



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan proses dari pembuatan tugas akhir ini. Seluruh kegiatan dalam pembuatan karya akan dibahas satu persatu secara mendetail.

Dalam tugas akhir ini, penulis merancang *Video Motion Graphic* yang digunakan sebagai media promosi sejarah Kota Jakarta. Durasi dari video ini kurang lebih antara 2 hingga 4 menit.

Teknik pengerjaan *Motion Graphic* ini meliputi penggambaran dengan gambar dua dimensi pada seluruh karakter hingga background. Gaya gambar yang digunakan adalah Flat Design.

Untuk mendapatkan data, penulis melakukan pengamatan terhadap tulisan-tulisan berupa buku maupun jurnal mengenai sejarah Jakarta dan juga terhadap dokumentasi lapangan.

3.1.1. Sinopsis

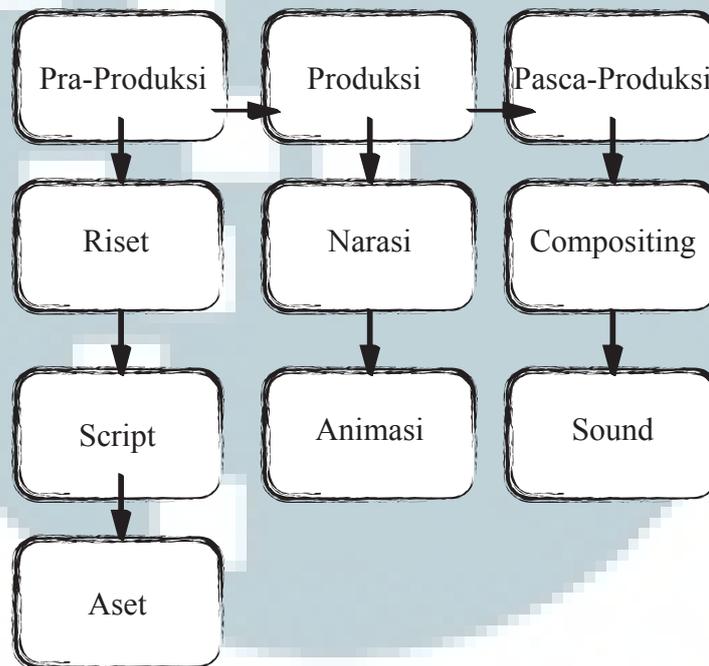
Penulis membuat *video motion graphic* yang digunakan sebagai media promosi sejarah Kota Jakarta dengan susunan waktu sebagai berikut.

Table 3.1. Timeline Peristiwa

Waktu	Peristiwa
Awal abad ke-16	Bangsa Portugis masuk ke Indonesia. Menyebut Jakarta sebagai Kalapa
22 Juni 1527	Fatahillah mengambil alih Kalapa dan mengganti namanya menjadi Jayakarta
1619	J.P Coen menyerbu Jayakarta dan mengganti namanya menjadi Batavia
1798	VOC bubar. Batavia dipimpin langsung Kerajaan Belanda
1905	Batavia menjadi Gemeente Batavia
1935	Gemeente Batavia menjadi Stad Gemeente Batavia.
1942	Jepang mengambil alih. Mengganti nama Batavia menjadi Djakarta
1945	Indonesia merdeka
4 Januari 1946	Ibukota berpindah dari Jakarta ke Yogyakarta
1949	Ibukota kembali ke Jakarta
1959	Jakarta menjadi daerah tingkat 1 dengan gubernur pertamanya Soemarno Sosroatmodjo
1961	Berubah status menjadi DKI
1970	Gubernur Ali Sadikin menyatakan Jakarta sebagai kota tertutup
1998	Kerusuhan besar di Jakarta. Sutiyoso berusaha membangun

	kembali
2007	Sutiyoso digantikan Fauzi Bowo
2012	Fauzi Bowo digantikan oleh Jokowi

3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Diagram Tahapan Kerja

3.3. Referensi

3.3.1. Style

Dalam pembuatan karakter dan bangunan serta latar, penulis mengambil referensi dari berbagai sumber seperti dari internet, buku dan juga observasi langsung ke museum Fatahillah.

Pertama-tama penulis mencari referensi dari gaya *flat design* dimana gambar terlihat sederhana namun tetap menarik.



