 4.25 merupakan *texturing* dari objek kapal yang telah dibuat di aplikasi blender.



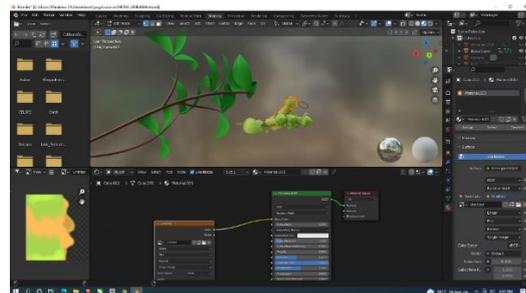
Gambar 4.26 *Texturing* Objek Panggung Pertunjukan

Pada gambar 4.26 merupakan *texturing* dari objek panggung pertunjukan yang telah dibuat di aplikasi blender.



Gambar 4.27 *Texturing* Objek Ayam

Pada gambar 4.27 merupakan *texturing* dari objek ayam yang telah dibuat di aplikasi blender.



Gambar 4.28 *Texturing* Objek Tanaman

Pada gambar 4.28 merupakan *texturing* dari objek tanaman yang telah dibuat di aplikasi blender.

D. Bumper Animasi

Berikut adalah tahap dalam membuat bumper mulai mulai dari menggunakan aplikasi adobe ilustrator dan adobe photoshop.



JALUR REMPAH
NUSANTARA

Gambar 4.29 *Bumper Tittle Tanpa Texture*

Pada gambar 4.29 merupakan *bumper text* tanpa *texture* yang telah dibuat di aplikasi adobe ilustrator.



JALUR REMPAH
NUSANTARA



Gambar 4.30 *Bumper Tittle dengan Texture*

Pada gambar 4.30 merupakan *bumper text* dengan *texture* yang telah dibuat di aplikasi adobe photoshop.

E. Animasi

Berikut adalah tahap animasi dari bahan2 yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan aplikasi adobe after effect dan blender.



Gambar 4.31 Proses dan hasil *Animasi Scene 1 - Shot 1*

Pada gambar 4.31 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 1 - shot 1* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



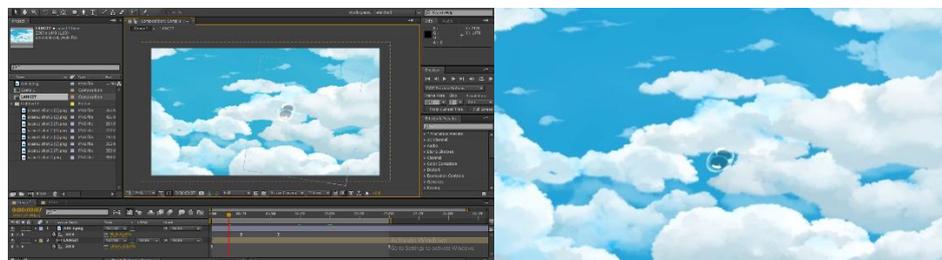
Gambar 4.32 Proses dan hasil *Animasi Scene 1 - Shot 2*

Pada gambar 4.32 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 1 - shot 2* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



Gambar 4.33 Proses dan hasil *Animasi Scene 1 - Shot 3*

Pada gambar 4.33 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 1 - shot 3* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



Gambar 4.34 Proses dan hasil *Animasi Scene 1 - Shot 4*

Pada gambar 4.34 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 1 - shot 4* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



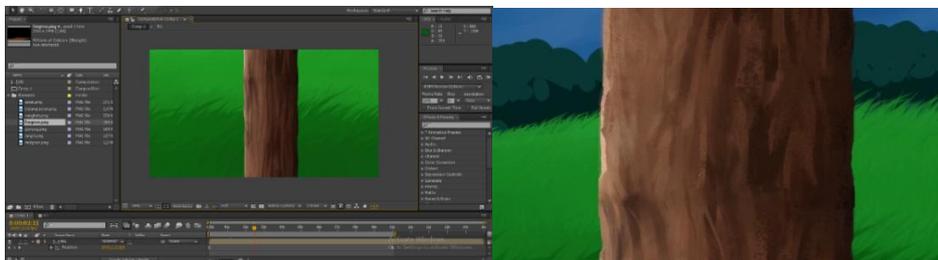
Gambar 4.35 Proses dan hasil *Animasi Scene 2 - Shot 1*

