

## BAB IV

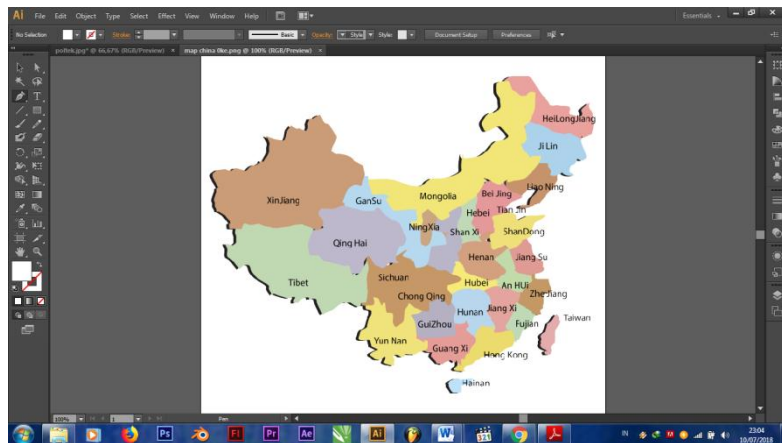
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Analisis

Analisis yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

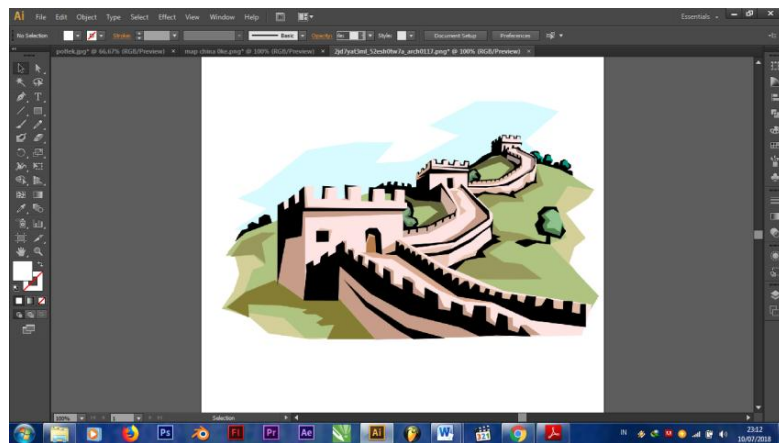
##### 4.1.1 Analisis Visual

Penulis menggunakan *software Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, dan Adobe Premiere CS6* sebagai media untuk mendesain karakter, animasi dan penyesuaian video animasi. *Illustrator* merupakan *software* untuk mengelolah serta mengerti desain atau mengambar berbasis vektor dikomputer. *Software* ini banyak digunakan pada perusahaan periklanan dan percetakan untuk proses desain. Penulis menggunakan *software* ini untuk dapat melakukan *import*, melakukan pengaturan *layer* dan membuat karakter sebelum dimasukan ke *software* animasi *Adobe After Effect*.



**Gambar 4.1 Proses Pembuatan Peta Negara RRT**

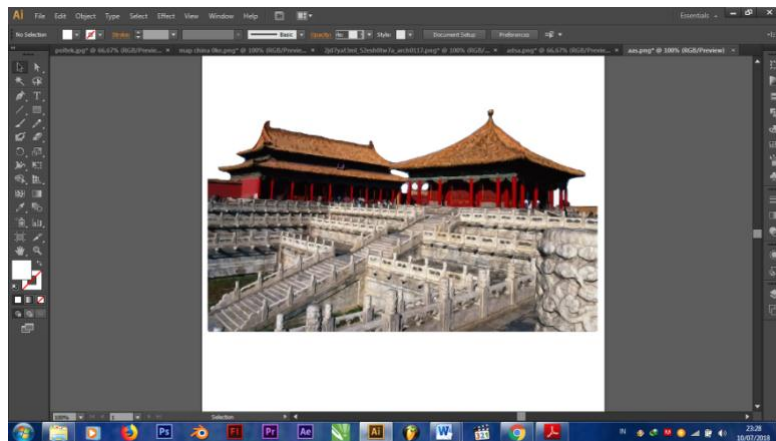
Proses desain peta negara Tiongkok dengan menggunakan contoh gambar yang di ambil di *google* dan di *tracing* seperti gambar yang telah diambil. Sehingga bentuk gambar dapat mewakili bentuk peta aslinya.



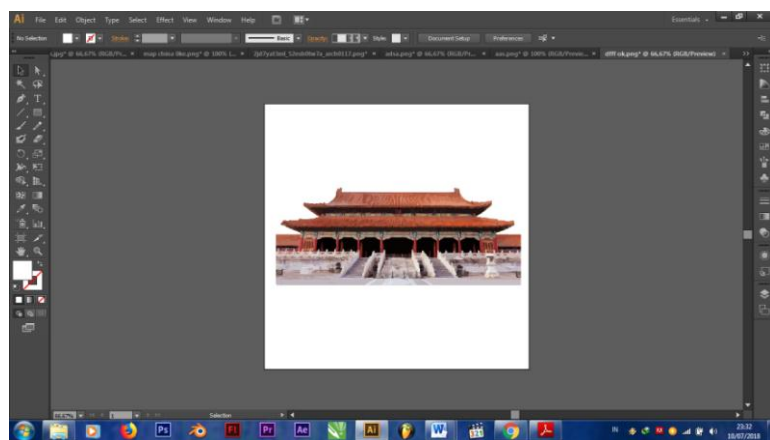
**Gambar 4.2 Proses Pembuatan Tembok Raksasa di Tiongkok**