Gambar 3.2. KTP untuk Ahok

(http://farm2.staticflickr.com/1612/25420337123_1707ef0013_b.jpg)

Pada gambar diatas, *flat design* digunakan untuk kampanye KTP Untuk Ahok yang cukup menarik banyak masyarakat. *Motion Graphic* kampanye ini memiliki desain sederhana sesuai dengan kriteria *flat design*. Selain itu, penggambaran karakter yang terdapat pada video tersebut juga menjadi acuan dalam pembuatan karakter untuk Tugas Akhir.

UMMN



Gambar 3.3. Bandung *City Sanitation*

(https://www.youtube.com/watch?v=VIKZfVAPLg4&list=PLBxgs1muGgEz44U4Hzk-oiXkh1ETqDeD_)

Gambar ini merupakan potongan dari video informatif yang menjelaskan mengenai sanitasi air Bandung. Bangunan-bangunan yang tersdapat pada video tersebut bersifat *flat design* dan interaktif.

Menurut Pratas (2014) *Flat Design*, yaitu desain dengan karakteristik yang minimalis dan terlihat sederhana dengan elemen seperti warna yang cerah. Selain itu *flat design* memiliki kesan rapi dan bersih namun tetap terlihat profesional. Flat design menghilangkan beberapa detail dan juga gradasi sehingga menonjolkan warna dan latar yang rata.

Selain karakteristik dari *Flat Design* yang sederhana, desain ini harus memiliki banyak *negative space* dan terstruktur. Dengan *style* dan keindahannya tersendiri, *Flat Design* selalu digunakan dari jaman ke jaman.

Tidak hanya itu, *Flat Design* juga fleksibel yang dapat menarik berbagai kalangan, dari kalangan muda hingga dewasa. *Style* ini dengan mudahnya masuk kedalam berbagai jenis multimedia.

Awal mula dari gaya desain ini sekitar tahun 1950 ketika berkembangnya *International Typographic Style* atau yang disebut juga sebagai *Swiss Style*. *Swiss Style* lebih berfokus kepada tulisan yang terlihat bersih dan sederhana. Dengan berkembangnya gaya desain dan *typography*, *flat design* semakin diminati setelah muncul dalam bentuk digital yang diprakarsai oleh perusahaan IT besar yaitu *Microsoft*. *Microsoft* menggunakan *Flat Design* pada tampilan sebuah aplikasi musik yaitu *Zune* pada tahun 2006. Setelah itu, semakin banyak kalangan yang menggunakan *Flat Design*, tidak hanya pada aplikasi, namun juga media digital lainnya.

3.3.2. Referensi Animasi

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mengambil referensi gerakan yang akan dijadikan panduan dalam seluruh pergerakan animasi. Pada pergerakan animasi yang dibuat, terdapat gerakan berjalan yang menggunakan puppet tool sebagai media yang menggerakkannya.

Pembuatan gerak pada *motion graphic* menggunakan *puppet tool* dimana tombol tersebut memberikan titik-titik yang dapat menggerakkan sebagian dari gambar diam.

Menurut Faulkner dan Gyncild (2014), *Puppet Tool* membuat gambar atau vektor menjadi sebuah boneka. Terdapat 3 jenis *Puppet Tool* yaitu *Pin Tool*, *Overlap Tool* dan *Starch Tool*.

Puppet Pin Tool adalah untuk meletakkan pin pada objek yang hendak dianimasikan



Gambar 3.4. *Puppet Pin Tool*
(Dokumentasi Pribadi)

Puppet Overlap Tool membuat pin area *overlap* jika terdapat pin yang dianimasikan melebihi area tersebut.



Gambar 3.5. *Puppet Overlap Tool*
(Dokumentasi Pribadi)

Puppet Starch Tool menambah pin yang menjadi area beku pada saat objek akan dianimasikan sehingga mengurangi distorsi pada area tersebut.



Gambar 3.6. *Puppet Starch Tool*
(Dokumentasi Pribadi)

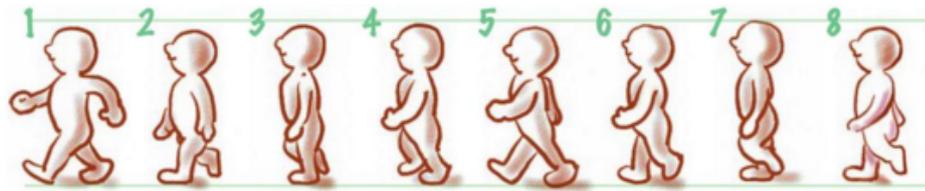


Gambar 3.7. Penempatan *Puppet Tool*
 (<https://www.youtube.com/watch?v=hgtNqPgQPUw>)

Puppet Tool diletakkan pada bagian-bagian yang akan dianimasikan, terutama bagian persendian. Ketika meletakkan titik *Puppet Tool*, secara otomatis akan muncul *keyframe* pada timeline pada setiap titiknya.