Pada gambar 4.35 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 2 - shot 1* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



Gambar 4.36 Proses dan hasil *Animasi Scene 2 - Shot 2*

Pada gambar 4.36 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 2 - shot 2* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



Gambar 4.37 Proses dan hasil *Animasi Scene 2 - Shot 3*

Pada gambar 4.37 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 2 - shot 3* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



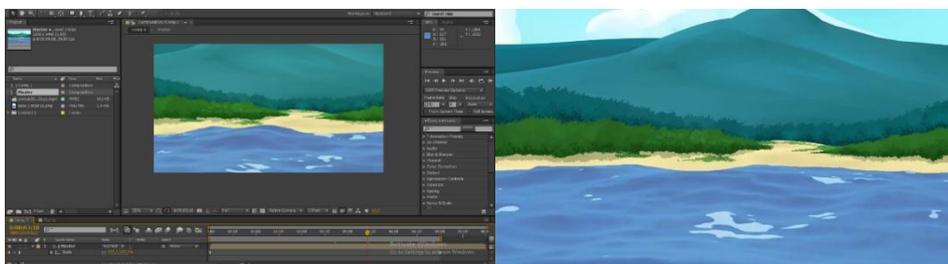
Gambar 4.38 Proses dan hasil *Animasi Scene 2 - Shot 4*

Pada gambar 4.38 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 2 - shot 4* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



Gambar 4.39 Proses dan hasil *Animasi Scene 2 - Shot 5*

Pada gambar 4.39 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 2 - shot 5* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



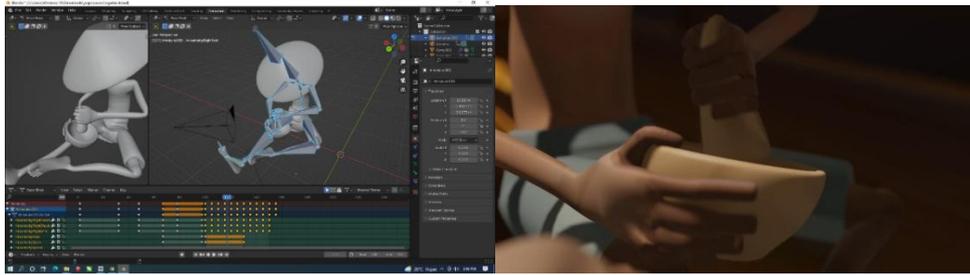
Gambar 4.40 Proses dan hasil *Animasi Scene 3 - Shot 1*

Pada gambar 4.40 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 3 - shot 1* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



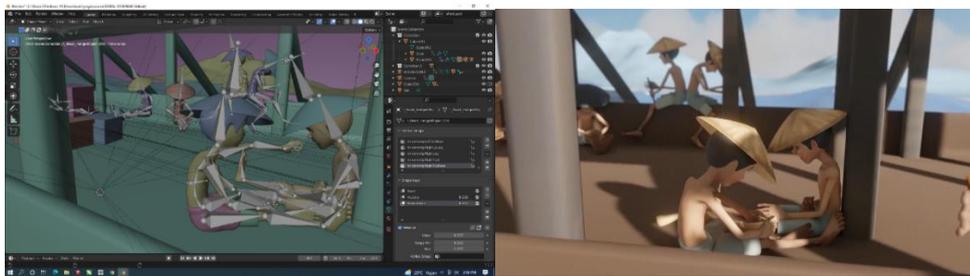
Gambar 4.41 Proses dan hasil *Animasi Scene 4 - Shot 1*

Pada gambar 4.41 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 4 - shot 1* dengan menggunakan *software* adobe after effect.