**Gambar 4.3 Proses Pembuatan Bangunan Kerajaan di Tiongkok**

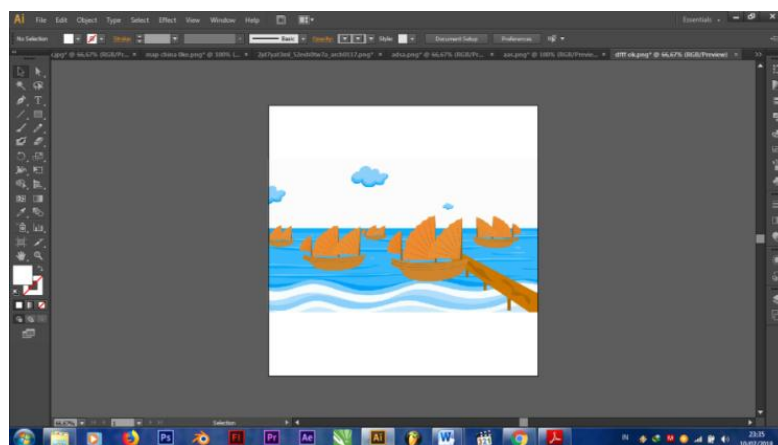


**Gambar 4.4 Proses Pembuatan Bangunan Kerajaan di Tiongkok**



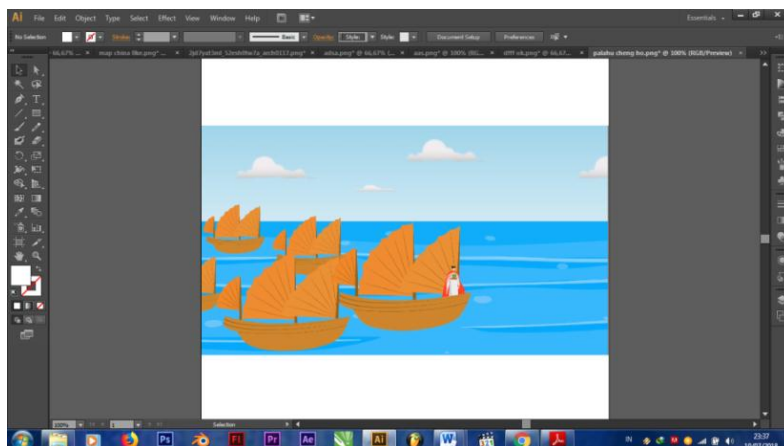
**Gambar 4.5 Proses Pembuatan Bangunan Kerajaan di Tiongkok**

Desain bentuk tembok raksasa RRT dan bangunan kerajaan dengan menggunakan contoh yang sudah ada dan di *tracing* seperti gambar aslinya. Gambar ini dapat digunakan untuk dijadikan animasi. Proses ini penulis membuat desain untuk bangunan pada gedung kerajaan yang ada di China dengan menambah gambar ini dapat menjelaskan bahwa laksamana Cheng Ho berasal dari negara Tiongkok.



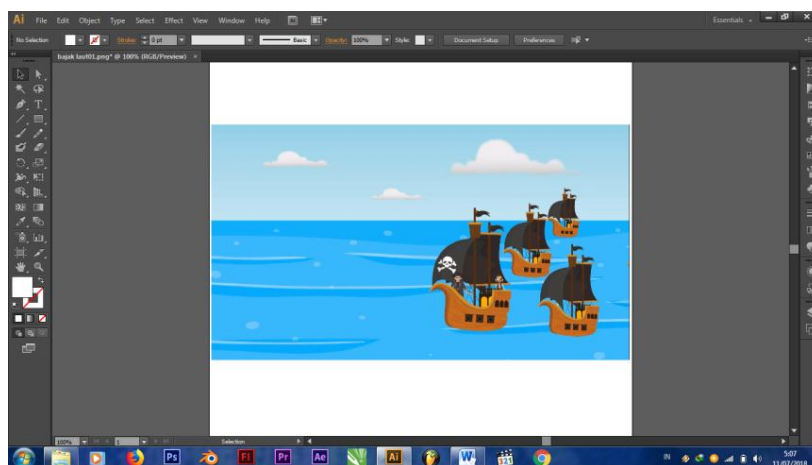
**Gambar 4.6 Proses Pembuatan Perahu di Pelabuhan**

Proses pembuatan kelompok Laksamana Cheng Ho di pelabuhan yang siap berjalan untuk berdagang dan menyebarkan ajaran Islam ke dunia. Warna pada perahu dengan warna coklat dan laut diberi warna biru terkesan membawa nilai positif dalam perjalanan Laksamana Cheng Ho untuk menyebarkan ajaran Islam.



**Gambar 4.7 Proses Pembuatan Pelahu Perjalanan Laksamana Cheng Ho**

Proses perjalanan animasi Laksamana Cheng Ho yang telah berjalan dengan semangat dan gagah berani melewati lautan yang luas. Laksamana Cheng Ho yang berdiri didepan perahu menunjukan kepemimpinannya.



**Gambar 4.8 Proses Pembuatan Perahu Perampok Bajak Laut (Bandit)**

Proses pembuatan animasi kelompok bajak laut atau bandit yang siap merampok kelompok Laksamana Cheng Ho diperjalanan. Kelompok bajak laut ini sangat senang melihat pasukan kelompok laksmana Cheng Ho yang begitu banyak

membawa barang-barang yang berharga. Perahu yang melambangkan tengkorak didepanya yang begitu besar membuat pasukan laksamana Cheng Ho ketakutan namun dengan berani Laksamana Cheng Ho memberi mengarahkan kepada anggotanya dan kemudian pasukan Laksamana Cheng Ho mulai berani untuk melawan bajak laut, sehingga pasukan Laksamana Cheng Ho mengalahkan pasukan bajak laut.



**Gambar 4.9** Proses Pembuatan Perampokan Terhadap Kelompok Pasukan Cheng Ho

Proses Pembuatan animasi perampokan terhadap kelompok Laksamana Cheng Ho di mulai, dengan berani Laksamana Cheng Ho melawan pasukan bajak laut (bandit). Pasukan bajak laut terus melawan agak bisa mendapatkan barang-barang ada di dalam perahu pasukan Laksamana Cheng Ho. *Background* hitam ditambah dengan petir membuat keadaan semakin memanas.