Titik-titik tersebut akan digerakkan dengan kecepatan tertentu yang akan menghasilkan gerakan aksi seperti berjalan ataupun berlari. Selain gerakan tersebut, terdapat juga gerakan tangan yang menggunakan *puppet tool*.

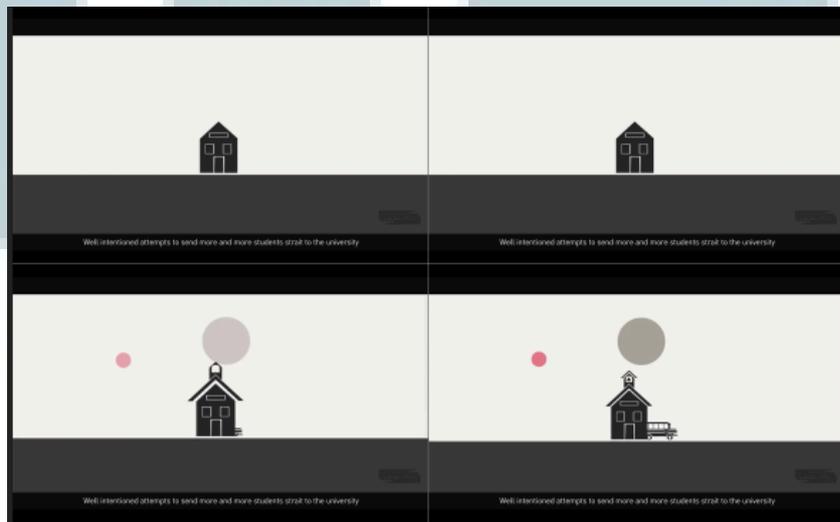
Graber (2009) menjelaskan pada bukunya yang berjudul *Animation : A Handy Guid* bahwa *walk cycle* atau gerakan jalan harus memiliki kunci gerakan yang dapat dibuat menjadi 8. Gerakan pada nomor 8 berlanjut ke nomor 1 yang menciptakan gerakan jalan secara terus menerus.



Gambar 3.8. *Walk Cycle*

(http://farm2.staticflickr.com/1612/25420337123_1707ef0013_b.jpg)

Selain gerakan berjalan, terdapat juga animasi *pop-up* dimana objek muncul dari sebuah titik. Gerakan animasi ini umum digunakan dan dapat digunakan untuk animasi benda, maupun tulisan.

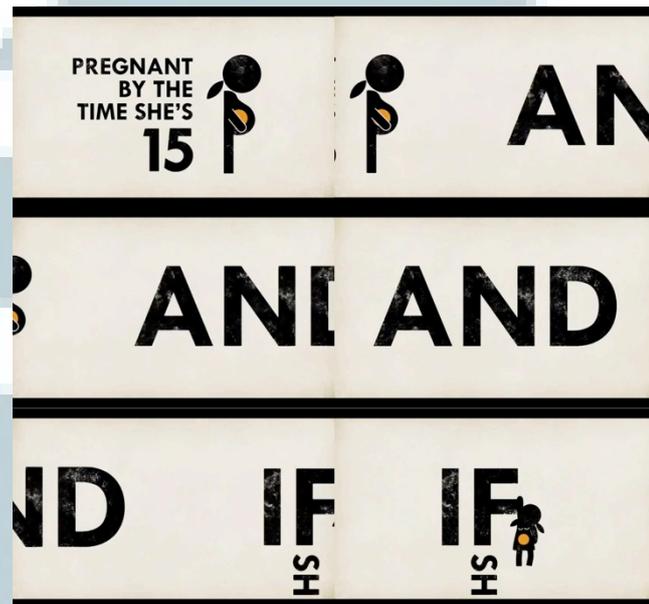


Gambar 3.9. Animasi *Pop-Up*

(<https://www.youtube.com/watch?v=zs6nQpVI164>)

Terdapat juga animasi transisi yang digunakan dalam pembuatan *Motion Graphic* sejarah Jakarta ini. Referensi transisi diambil dari beberapa video *Motion Graphic* yang digunakan sebagai kampanye atau media edukasi.

Beberapa transisi yang sering digunakan adalah pergeseran dari layar pertama ke layar selanjutnya. Transisi tersebut memberi kesan kontinu dengan memperlihatkan adegan yang sudah berbeda.

