

# Perancangan Video Eksplainer Motion Graphic 2D Pahlawan Indonesia Bung Tomo Sebagai Media Edukasi untuk Generasi Muda

Nurfitriana Rida Amini dan Nurina Orta Darmawati

Departemen Desain Produk Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail*: nurinaorta@its.ac.id

**Abstrak**— Materi mengenai tokoh pahlawan nasional menjadi materi pembelajaran sejarah yang penting di sekolah untuk menanamkan nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik. Salah satu pahlawan nasional yang tepat untuk menjadi teladan dalam mengajarkan seluruh nilai-nilai tersebut yaitu Bung Tomo, yang juga merupakan icon pada setiap peringatan Hari Pahlawan Nasional tanggal 10 November. Namun faktanya, dari video eksperimen sosial yang beredar, banyak anak-anak Indonesia yang masih tidak mengenal pahlawan nasionalnya. Maka diperlukan sebuah media pembelajaran alternatif yang tepat untuk generasi muda Indonesia saat ini agar nilai-nilai dari pelajaran sejarah tersebut dapat mudah dipahami dan diterapkan yaitu video eksplainer. Metode yang digunakan untuk merancang video eksplainer ini adalah metode eksploratif, prototyping, dan evaluatif. Metode eksploratif yaitu melakukan pengumpulan data dan studi eksisting, metode prototyping untuk merancang bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat video eskplainer, dan metode evaluatif untuk mendapatkan feedback dari target audience yang dapat diterapkan dalam produk final. Perancangan ini menghasilkan luaran berupa video eksplainer animasi motion grafik tentang Pahlawan Nasional Indonesia dengan topik Bung Tomo yang menceritakan kisah hidupnya dari masa kecil hingga akhir hayat. Dari ini, diharapkan para generasi muda Indonesia dapat mengambil dan memahami nilai-nilai pembelajaran sejarah yang ditampilkan. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang lebih efektif dalam penyampaian materi sejarah.

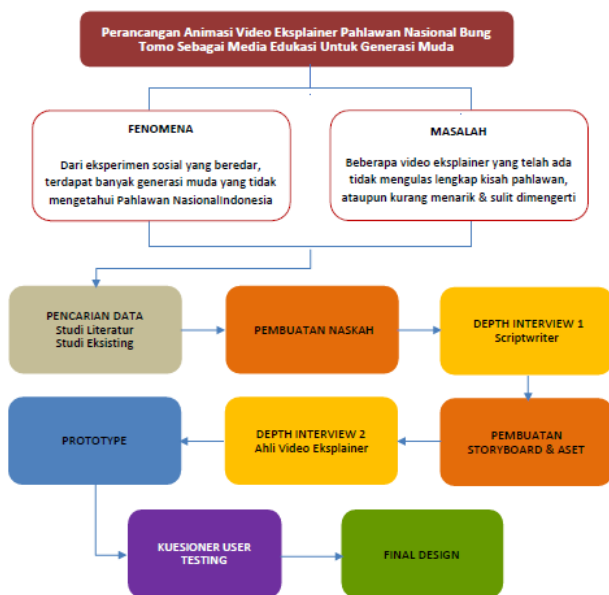
**Kata Kunci**— Video Eksplainer, Sejarah Pahlawan Indonesia, Bung Tomo.

## I. PENDAHULUAN

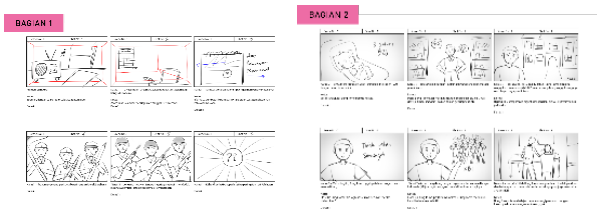
**P**ELAJARAN sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik/orang-orang akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia. Pelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting di dalam pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan rasa nasionalisme. Pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut: (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2)

memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi; (4) memuat ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5) menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup [1]. Salah satu cakupan materi pelajaran sejarah adalah nilai-nilai kepahlawanan dan patriotisme. Nilai-nilai kepahlawanan ini didapat dari kisah para tokoh pahlawan-pahlawan nasional yang ada di Indonesia khususnya. Namun, terdapat permasalahan di era saat ini yakni bagi anak-anak muda yang sudah jarang mengetahui tentang pahlawan nasional. Anak-anak muda saat ini lebih mengetahui artis/influencer dibandingkan dengan tokoh pahlawan nasional. Lemahnya wawasan kebangsaan seperti tentang tokoh pahlawan nasional di kalangan anak muda kemungkinan disebabkan oleh pengaruh tayangan atau informasi di dunia maya yang banyak diakses melalui gadget. Ada dua faktor lain yang menyebabkan lemahnya wawasan kebangsaan anak, menurut Kak Seto, adalah kurikulum pendidikan dan lemahnya keteladanan dari para tokoh bangsa atau politisi saat ini. Lemahnya pengetahuan anak-anak muda tentang pahlawan nasional kemungkinan karena kurangnya edukasi dan materi yang menarik tentang kisah dan perjuangan pahlawan nasional yang dapat diambil sebagai pembelajaran Susanto [2].

Bung Tomo merupakan salah satu sosok fenomenal dalam sejarah Indonesia atas perannya dalam pertempuran rakyat Surabaya melawan Belanda pada 10 November 1945. Hal ini karena Bung Tomo berhasil menggerakkan dan membangkitkan semangat rakyat Surabaya, yang pada waktu itu Surabaya diserang habis-habisan oleh pasukan Inggris yang mendarat untuk melucuti senjata tentara pendudukan Jepang dan membebaskan tawanan Eropa. Namun, Bung Tomo bukan hanya seorang orator handal, tetapi juga seorang pribadi yang patut untuk diteladani. Di luar perannya dalam kejadian 10 November, kisah hidup Bung Tomo sendiri sangatlah inspiratif dan masih dapat dijadikan teladan bagi generasi muda di jaman sekarang serta dapat mengajarkan nilai-nilai sejarah dengan baik sehingga para generasi muda diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membuat materi tentang pahlawan nasional menjadi menarik diperlukan kreativitas agar sesuai dengan perkembangan zaman dalam penyampaian materi/edukasi bagi anak-anak muda. Cara-cara



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan.



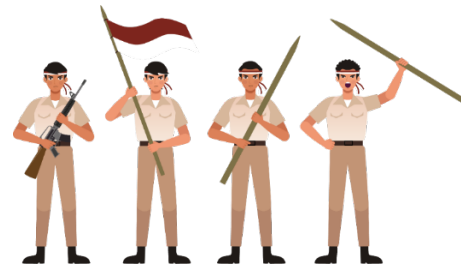
Gambar 2. Storyboard Video Eksplainer

yang lebih menarik dan mudah dipahami, daripada pelajaran sejarah di sekolah diharapkan mampu membuat anak-anak muda lebih tertarik dan mengetahui tentang sejarah pahlawan nasional melalui video explainer. Dengan adanya perkembangan teknologi, film dan animasi mampu menyediakan tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan dapat menceritakan informasi abstrak yang sangat bergambar eran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar [3]. Video explainer adalah salah satu bentuk dari animasi video presentasi, yaitu animasi dua dimensi yang dikombinasikan dengan tulisan, grafik, serta suara menjadi satu kesatuan utuh berupa video [4]. Oleh karena itu, explainer video digunakan pada aspek yang memerlukan visualisasi dari ilmu pengetahuan. Ekplainer video kaya informasi dan lugas apabila dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan informasi yang bermanfaat bagi khalayak umum agar informasi yang disampaikan lebih terlihat menarik.