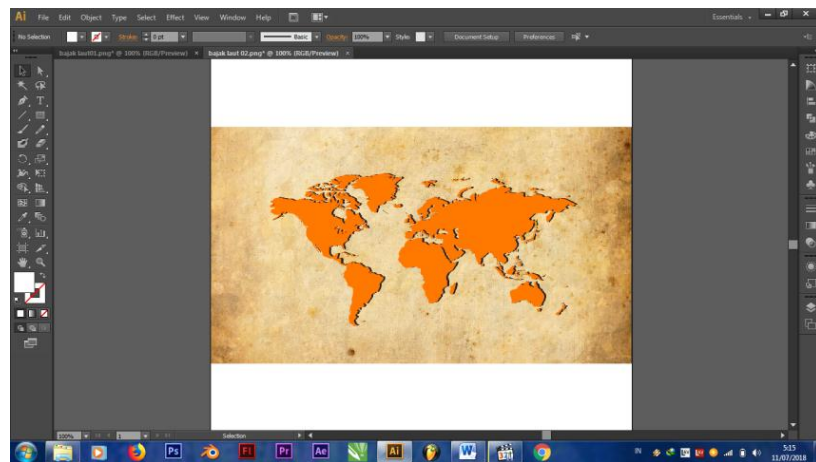


**Gambar 4.10 Proses Pembuatan Malam Hari**



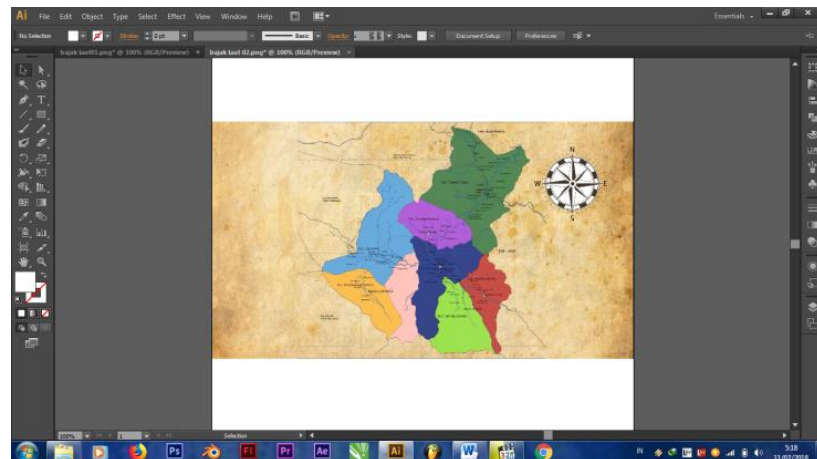
**Gambar 4.11 Proses Pembuatan Siang Hari**

Pada gambar 4.10 dan gambar 4.11 menjelaskan pergantian malam dan siang menunjukkan perjalanan yang panjang yang dilalui kelompok Laksamana Cheng Ho yang begitu berat.



**Gambar 4.12 Proses Pembuatan Peta Dunia**

Proses pembuatan peta dunia menggambarkan luasnya perjalanan Laksamana Cheng Ho untuk mengelilingi dunia, dengan memberi warna coklat pada peta melambangkan daratan yang besar yang harus dilalui pasukan Laksamana Cheng Ho untuk menyebarkan ajaran Islam dan berdagang.

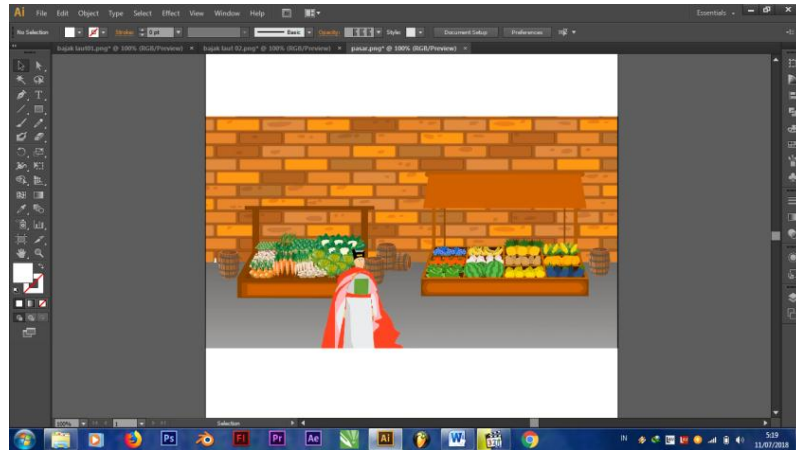


**Gambar 4.13 Proses Pembuatan Peta Palembang**

Proses pembuatan peta Palembang dimana Laksamana Cheng Ho telah sampai di bumi Sriwijaya, dengan memberi

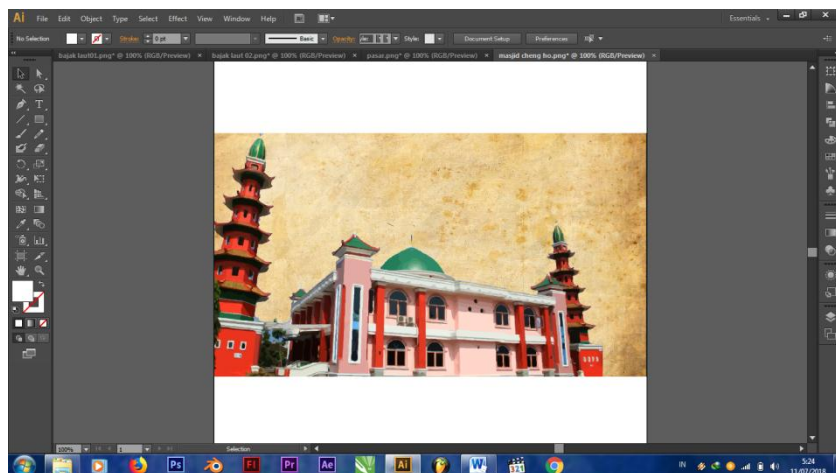


beberapa warna pada peta Palembang menunjukkan besarnya daratan Bumi Sriwijaya ini.



**Gambar 4.14 Proses Pembuatan Usaha di Jalanin dan Menyebarkan Ajaran Islam Oleh Laksamana Cheng Ho**

Pembuatan animasi pada *Adobe Illustrator* ini, perjalanan Laksamana Cheng Ho di Bumi Sriwijaya dengan berdagang dan melakukan penyembalan ajaran Islam di Bumi Sriwijaya. *Background* pasar yang menunjukan kawasan perdagangan yang begitu besar di Bumi Sriwijaya ini.



**Gambar 4.15 Proses Pembuatan Masjid Muhammad Cheng Ho**

Pembuatan Masjid Muhammad Cheng Ho yang begitu besar dengan warna merah dan kubah warna hijau perpaduan antara budaya Tiongkok dan Islam begitu bersahabat dan tidak membedakan perbedaan etnis apapun.

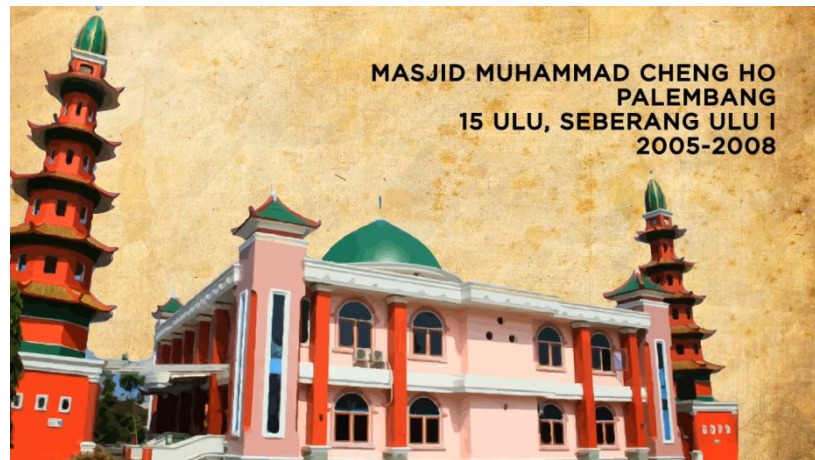


**Gambar 4.16 Pembuatan Logo Politeknik PalComTech**

Proses pembuatan logo menjadi vektor agar dapat di *convert* kedalam *Adobe After Effect* sehingga memainkan animasi logo jauh lebih mudah. Logo Politeknik PalComTech memiliki 2 warna yaitu kuning dan biru.