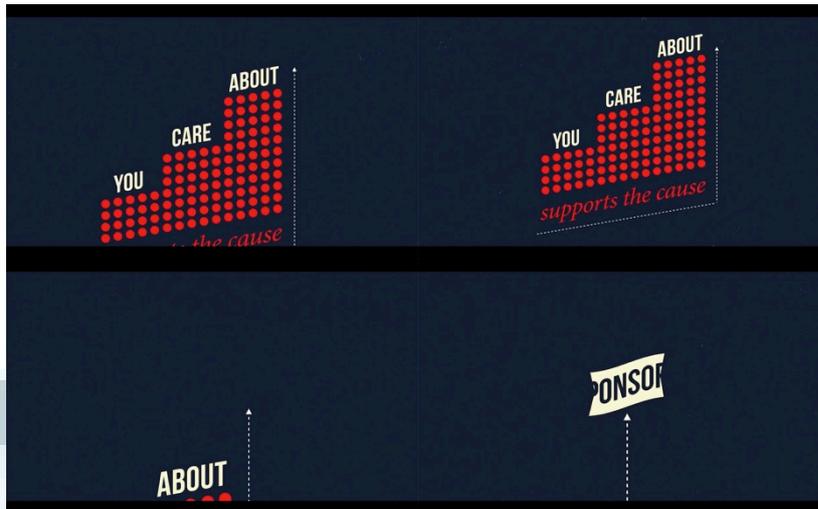


Gambar 3.10. *Wipe Transition*

(<https://www.youtube.com/watch?v=Lrw0GlcMowk>)

Selain transisi bergeser, penulis juga menggunakan transisi *zoom in*. Transisi ini membuat gambar awal membesar seakan-akan kita masuk ke dalamnya yang kemudian digantikan ke scene selanjutnya.

UMMN



Gambar 3.11. *Zoom in*

(<https://www.youtube.com/watch?v=QViCXgkcBRM>)

Selain *zoom in*, terdapat juga transisi *zoom out* yang membuat seakan-akan menjaduh dari scene awal.



Gambar 3.12. *Zoom out*

(<https://www.youtube.com/watch?v=QViCXgkcBRM>)

Transisi yang paling umum digunakan adalah *Dissolve* yang memberikan kesan menghilang dan berlanjut ke scene selanjutnya. *Dissolve* biasa digunakan untuk pergantian scene yang lebih tenang dan cenderung lambat.