Oleh karena itu, penulis membuat perancangan video explainer motion graphic 2D pahlawan Indonesia Bung Tomo sebagai media edukasi untuk generasi muda. Dalam perancangan ini, penulis membuat video explainer motion graphic dengan unsur visual sebagai inovasi utama dan pembawaan narasi yang menggunakan bahasa semi formal yang santai namun tetap sopan agar mudah dipahami oleh generasi muda di Indonesia. Video explainer ini nantinya akan disebarakan melalui media sosial Youtube. Distribusi media dilakukan melalui channel Youtube “Zona Pahlawan” yang akan memberikan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan topik Kisah Pahlawan Nasiona. Untuk perancangan ini, episode yang akan dibuat yaitu mengenai topik Kisah



Gambar 3. Desain Karakter Bung Tomo.



Gambar 4. Desain Karakter Rakyat Surabaya.



Gambar 5. Desain Karakter Anggota KBI.



Gambar 6. Desain Karakter Tentara Indonesia.

Pahlawan Nasional Bung Tomo.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat menyajikan sebuah video explainer pembelajaran kisah sejarah Bung Tomo yang menarik untuk melengkapi dan meningkatkan video explainer yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, video ini juga diharapkan dapat mendukung dan mendukung kegiatan pembelajaran sejarah khususnya mengenai sejarah pahlawan nasional di Indonesia, sehingga mampu meningkatkan kesadaran dan minat generasi muda untuk mempelajari sejarah.

A. Identifikasi Masalah

- 1) Kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari pelajaran sejarah.
- 2) Kurangnya pengetahuan generasi muda akan sejarah pahlawan Indonesia.
- 3) Kurangnya edukasi dan materi yang menarik tentang kisah dan perjuangan pahlawan nasional yang dapat diambil sebagai pembelajaran.
- 4) Konten video explainer tentang pahlawan nasional, terutama Bung Tomo, masih memiliki kekurangan dalam segi materi ataupun visual.



Gambar 7. Desain Karakter Tentara Inggris dan NICA.



Gambar 8. Desain Karakter Jendral Mallaby.



Gambar 9. Desain Karakter Presiden Ir. Soekarno dan Soeharto.

**B. Rumusan Masalah**

“Bagaimana cara merancang video eksplainer tentang Pahlawan Nasional Indonesia dengan Topik Bung Tomo yang menarik dan sesuai untuk generasi muda?”

**C. Batasan Masalah**

- 1) Perancangan ini mengambil tema Pahlawan Nasional Indonesia yang akan berfokus pada Bung Tomo sebagai pahlawan pertama yang akan dibahas.
- 2) Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah video eksplainer bergaya motion grafis dalam bentuk seri Pahlawan Nasional Indonesia.
- 3) Proses perancangan ini meliputi pembuatan naskah, pembuatan *storyboard*, pembuatan desain karakter dan *environment* untuk aset 2D video, pemilihan audio/musik yang *free royalty*, melakukan proses motion graphic aset 2D, serta melakukan *editing* pada video untuk menghasilkan final video.
- 4) Perancangan ini menghasilkan luaran berupa video eksplainer sebanyak satu episode.

**D. Tujuan Perancangan**

Membuat video eksplainer *motion graphic* 2D pahlawan nasional Bung Tomo sebagai media edukasi alternatif yang mendukung pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran generasi muda agar tertarik belajar sejarah dengan penyajian visual ilustrasi bergaya semirealis dengan teknik *motion graphic*, dan gaya penyampaian narasi yang kasual sekaligus memperkenalkan pahlawan nasional Indonesia.



Gambar 10. Desain Media Berita.



Gambar 11. Desain Peralatan Perang.