#### **4.1.2 Analisis Huruf**

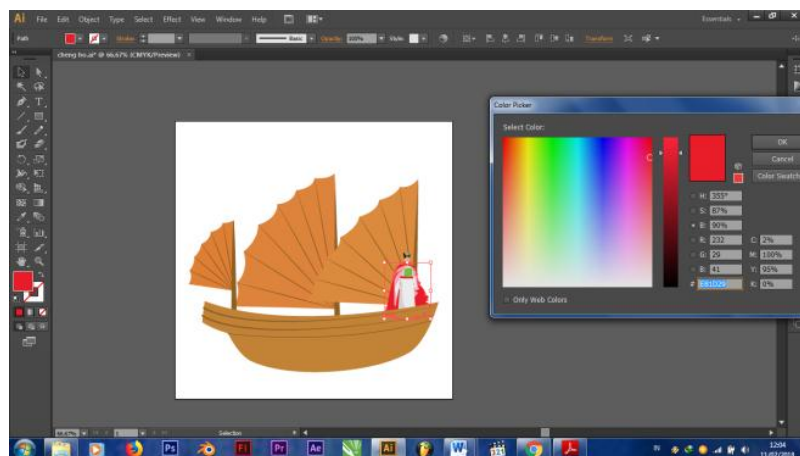
Analisis jenis huruf yang dipakai dalam proyek laporan tugas akhir ini adalah peneliti menggunakan jenis *font Cinematografica* dan *Times New Roman*. Jenis *font Cinematografica* menurut penulis sesuai digunakan dalam proyek ini dikarenakan jenis *font* tersebut sangat artistik dan menunjang dalam menambah kesan *cinematic* dalam pembuatan animasi 2 dimensi yang penulis buat.



**Gambar 4.17** *Font Cinematografica* digunakan ke dalam animasi 2 dimensi

#### 4.1.3 Analisis Warna

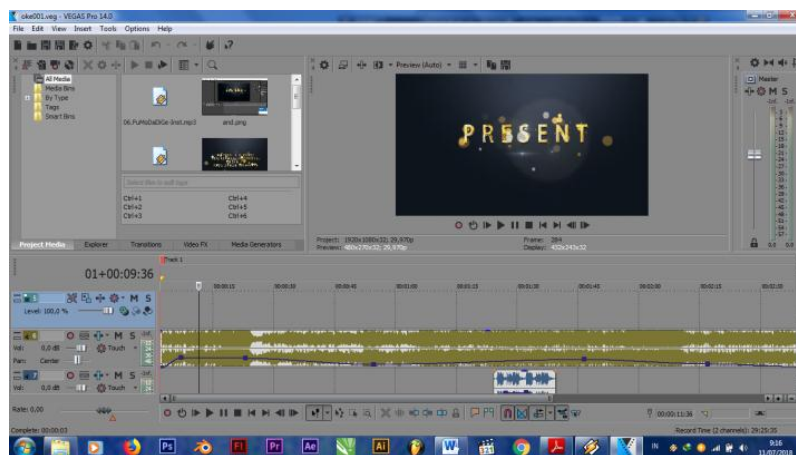
Warna yang digunakan pada proyek laporan tugas akhir ini adalah warna *Pastel*. Penggunaan warna *pastel* pada proyek ini menurut peneliti sangat sesuai, mengingat animasi 2 dimensi ini memiliki suasana yang cukup menarik. Sehingga penggunaan warna *pastel* akan sangat mendukung dalam tampilan animasi 2 dimensi ini pada masjid tersebut.



**Gambar 4.18** Proses *Color Picker*

#### 4.1.4 Analisis Lagu

Lagu yang digunakan dalam proyek tugas akhir ini adalah *Fu mo da di* ciptaan Yuan Qian Ren yang berasal dari Taiwan dimana lagu ini menceritakan perjalanan Panglima perang yaitu Guan Yu yang sangat terkenal dimana-mana, Guan Yu sering kita dengar di cerita 3 dinasty yang ada di Tiongkok dan sering muncul di dunia *games* sebagai hero yang ada didalamnya. Penggunaan lagu ini menurut peneliti sangatlah sesuai karena memiliki *instrument* yang kuat, semangat dan mendalam.



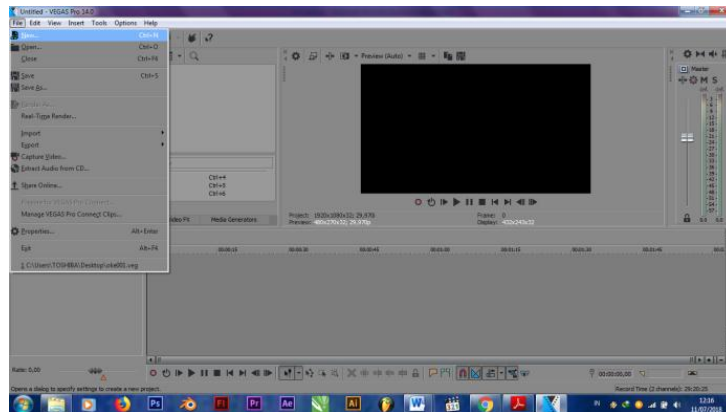
Gambar 4.19 Penggunaan Lagu *fu mo da di*

#### 4.2 Perancangan

Berdasarkan analisis diatas peneliti mulai melakukan perancangan proyek laporan tugas akhir yang akan menjadi sebuah video animasi 2. Adapun tahapan-tahapan perancangan tersebut yaitu:

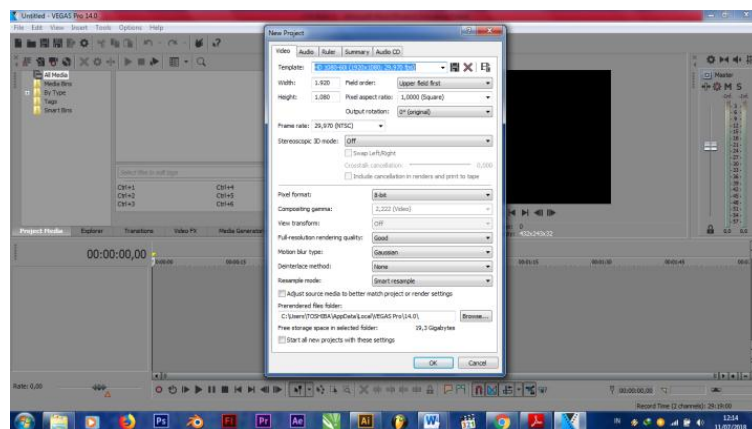
### 4.2.1 Tahap Perancangan

Tahap pengerjaan awal dalam *editing* animasi 2 dimensi adalah harus mempunyai *Sony vegas pro 14.0* Langkah awal yang di lakukan adalah membuka *sony vegas pro 14.0 + New Project*.