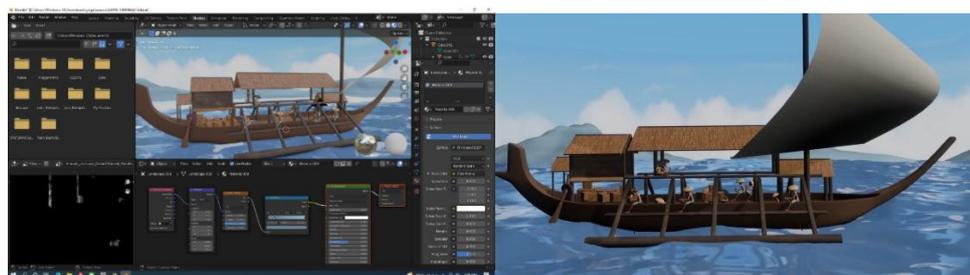
Gambar 4.42 Proses dan hasil *Animasi Scene 4 - Shot 2*

Pada gambar 4.42 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 4 - shot 2* dengan menggunakan *software* blender.



Gambar 4.43 Proses dan hasil *Animasi Scene 4 - Shot 3*

Pada gambar 4.43 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 4 - shot 3* dengan menggunakan *software* blender.



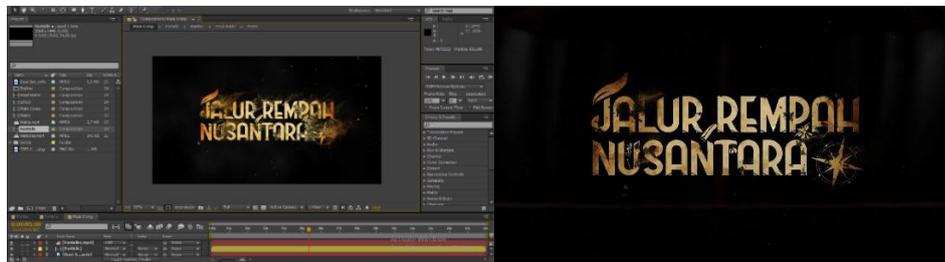
Gambar 4.44 Proses dan hasil *Animasi Scene 4 - Shot 4*

Pada gambar 4.44 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 4 - shot 4* dengan menggunakan *software* blender.



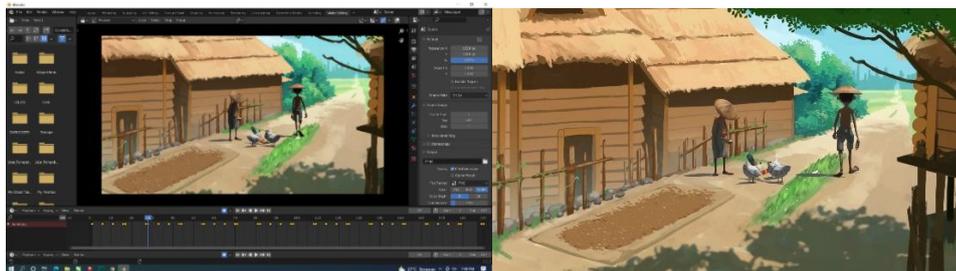
Gambar 4.45 Proses dan hasil *Animasi Scene 4 - Shot 5*

Pada gambar 4.45 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 4 - shot 5* dengan menggunakan *software* blender.