Gambar 3.13. *Dissolve*

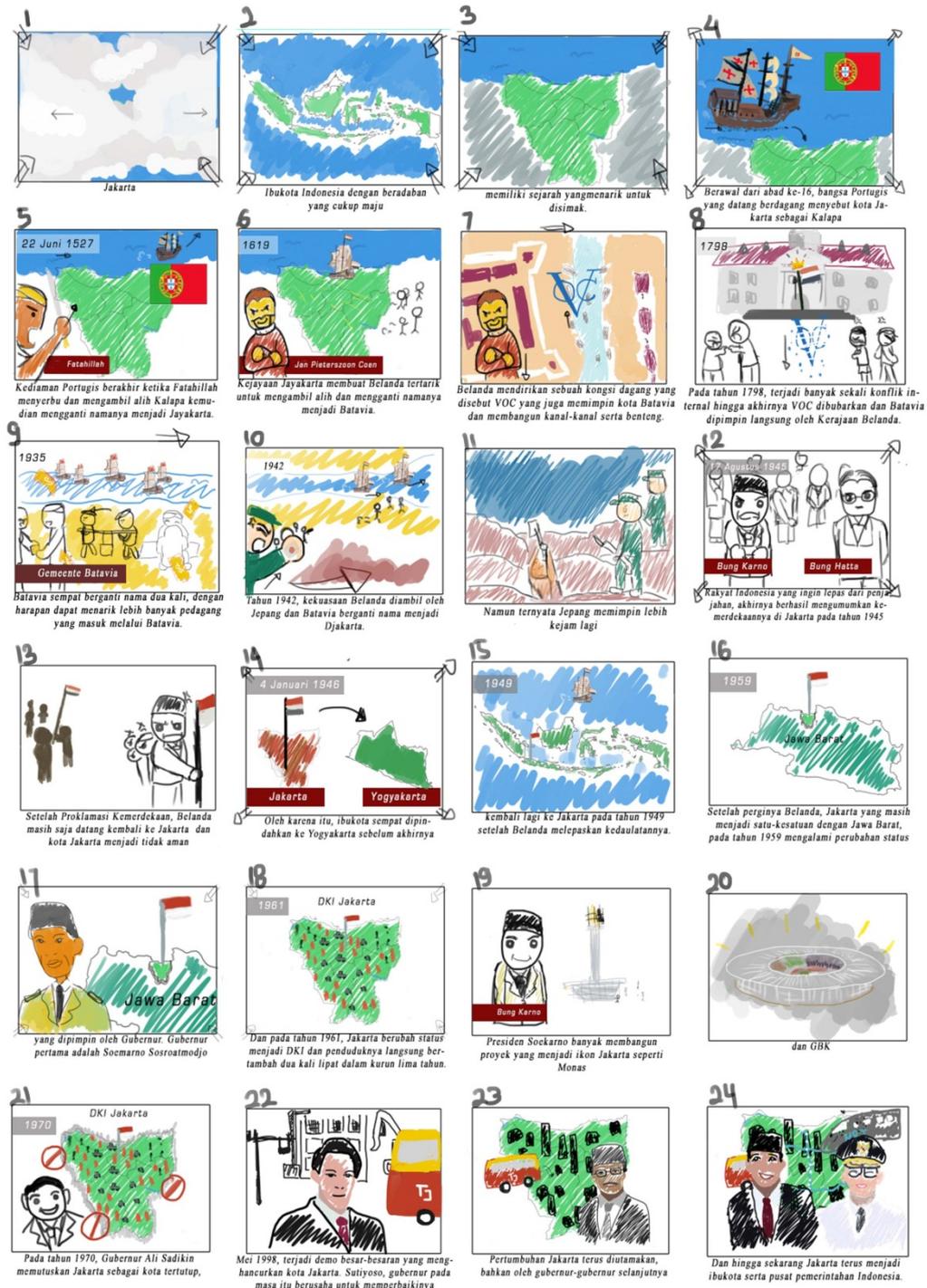
([http://3.bp.blogspot.com/-8-](http://3.bp.blogspot.com/-8-Ftyfd8ijk/Tq57bO1dWMI/AAAAAAAAAOY/UtBE6stW_8o/s1600/Screen+shot+2011-10-31+at+10.42.07.png)

[Ftyfd8ijk/Tq57bO1dWMI/AAAAAAAAAOY/UtBE6stW_8o/s1600/Screen+shot+2011-10-31+at+10.42.07.png](http://3.bp.blogspot.com/-8-Ftyfd8ijk/Tq57bO1dWMI/AAAAAAAAAOY/UtBE6stW_8o/s1600/Screen+shot+2011-10-31+at+10.42.07.png))

Hampir seluruh gerakan animasi maupun transisi memiliki tempo yang cenderung cepat. Krasner (2008) mengungkapkan dengan tempo atau *timing* yang cepat memberikan kesan semangat dibandingkan dengan tempo yang lambat.

Permainan tempo tersebut digunakan untuk membawa perasaan audiens yang melihatnya. Tidak hanya tempo, namun *timing* yang tepat juga dibutuhkan agar memberi kesan lambat, maupun semangat.

3.3.3. Storyboard



Gambar 3.14. Storyboard

3.3.4. Objek

Portugis datang dan menjelajah menggunakan kapal. Gambar tersebut adalah foto yang penulis ambil dari miniatur yang terdapat di Museum Fatahillah.



Gambar 3.15. Kapal Portugis
(Dokumentasi Pribadi)

Selain kapal Portugis, kapal Belanda juga masuk ke perairan Indonesia. Kapal-kapal Belanda yang datang lebih banyak berupa lukisan.



Gambar 3.16. Kapal Belanda
(<http://2.bp.blogspot.com/-uqzcbuMRus/VA3Lb5IK1tI/AAAAAAAAABA0/-bLG7je4Wf4/s1600/voc.jpg>)



Gambar 3.17. Kapal Belanda
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar diatas adalah foto yang penulis ambil pada sebuah papan penjelasan di Museum Fatahillah. Foto tersebut menunjukkan banyaknya kapal Belanda yang datang ke Jakarta pada masa penjajahan.

Selain kapal, Belanda juga mempunyai pakaian yang khas pada masa itu. Pakaian yang digunakan selalu berlapis-lapis dengan berbagai aksesoris yang dapat menampilkan kelas sosialnya. Kebanyakan bangsawan Eropa menggunakan kemeja bagi pria dan gaun bagi para wanitanya.