**Gambar 4.20** Langkah awal Proses Edit Animasi 2 Dimensi

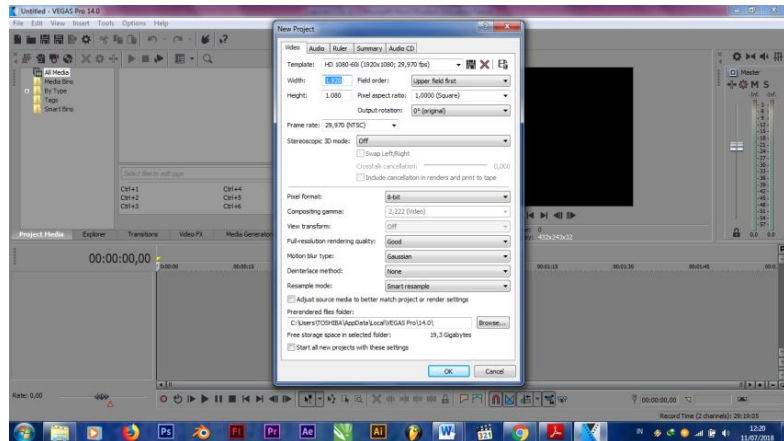
Setelah itu proses berikutnya adalah masukkan nama *file* dan pilih tempat penyimpanan *file* tersebut.



**Gambar 4.20** Langkah awal Proses Edit Animasi 2 Dimensi

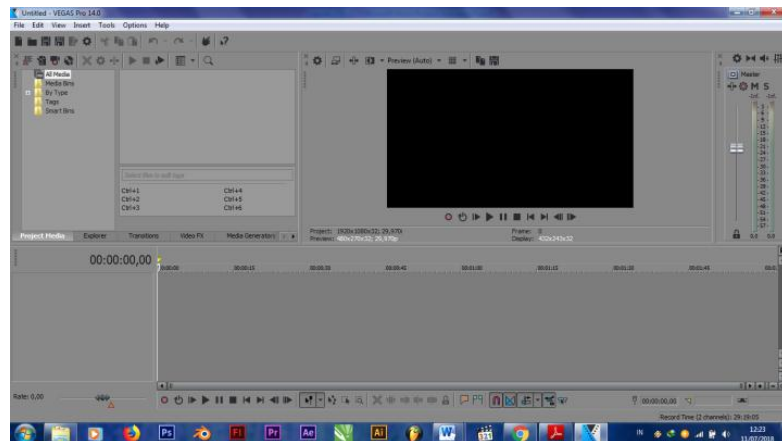
Langkah berikutnya yaitu memasukkan *setting* atau pengaturan format video yaitu, *editing mode* pilih *custom*, *frame*

size 1920 x 1080, kemudian *pixel aspect ratio* pilih *Square Pixels*, kemudian OK.



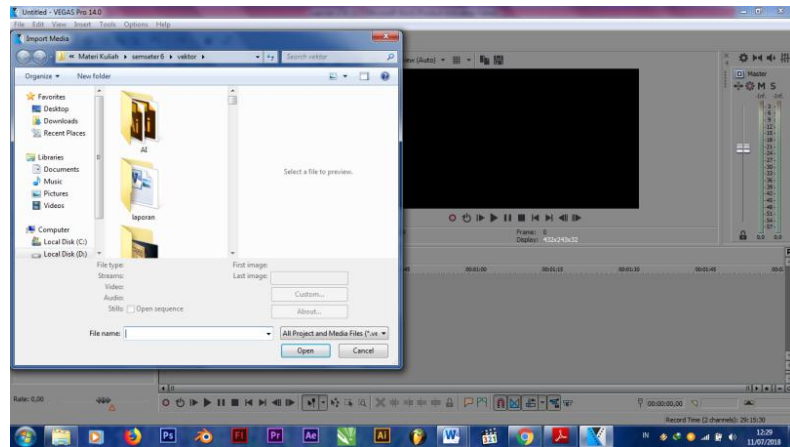
**Gambar 4.21** Pilih Ukuran *Pixel*

Setelah di tekan OK, maka tampilan yang keluar adalah seperti dibawah ini.



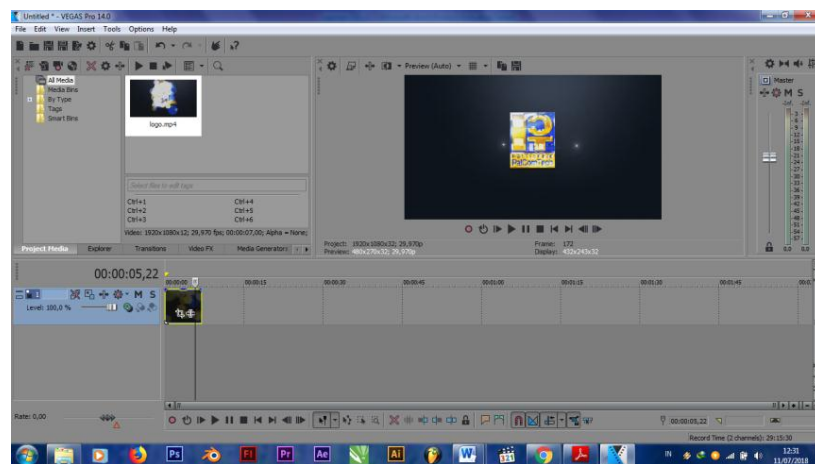
**Gambar 4.22** Tampilan Layar *Editing*

Langkah berikutnya adalah memasukkan *file* yang ingin di edit kedalam layar, caranya pilih *file*, kemudian pilih *import*, media, lalu pilih *file* yang ingin diedit, kemudian klik OK.