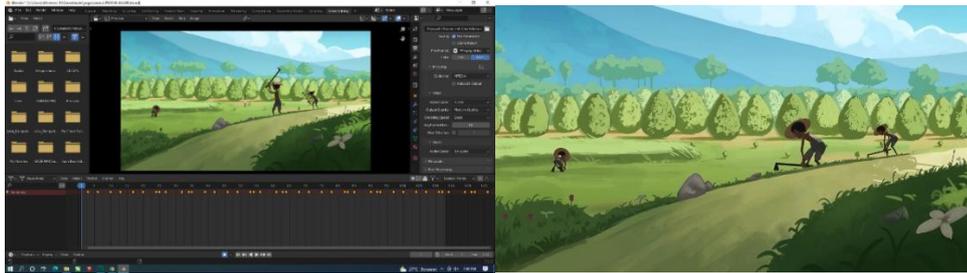
Gambar 4.46 Proses dan hasil *Animasi Scene 4 - Shot 6*

Pada gambar 4.46 merupakan proses dan hasil dari pembuatan *bumper* animasi yang merupakan *scene 4 - shot 6* dengan menggunakan *software* adobe after affect.



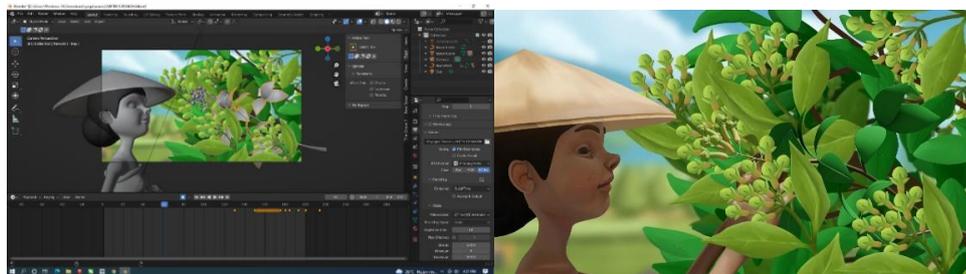
Gambar 4.47 Proses dan hasil *Animasi Scene 5 - Shot 1*

Pada gambar 4.47 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 5 - shot 1* dengan menggunakan *software* blender.



Gambar 4.48 Proses dan hasil *Animasi Scene 5 - Shot 2*

Pada gambar 4.48 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 5 - shot 2* dengan menggunakan *software* blender.



Gambar 4.49 Proses dan hasil *Animasi Scene 5 - Shot 3*

Pada gambar 4.49 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 5 - shot 3* dengan menggunakan *software* blender.



Gambar 4.50 Proses dan hasil *Animasi Scene 6 - Shot 1*

Pada gambar 4.50 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 6 - shot 1* dengan menggunakan *software* blender.



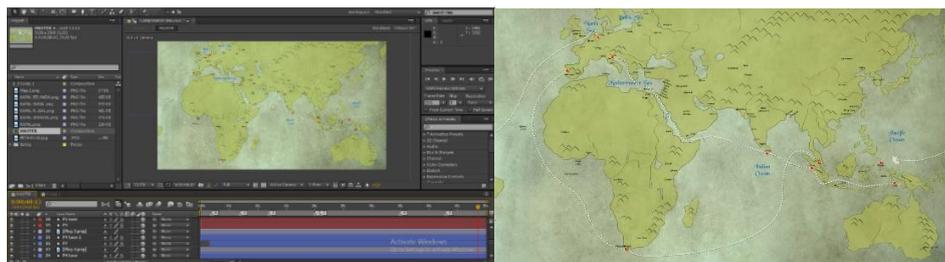
Gambar 4.51 Proses dan hasil *Animasi Scene 6 - Shot 2*

Pada gambar 4.51 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 6 - shot 2* dengan menggunakan *software* blender.



Gambar 4.52 Proses dan hasil *Animasi Scene 6 - Shot 3*

Pada gambar 4.52 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi *scene 6 - shot 3* dengan menggunakan *software* blender.



Gambar 4.53 Proses dan hasil *Animasi Scene 7*

Pada gambar 4.53 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi peta yang merupakan *scene 7* dengan menggunakan *software* after effect.



Gambar 4.54 Proses dan hasil *Animasi Scene 8*

Pada gambar 4.54 merupakan proses dan hasil dari pembuatan klip animasi konflik yang merupakan *scene 8* dengan menggunakan *software* blender.