U
M
N



Gambar 3.18. Keluarga Belanda

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/ddf/COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Gezins_portret_van_een_Europese_vader_een_Indische_moeder_en_vier_kinderen_TMnr_60019708.jpg)



Gambar 3.19. Dua Bangsawan Belanda
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.5. Tokoh

Tokoh-tokoh yang berada dalam pembuatan *motion graphic* ini menggunakan referensi berupa lukisan dan foto asli.

Data mengenai tokoh Fatahillah sangatlah sedikit. Namun Fatahillah adalah salah satu tokoh penting dalam sejarah Jakarta. Fatahillah mengusir Portugis dari Kalapa dan mengganti namanya menjadi Jayakarta yang menjadi awal mula kata Jakarta.



Gambar 3.20. Fatahillah

(<http://1.bp.blogspot.com/->

[hn1wM0DYY6U/UvXtyBXclpI/AAAAAAAAA3Lc/mjLqP9fow1I/s1600/SGJ.png](http://1.bp.blogspot.com/-hn1wM0DYY6U/UvXtyBXclpI/AAAAAAAAA3Lc/mjLqP9fow1I/s1600/SGJ.png))

Fatahillah sendiri sering disamakan dengan Sunan Gunung Jati, namun tidak ada catatan khusus berupa visual atau gambar. Namun pada Museum Fatahillah, terdapat seorang tokoh yang dianggap berjasa juga dalam merebut Jakarta dari Portugis, yaitu Adipati Wijayakrama.



Gambar 3.21. Adipati Wijayakarta
(Dokumentasi Pribadi)

J.P. Coen adalah penjelajah Belanda yang pertama kali datang ke Indonesia dan mengambil alih Jakarta. J.P Coen merupakan Gubernur-Jenderal yang juga memberikan nama Batavia serta membangun benteng-benteng di sekelilingnya.



Gambar 3.22. Jan Pieterszoon Coen

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Jan_Pieterszoon_Coen_by_Jacob_Waben.jpg)

Soekarno merupakan Presiden Indonesia pertama sekaligus tokoh perjuangan dalam kemerdekaan Indonesia. Soekarno membacakan Pidato Proklamasi kemerdekaan Indonesia di Jakarta pada 17 Agustus 1945.



Gambar 3.23. Soekarno

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Presiden_Sukarno.jpg)

Mohammad Hatta atau yang lebih dikenal sebagai Bung Hatta adalah wakil presiden pertama Indonesia. Hatta mendampingi Soekarno pada saat pembacaan pidato kemerdekaan Indonesia di Jakarta.



Gambar 3.24. Mohammad Hatta

(<https://linuxgembel.files.wordpress.com/2013/10/bung-hatta.jpg>)

Soemarno Sosrotatmodjo adalah gubernur Jakarta pertama yang memimpin hingga 1966 dan jabatannya diteruskan oleh Ali Sadikin.



Gambar 3.25. Soemarno Sosroatmodjo

(<https://artshangkala.files.wordpress.com/2009/11/1965-1966-dr-sumarno-sosroatmojo-small.jpg>)

Ali Sadikin menjabat sebagai gubernur Jakarta pada masa kepemimpinan Soeharto. Ali Sadikin juga memberi peringatan bahwa Jakarta adalah kota tertutup dan tidak memperbolehkan orang dari kota lain untuk datang. Namun sayangnya usaha tersebut gagal dan penduduk Jakarta terus bertambah.



Gambar 3.26. Ali Sadikin

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Ali_Sadikin_\(1975\).jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Ali_Sadikin_(1975).jpg))

Gubernur terus berganti, namun masa pemerintahan Soeharto terus berlanjut hingga terjadi kerusuhan pada Mei 1998 yang menghancurkan sebagian besar kota Jakarta. Setelah Soeharto digantikan, Sutiyoso yang baru menjabat sejak tahun 1997 dipercayakan untuk membangun Jakarta menjadi lebih baik. Selama menjabat, Sutiyoso sudah mengalami 5 kali pergantian presiden. Sutiyoso mempunyai proyek besar yang dilanjutkan hingga sekarang yaitu Trans Jakarta.



Gambar 3.27. Sutiyoso

(<https://linuxgembel.files.wordpress.com/2013/10/bung-hatta.jpg>)

Setelah masa jabatannya habis, Sutiyoso digantikan oleh Fauzi Bowo dan meneruskan perjuangannya dalam membuat proyek-proyek besar seperti Trans Jakarta dan kanal.