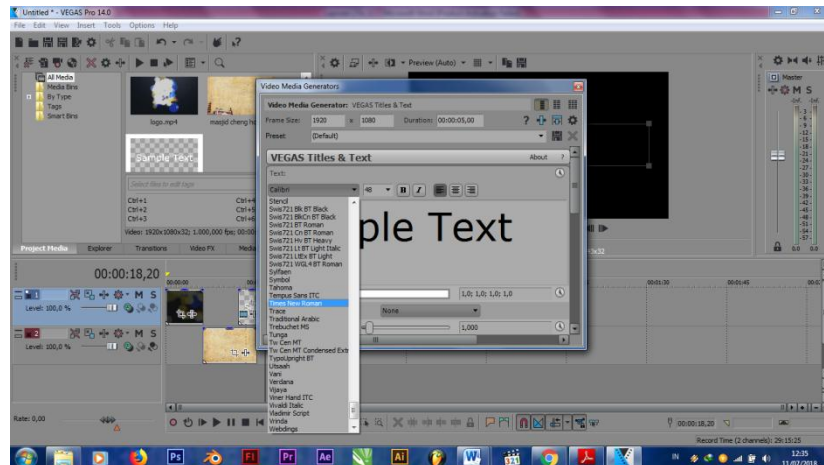
**Gambar 4.23** langkah Memasukan Video

Langkah berikutnya yaitu memindahkan video yang kita pilih ke *sequence*, yaitu dengan cara mengklik dan tahan, pindahkan ke tampilan kerja *sequence*.



**Gambar 4.24** Langkah Memindahkan Video

Langkah selanjutnya adalah menambahkan *Times new roman*, caranya klik *Insert, text media* kemudian pilih *New Title*, pilih font *Times new roman*, terus tekan OK.



**Gambar 4.25** Langkah Memberikan *Text*

## 4.3 Hasil dan Pembahasan

### 4.3.1 Hasil

Proses yang telah dilalui, mulai dari proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi, akhirnya peneliti berhasil menghasilkan animasi berjudul “Animasi 2 Dimensi Perjalanan Laksamana Cheng Ho Pada Zaman Sriwijaya” yang berdurasi 3 menit 02 detik.



**Gambar 4.26** Tampil Awal Animasi( Tugas Akhir)



*Slide 1* menampilkan animasi Tugas Akhir dengan *effect practice*, dimana animasi akan muncul dari pecahan cahaya dan akan terfokus ke tengah berbentuk tulisan tugas akhir karya Eddy Jaya.



**Gambar 4.27 Hasil Akhir Animasi *Present***

*Slide 2* menampilkan animasi *present* dengan menggunakan *effect practice*, dimana animasi munculnya tulisan ditengah *background* hitam yang bertuliskan *present*.



**Gambar 4.28 Hasil Akhir Animasi *Judul***

*Slide 3* menampilkan judul animasi dengan menggunakan *effect practice*, dimana animasi munculnya tulisan ditengah *background* hitam yang bertuliskan Animasi 2 Dimensi Perjalanan Laksamana Cheng Ho Pada Zaman Sriwijaya.



**Gambar 4.29 Hasil Akhir Animasi Peta Negara Tiongkok**

*Slide 4* menampilkan peta negara Tiongkok dimana menggunakan efek *zoom-in*, dan munculnya lokasi tempat laksamana Cheng Ho di lahirkan yaitu Yun Nan.



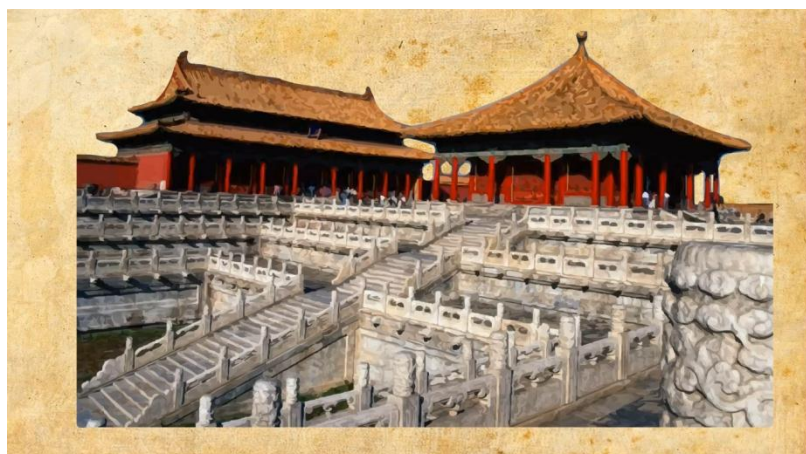
**Gambar 4.30 Hasil Akhir Animasi Tembok Raksasa RRT**

*Slide 5* menampilkan animasi tembok raksasa RRT dengan efek *zoom-in*, dimana gambar tersebut muncul ditengah *background* dan akan menghilang dalam beberapa detik.



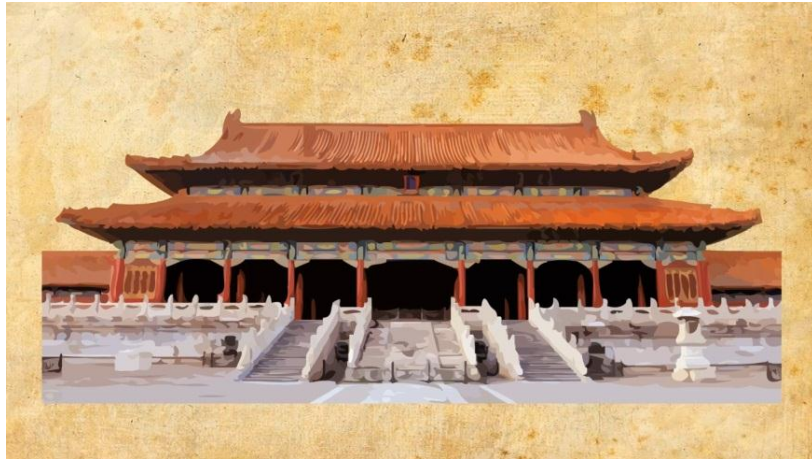
**Gambar 4.31 Hasil Akhir Animasi Kerajaan**

*Slide 6* menampilkan animasi kerajaan di Tiongkok dengan efek yang sama *zoom-in*, dimana gambar tersebut muncul ditengah *background* dan akan menghilang dalam beberapa detik.



**Gambar 4.32 Hasil Akhir Animasi Kerajaan**

*Slide 7* menampilkan animasi kerajaan di Tiongkok pada halaman samping kerajaan dengan efek yang sama *zoom-in*, dimana gambar tersebut muncul ditengah *background* dan akan menghilang dalam beberapa detik.