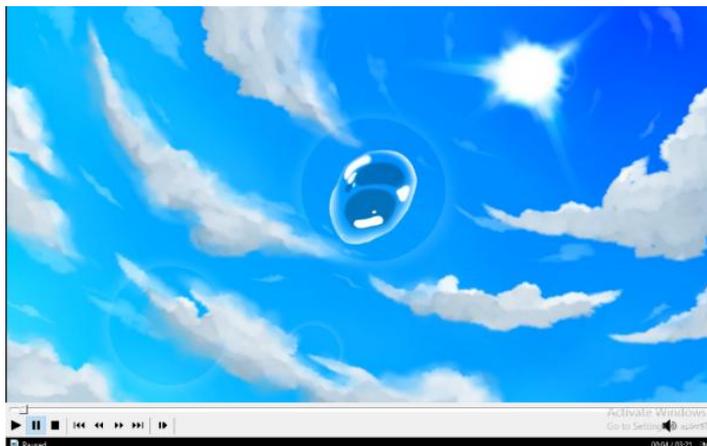
4.1.3. Tahap Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan hasil akhir dari penggabungan semua bahan yang telah dibuat pada proses produksi yaitu berupa kumpulan klip video, *sfx*, dan *voice over* menjadi sebuah sajian yang utuh berupa video animasi tentang deskripsi jalur rempah nusantara yang berdurasi 3 menit 21 detik dengan resolusi 1920 x 1080 px.



Gambar 4.55 Proses Akhir Penggabungan Semua *Footage, SFX, Voice Over*

Pada gambar 4.55 merupakan proses akhir penggabungan semua klip/*footage*, *sound effect*, *background*, dan *voice over* menjadi sajian yang utuh.



Gambar 4.56 Screenshot Hasil Akhir Video Animasi

Pada gambar 4.56 merupakan *screenshot* hasil akhir dari video animasi yang telah di *export* ber-durasi 3 menit 21 detik dengan codec H.264, format mp4, dan memiliki resolusi 12920 x 1080 px.

4.2. Pembahasan

Berdasarkan dari konsep dan ide yang telah dirancang maka hasil akhir yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebuah sajian video animasi tentang deskripsi jalur rempah nusantara yang berdurasi 3 menit 21 detik dengan format MP4/H.264 dan memiliki resolusi 1920 x 1080 px.

Tujuan Perancangan Animasi Tentang Deskripsi Jalur Rempah Nusantara adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang sejarah yang tidak banyak masyarakat awam ketahui pada umumnya dengan menggunakan media digital berupa animasi video berbasis infografis, edukasi, dan informatif. Tentang bagaimana peranan penting jalur rempah Nusantara sebagai jalur perdagangan global dan jalur budaya antar pulau.

Adapun target *audience* dari perancangan video animasi deskripsi adalah mulai dari pelajar usia 13 tahun sampai masyarakat dewasa usia 30 tahun

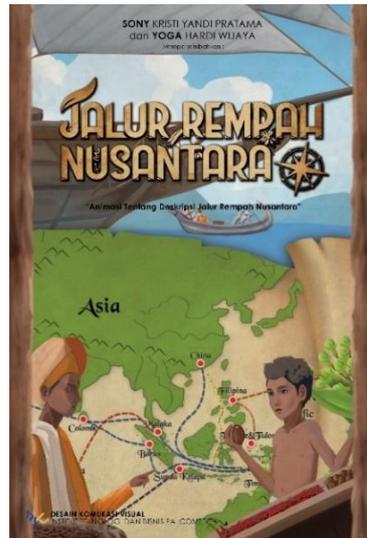
dalam daerah maupun luar daerah untuk lebih mengingatkan tentang bagaimana pentingnya pengaruh sejarah akan bagaimana berkembangannya masa kini.