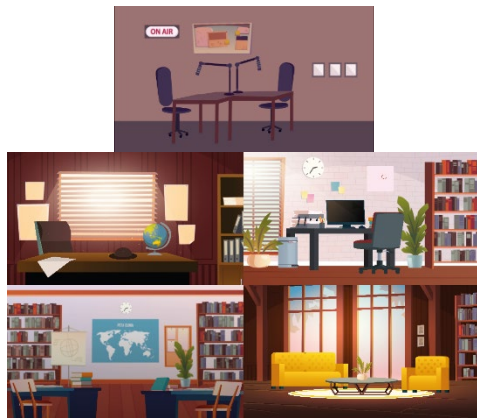
Gambar 12. Desain Logo PRI

**II. URAIAN PENELITIAN**

**A. Alur Perancangan**

Perancangan ini, diawali dengan metode penelitian eksploratif yaitu melakukan riset serta pengumpulan data tinjauan pustaka dan eksisting, yang bertujuan untuk acuan referensi dan penyusunan konten dalam buku. Tinjauan teori yang digunakan sebagai referensi yaitu antara lain dari buku Liz Blazer *Animated Storytelling : Simple Steps for Creating Animation and & Motion Graphics* [5], dan Christopher Bogiages *Movie Mitosis* [6]. Tinjauan eksisting yang dijadikan referensi antara lain, karya video eksplainer dari channel youtube Pahamify, dan Kok Bisa?.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan storyline dan naskah yang diasistensikan kepada *scriptwriter* atau penulis dari buku biografi Bung Tomo dalam *depth interview 1*. Setelah mendapat masukan, langkah berikutnya adalah pembuatan *storyboard* dan aset grafis dalam video eksplainer yang juga diasistensikan kepada animator dalam *depth interview 2* untuk mendapat masukan dan gambaran mengenai pembuatan *output* dari perancangan video eksplainer *motion graphic* ini.



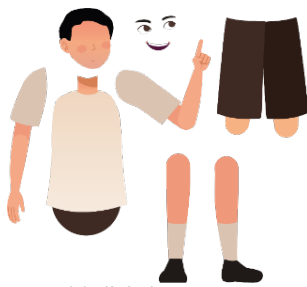
Gambar 13. Desain Ruangan Indoor.



Gambar 14. Desain Environment Outdoor.



Gambar 15. Palet Warna.



Gambar 16. Aset yang telah dipisah.

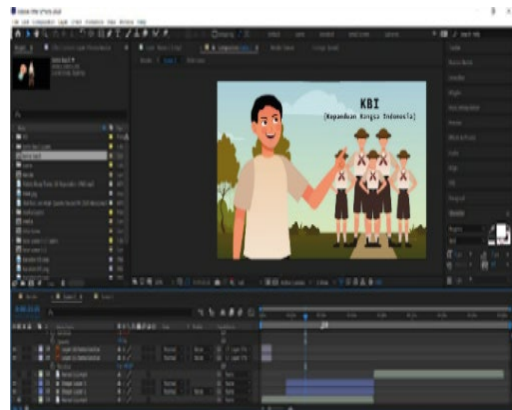
Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat *prototype* video selama 1 hingga 2 menit yang kemudian diujikan kepada target audiens melalui kuesioner untuk mendapat *feedback* awal. Kemudian dilanjutkan pada tahap produksi video final desain berdurasi 8 menit 40 detik. Video final kemudian diujikan kepada target audiens melalui kuesioner untuk mendapat *feedback* final yang dapat dilakukan untuk pengembangan selanjutnya. Target *audience* dari perancangan ini adalah para siswa SMP/ sederajat berumur 12 – 15 tahun di Indonesia yang memiliki ketertarikan terhadap sejarah. Berikut Gambar 1 (2.1) merupakan diagram yang menjelaskan alur perancangan yang dilakukan.