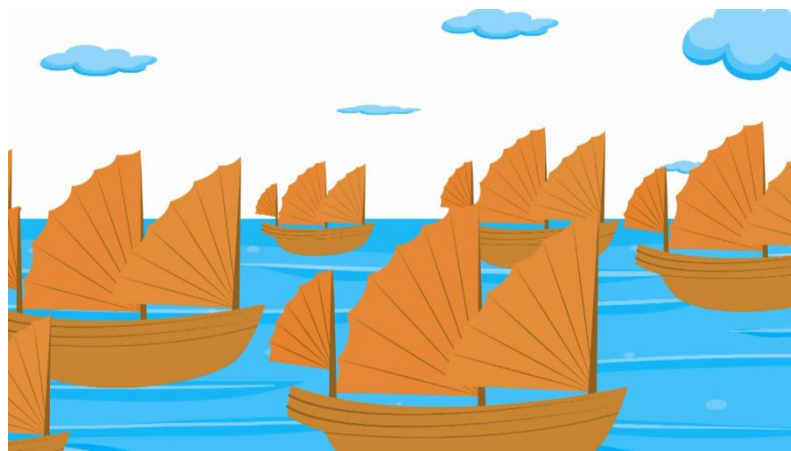
**Gambar 4.33 Hasil Akhir Animasi Kerajaan**

*Slide 8* menampilkan animasi kerajaan di Tiongkok pada halaman depan kerajaan dengan efek yang sama *zoom-in*, dimana gambar tersebut muncul ditengah *background* dan akan menghilang dalam beberapa detik.



**Gambar 4.34 Hasil Akhir Animasi di Pelabuhan**

*Slide 9* menampilkan animasi pelabuhan dimana perahu dari anggota Laksamana Cheng Ho siap untuk memulai perjalanan dalam berdagang dan menyebarkan ajaran islam ke seluruh dunia, dimana perahu tersebut sedang berhenti di pelabuhan dan air laut dan awan yang bergerak ke kiri mengikuti gerak angin.



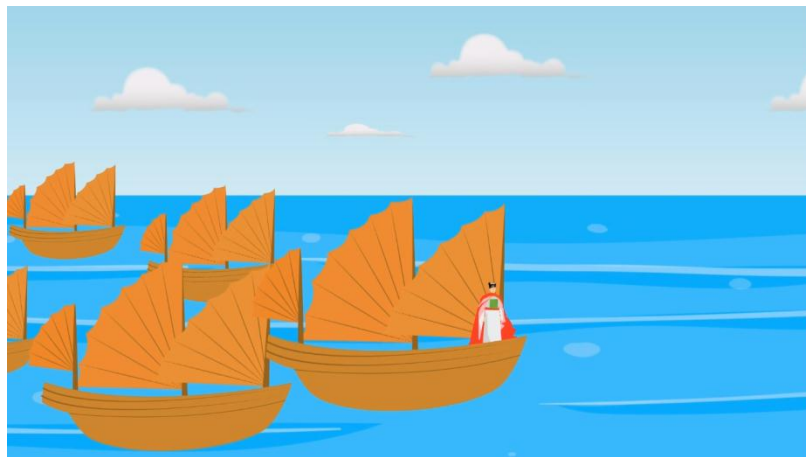
**Gambar 4.35 Hasil Akhir Animasi Perjalanan Laksamana Cheng Ho**

*Slide 10* menampilkan animasi perjalanan dari anggota Laksamana Cheng Ho dalam berdagang dan menyebarkan ajaran Islam ke seluruh dunia, dimana perahu tersebut telah berjalan.



**Gambar 4.36 Hasil Akhir Animasi Kelompok Laksamana Cheng Ho dalam Badai**

*Slide 11* menampilkan animasi perjalanan kelompok Laksamana Cheng Ho didalam badai yang menghadangnya dan ditambah dengan suara petir menyambar.



**Gambar 4.37 Hasil Akhir Animasi Menlanjutkan Perjalanan ke Indonesia**

*Slide 12* menampilkan animasi terlepasnya dari badai Laksamana Cheng Ho melanjutkan perjalanan ke Indonesia.



**Gambar 4.38 Hasil Akhir Animasi Bajak Laut (Bandit)**

*Slide* 13 menampilkan animasi sekelompok bajak laut ingin menghadang perjalanan Laksamana Cheng Ho ke Indonesia karena melihat harta yang berharga dibawa oleh Laksamana Cheng Ho.

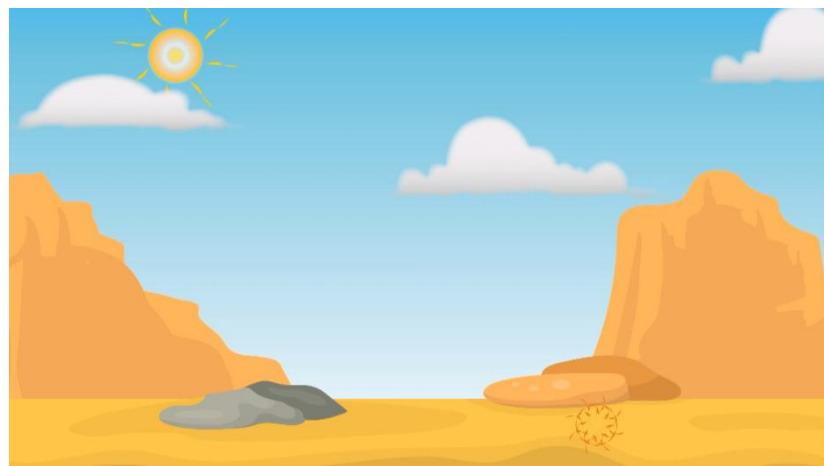


**Gambar 4.39 Hasil Akhir Animasi Perampokan oleh Bajak Laut (Bandit)**

*Slide* 14 menampilkan animasi sekelompok bajak tengah merampok dan menembaki meriam ke arah perahu laksamana Cheng Ho, dimana perahu Laksamana Cheng Ho terbakar.



**Gambar 4.40 Hasil Akhir Animasi pada Malam Hari**



**Gambar 4.41 Hasil Akhir Animasi pada Siang Hari**

*Slide* 15 dan 16 menampilkan animasi perjalanan waktu yang begitu cepat dimana perjalanan Laksamana Cheng Ho yang begitu panjang dari siang berganti malam, malam pun berganti siang hari demi hari dilewati pasukan Laksamana Cheng Ho agar dapat sampai ke Nusantara.





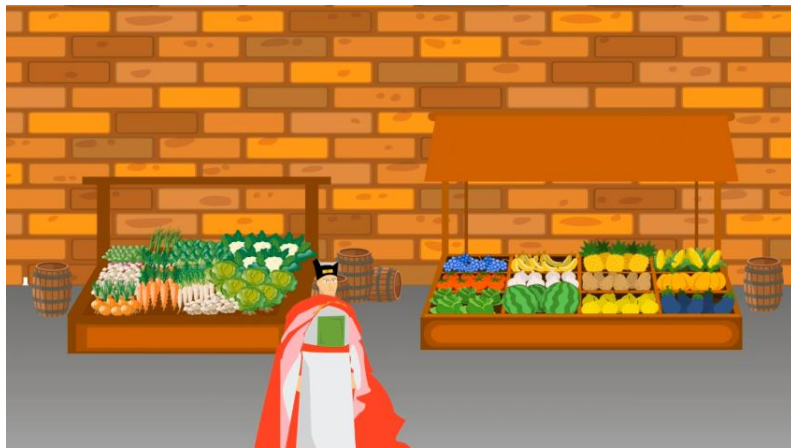
**Gambar 4.42 Hasil Akhir Animasi Peta Dunia**

*Slide 17* menampilkan animasi ini pada peta dunia dimana menggunakan efek *zoom-in*, dimana akan memfokuskan ke negara Indonesia.