4.2. Media Pendukung

Media yang akan digunakan dalam perancangan video animasi tentang deskripsi jalur rempah nusantara dibagi menjadi media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah animasi yang diputar di layar monitor, sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk mempromosikan maupun membantu media utama. Media pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Poster Animasi

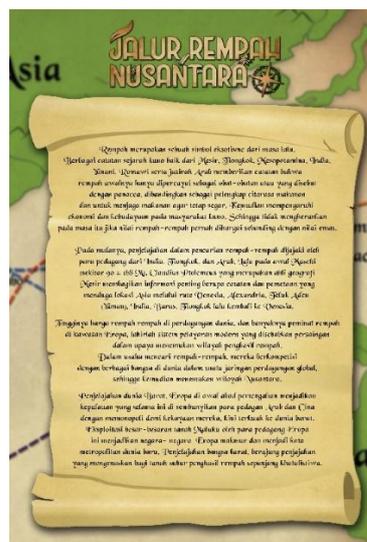
Poster animasi digunakan sebagai media pendukung bertujuan untuk menampilkan atau mengenalkan video animasi apa yang penulis sajikan, di dalam poster ini mencakup elemen-elemen inti yang berupa kapal, peta, bangsa asing, bangsa pribumi dan tittle jalur rempah nusantara. Hasil akhir media pendukung poster dapat dilihat pada gambar 4.57.



Gambar 4.57 Poster Animasi Sebagai Media Pendukung

B. Deskripsi Singkat Animasi

Deskripsi singkat animasi digunakan sebagai media pendukung karena bertujuan untuk memperkenalkan dan menginformasikan sejarah singkat darimana dan untuk apa rempah dimanfaatkan ataupun digunakan sebelum terbentuknya jalur rempah nusantara. Hasil akhir media pendukung deskripsi singkat animasi dapat dilihat pada gambar 4.58.



Gambar 4.58 Deskripsi Singkat Animasi Sebagai Media Pendukung

C. Peta Jalur Rempah Nusantara

Peta jalur rempah nusantara dijadikan sebagai media pendukung bertujuan untuk menginformasikan jalur rempah nusantara secara lengkap. Hasil akhir media pendukung peta jalur rempah nusantara dapat dilihat pada gambar 4.59.



Gambar 4.59 Peta Jalur Rempah Nusantara Sebagai Media Pendukung

D. Shot Animasi

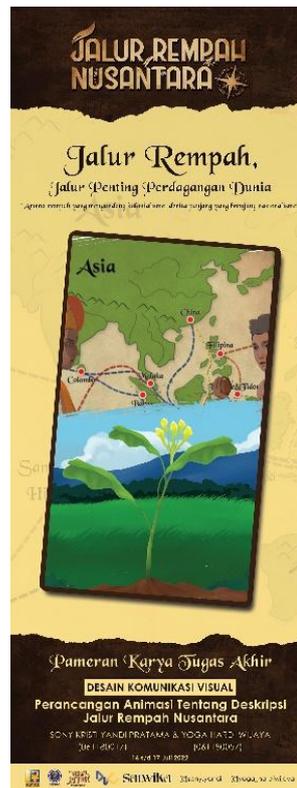
Shot animasi digunakan sebagai media pendukung bertujuan untuk memperkenalkan animasi dengan menunjukkan beberapa shot cuplikan di dalam video animasi. Hasil akhir media pendukung shot animasi dapat dilihat pada gambar 4.60.



Gambar 4.60 Shot Animasi Sebagai Media Pendukung

E. X-Banner

X-Banner digunakan untuk mengenalkan karya apa yang penulis buat, di dalam *x-banner* ini berisi tittle, nama, serta sponsor yang terkait. Hasil akhir media pendukung *X- Banner* dapat dilihat pada gambar 4.61.



Gambar 4.61 *X-Banner* Sebagai Media Pendukung

F. Stiker

Stiker menjadi media pendukung yang unik karena karakternya yang fleksibel. Stiker yang digunakan menunjukkan bumper text jalur rempah nusantara dengan ukuran 8x4cm. Hasil akhir media pendukung stiker dapat dilihat pada gambar 4.62.