Gambar 3.28. Fauzi Bowo

(<http://cdn.gresnews.com/showimg.php?size=view&imgname=2012823Fauzi%20Bowo%20komi%20nfo.go.id.jpg>)

Kepemimpinan Fauzi Bowo hanya bertahan satu periode, digantikan oleh Joko Widodo pada tahun 2012. Joko Widodo didampingi oleh Basuki Tjahaja Purnama atau yang lebih dikenal Ahok. Joko Widodo maju menjadi Presiden dan melepaskan jabatannya sebagai gubernur yang akhirnya digantikan oleh Ahok.



Gambar 3.29. Joko Widodo dan Basuki Tjahaja Purnama
(<http://ahok.org/wp-content/uploads/2012/06/jokowi-ahok-kotak.jpg>)

Karakter-karakter tersebut memiliki warna kulit yang berbeda-beda. Perbedaan warna kulit tersebut juga tidak terlepas dari perbedaan ras yang dikategorikan oleh Kroeber (seperti dikutip Waluya, 2007). Indonesia yang termasuk ke dalam golongan *Malayan Mongoloid* yang memiliki warna kulit berwarna kuning kecoklatan. Ras *Malayan Mongoloid* juga memiliki ciri rambut yang berwarna hitam serta bentuk muka yang oval ataupun bulat. Ada pula ras *Asiatic Mongoloid* yang memiliki warna kulit yang lebih kuning. Ras tersebut meliputi masyarakat dari Asia Utara, Asia Timur dan Asia Tengah.

Sedangkan orang Eropa yang merupakan golongan Kaukasoid, memiliki bentuk muka lonjong dan matanya berwarna biru. Warna kulit ras Kaukasoid cenderung putih pucat dibandingkan dengan ras Mongoloid.

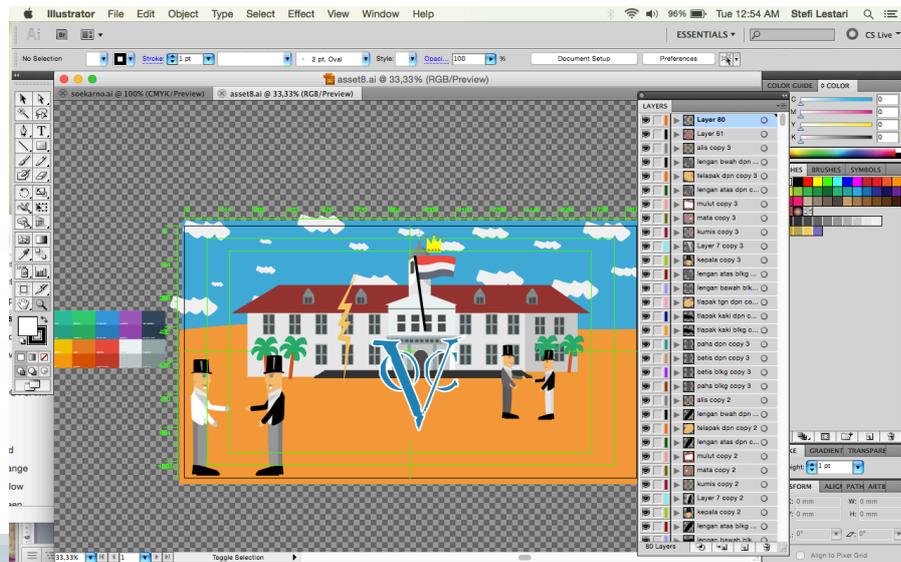
3.4. Animasi *Puppet Pin*

Untuk menggerakkan karakter, digunakan *Puppet Pin* yang dapat menggerakkan bagian-bagian dari layer tersebut. *Puppet Pin* sendiri memiliki keterbatasan menggerakkan suatu bagian. Untuk itu, dalam pengerjaan karakter, penulis memisahkan setiap bagian dari tubuh karakter menjadi beberapa layer agar dapat dianimasikan nantinya. Selain itu, pembuatan beberapa layer tersebut juga untuk menghindarkan dari destorsi pada bagian-bagian yang tidak ingin dianimasikan.

Pertama-tama penulis membuat Asset terlebih dahulu menggunakan *Adobe Illustrator* dan animasi dilakukan di *Adobe After Effect*. Dengan mengerjakan asset pada *Illustrator*, penulis akan lebih mudah dalam mengatur susunan layer serta membuat bentuk dibandingkan dengan langsung dikerjakan pada *Adobe After Effect*.

Pembuatan asset pada *Adobe Illustrator* dibuat sesuai urutan layer. Layer-layer tersebut akan terpisah menjadi setiap bagian di *Adobe After Effect*.