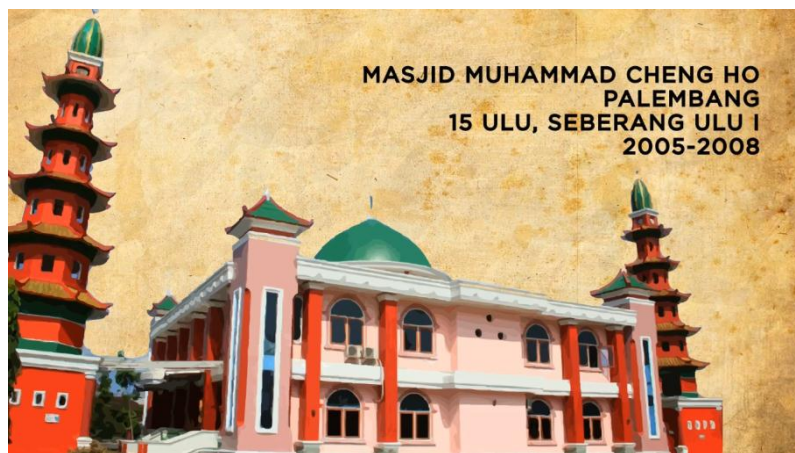
**Gambar 4.43 Hasil Akhir Animasi Peta Indonesia**

*Slide 18* menampilkan animasi ini pada peta Indonesia dimana tempat-tempat pesinggahan Laksamana Cheng Ho di Indonesia dan dari Semarang Laksamana Cheng Ho ke Bumi Sriwijaya ini.



**Gambar 4.44 Hasil Akhir Animasi Laksamana Cheng Ho Berdagang dan Menyebarkan Ajaran Islam di Bumi Sriwijaya**

*Slide 19* menampilkan animasi kegiatan Laksamana Cheng Ho di Bumi Sriwijaya dimana perjalanan Laksamana Cheng Ho berdagang dan menyebarkan ajaran Islam di Bumi Sriwijaya ini.



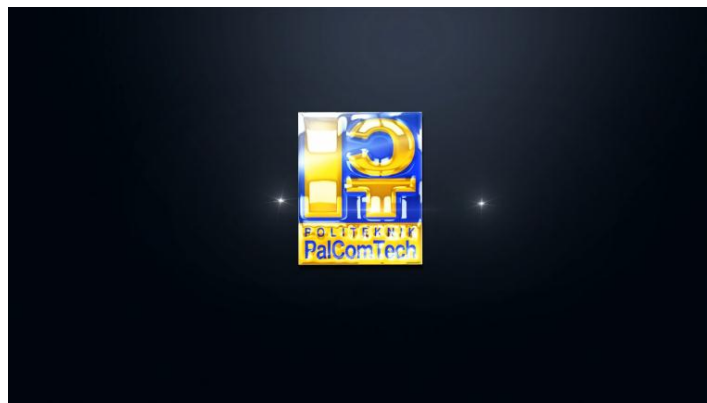
**Gambar 4.45 Hasil Akhir Animasi Masjid Cheng Ho**

*Slide 20* menampilkan animasi masjid Cheng Ho dan lokasi dimana letak masjid Cheng Ho tersebut. Menggunakan efek *zoom-in* munculnya masjid Cheng Ho dari sisi bagian kiri bawah disertai tulisan yang muncul di atas bagian kanan.



**Gambar 4.46 Hasil Akhir Animasi *The End***

*Slide 21* menampilkan animasi yang bertuliskan *The End* dimana menggunakan efek *practice* pada tulisan tersebut yang muncul melalui cahaya dan berbentuk tulisan setelah beberapa detik kemudian.



**Gambar 4.47 Hasil Akhir Logo Politeknik PalComTech**

*Slide* terakhir menampilkan animasi logo Politeknik PalComTech dengan *effect practice*, dimana logo akan muncul dari pecahan cahaya dan akan terfokus ke tengah berbentuk logo Politeknik PalComTech, sebagai tanda terima kasih.

### 4.3.2 Pembahasan

Pembahasan yang diperoleh dalam pembuatan animasi 2 dimensi adalah sebuah animasi yang dapat digunakan untuk mempromosikan masjid Cheng Ho dan menjadi sumber pembelajaran kepada masyarakat luas khususnya kota Palembang dan wisatawan yang berkunjung, baik itu wisatawan lokal maupun mancanegara. Animasi ini menampilkan tempat lahir Laksamana Cheng Ho, seorang etnis Tiongkok namun sejak lahir sudah beragama Islam, perjalanan Laksamana Cheng Ho melawan perampok bandit. Tujuan dari pembuatan animasi ini selain sebagai media promosi dan pembelajaran bagi masjid Cheng Ho juga sebagai tolak ukur kemampuan peneliti dalam mempraktekkan apa yang telah didapatkan di bangku perkuliahan.

Harapan dari peneliti adalah agar video animasi telah dibuat oleh peneliti dapat berguna bagi masjid Cheng Ho, serta ada beberapa kendala yang dialami oleh peneliti dalam proses pembuatan animasi ini, diantaranya terbatasnya waktu, proses perizinan lokasi yang memakan waktu cukup lama, proses pengambilan data dan sumber yang terbilang sangat sulit dengan jarak yang cukup jauh dari lokasi penelitian, dan juga terkendala masjid Cheng Ho yang tidak ada orangnya karena ada tugas ke luar kota, sehingga menyebabkan terbatasnya jumlah data mengenai cerita Laksamana Cheng Ho yang diambil oleh peneliti karena itu sebagian data banyak yang belum di ketahui mengenai sejarah Perjalanan Laksamana Cheng Ho namun seiring berjalannya waktu peneliti dapat

mengatasi kendala tersebut. Kondisi waktu yang terbatas, akhirnya laporan dan proyek bisa terselesaikan dengan baik. Harapan agar kedepannya apabila ada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian di masjid Cheng Ho di agar datang ke masjid Cheng Ho di pagi hari dikarenakan pengurus masjid sering tidak ada ditempat.