Gambar 4.62 Stiker Sebagai Media Pendukung

G. Gantungan Kunci Pin dan Akrilik

Penulis menggunakan 2 model gantungan kunci yang berupa pin dan akrilik. Desain gantungan kunci pin yang digunakan hampir sama dengan stiker yaitu menampilkan bumper text jalur rempah nusantara sedangkan desain gantungan kunci akrilik menggunakan desain kompas lalu ditengahnya dipadukan bunga lawang. Ukuran gantungan kunci 5x5 cm. Hasil akhir media pendukung gantungan kunci dapat dilihat pada gambar 4.63.



Gambar 4.63 Gantungan Kunci Sebagai Media Pendukung

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses dari laporan tugas akhir diatas, maka Penulis mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan animasi tentang deskripsi jalur rempah nusantara ini merupakan salah satu karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Pembuatan animasi ini dimaksudkan untuk dapat menjadi media edukasi informatif dan interaktif bagi masyarakat supaya mengingat maupun tidak melupakan sejarah yang ada
3. Pemakaian animasi sebagai media edukasi ini diharapkan dapat menarik minat dan menjadi referensi untuk penelitian kedepannya

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan setelah membuat animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu menentukan pesan apa yang ingin disampaikan dari animasi tersebut
2. Dibutuhkannya kreatifitas dan inovasi agar konsep dapat diwujudkan
3. Membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam perancangan agar hasil akhir sesuai dengan apa yang diinginkan
4. Mencari refrensi dan pendapat ahli sebagai bahan pertimbangan

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, Marsha dan Menuli Teguh Riyanti. (2016). *Tran Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Dimensi DKV. Vol. 1. No. 1. ISSN 2502- 7425.
- A. Yusuf Muri. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Gabungan*. Pt Fajar Interpratama Mandiri.
- Galang Baru Saputra, Ani Rosita, Ike Sureni. (2018). *Perancangan Desain Kib (Kartu Identitas Berobat) Di Upt Puskesmas Ngebel Kabupaten Ponorogo*. *Global Health Science*. Vol. 3 No. 3. ISSN: 2503-5088 (p) 2622-1055 (e).
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, Cecep. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Morrison, M. A. (2015). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu, Cetakan Keempat*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Munir, (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nadya, Hadi Saputra. (2018). *Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "Dreadout"*. National Conference of Creative Industry. Sustainable Tourism 25 Industry for Economic Development. Universitas Bunda Mulia. ISSN: 2622- 7436.
- Ni Putu Dhea Pramesti, Trisha Aulia Nabillah. (2021). *Infografis sebagai Media Promosi Bali Safari di Masa Pandemi Covid-19*. Seminar Nasional Desain – SANDI. Vol. 1.
- Putra, Benny Agusti. *Jalur Rempah Dalam Konstruksi Media Online KOMPAS Tahun 2017-2021: Perspektif Sejarah*
- Rahman, Fadly. (2019). *Negeri Rempah-Rempah Dari Masa Bersemi Hingga Gugurnya Kejayaan Rempah-Rempah*. Patanjala Jurnal penelitian Sejarah dan Budaya Vol 11, No. 13 . ISSN: 2598-1242 (online).

- Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Volume 5 Nomor 2. Visual Communication Design BINUS University.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Supriyadi. (2016). *COMMUNITY OF PRACTITIONERS: SOLUSI ALTERNATIF BERBAGI PENGETAHUAN ANTAR PUSTAKAWAN*. Lentera Pustaka 2 (2): 83-93. ISSN: 2302-4666.
- Soewito, Yudhi. (2013). *Kualitas produk, merek dan desain pengaruhnya terhadap keputusan pembelian sepeda motor Yamaha Mio*. Jurnal EMBA. Vol.1. No.3. Hal. 218-229. ISSN 2303-1174.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.