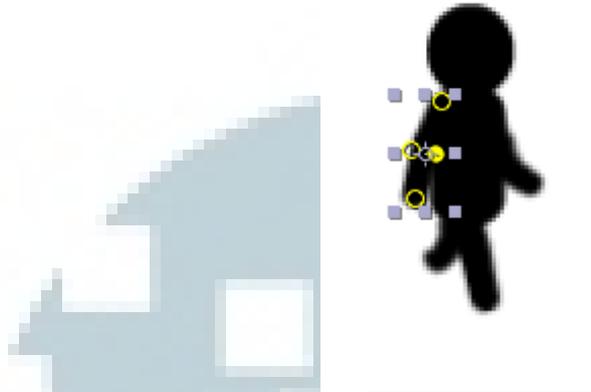
U M N



Gambar 3.30. Flat Design Konflik Internal VOC

Untuk pembuatan karakter, setiap bagian badan dipisahkan pada tiap-tiap layer. Pada tahap ini, penyusunan setiap bagian haruslah tepat, karena jika sudah dianimasikan, tidak dapat diubah kembali. Bagian-bagian yang dipisah adalah kaki yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian paha, betis dan telapak kaki. Kemudian bagian tangan juga dibagi menjadi 3 yaitu lengan bagian atas, lengan bagian bawah dan telapak tangan. Bagian lainnya adalah badan dan juga kepala.

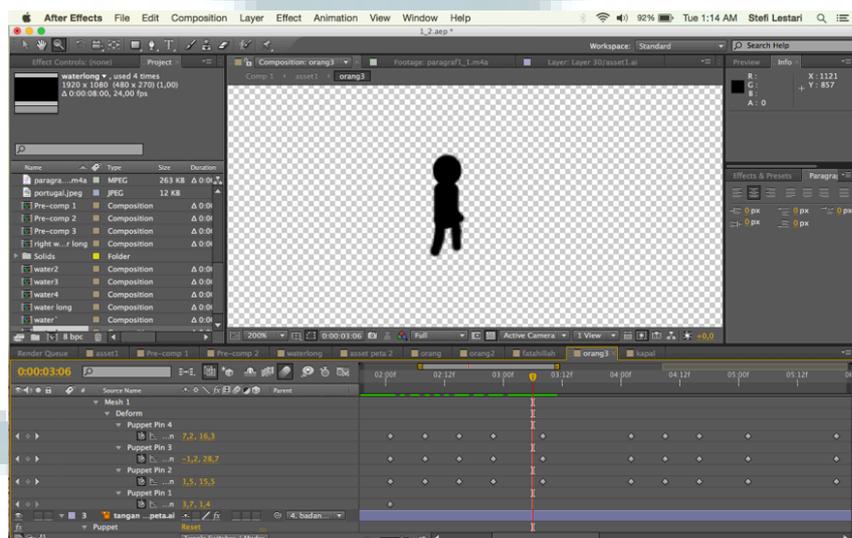
Untuk menggerakkan karakter, digunakan *puppet pin* yang diletakkan pada titik-titik tertentu. Titik-titik tersebut hanya menarik sebagian dari gambar dan bersifat seperti engsel sehingga penempatannya haruslah tepat.



Gambar 3.31. Penempatan *Puppet Tool*

Titik-titik seperti bagian sendi menjadi bagian penting dalam penempatan *puppet pin*. Selain itu, bagian yang tidak ingin digerakkan juga diletakkan *puppet pin* agar tidak ikut terdistorsi pada saat menggerakkan *puppet pin* lainnya.

Gerakkan yang umum digunakan pada animasi adalah gerak jalan yang pengerjaannya menggunakan *puppet tool*. Selain mempermudah dalam proses pengerjaannya, animasi yang dihasilkan juga terlihat lebih halus.



Gambar 3.32. *Walk Cycle* Menggunakan *Puppet Tool*

Selain untuk menggerakkan karkater, *Puppet Tool* juga dapat digunakan untuk membuat animasi seperti bendera yang berkibar atau layar kapal.



Gambar 3.33. Bendera Berkibar Menggunakan *Puppet Tool*

Dalam mengerjakan animasi bendera, penulis meletakkan 6 titik pada tiap bagian ujungnya. 3 titik pada bagian tiang berguna untuk menjaga bagian tersebut tidak berpindah. Sedangkan untuk layar, bagian yang dianimasikan adalah bagian tengah layar.





Gambar 4.34. Layar Kapal Menggunakan *Puppet Tool*

UMMN