Tabel 1.  
Alur naskah kisah pahlawan Bung Tomo

Bagian	Deskripsi
<b>Bagian 1 : Pembuka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narator memancing pengetahuan audience tentang Pertempuran Surabaya, dan siapa pahlawan yang berperan di sana</li> <li>Memperkenalkan Bung Tomo</li> <li>Menceritakan latar kehidupan Bung Tomo</li> </ul>
<b>Bagian 2 : Awal Kisah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Karakteristik Bung Tomo</li> <li>Perjuangan Bung Tomo sebagai anak pribumi yang negaranya dijajah</li> </ul>
<b>Bagian 3 : Pertempuran Surabaya</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Awal terjadinya peran</li> <li>Peranan Bung Tomo saat Pertempuran Surabaya</li> <li>Bagaimana akhir dari perang</li> </ul>
<b>Bagian 4 : Pasca Pertempuran &amp; Akhir Hayat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Karir politik Bung Tomo</li> <li>Masa tua Bung Tomo</li> <li>Tempat bersemayam terakhir</li> </ul>
<b>Bagian 5 : Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narator membujuk generasi muda Indonesia untuk tidak patah semangat dan terus mengingat perjuangan para pahlawan</li> </ul>

Tabel 2.  
Alur naskah kisah pahlawan Bung Tomo

Format Video	MP4 codec H.264
Resolusi	1920 x 1080
Durasi	8 menit 40 detik
Bahasa	Bahasa Indonesia



Gambar 17. Pembuatan Motion.

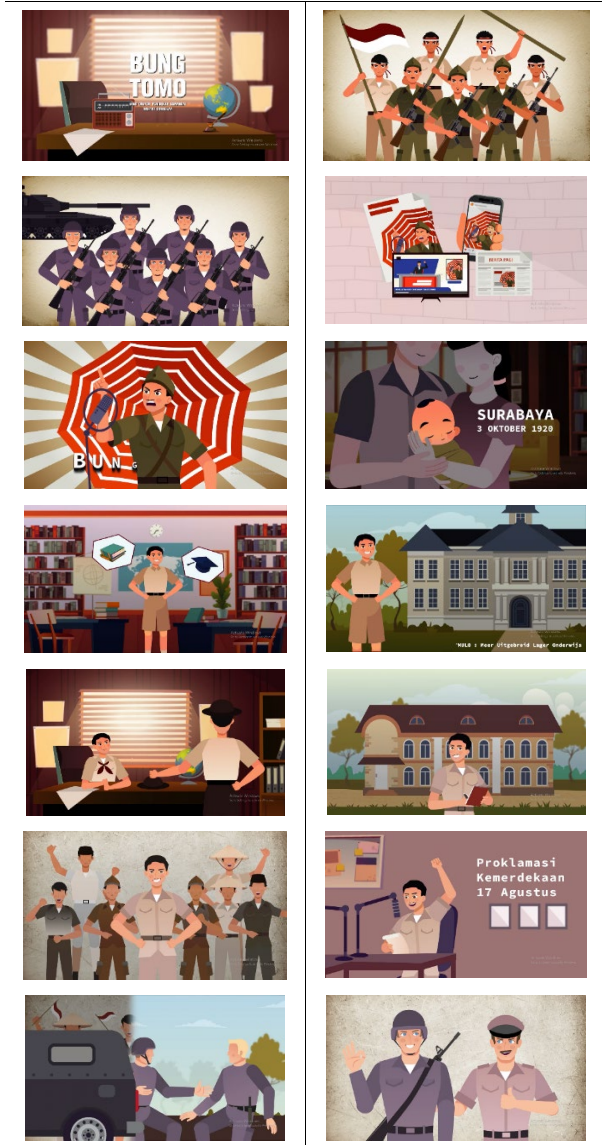
### III. KONSEP DAN HASIL DESAIN

#### A. Konsep Desain

Dalam perancangan ini, video eksplainer motion graphic 2D dipilih sebagai media pendukung dalam edukasi atau pembelajaran sejarah untuk memberikan gambaran serta pengenalan kisah Pahlawan Nasional Indonesia dalam bentuk audio visual untuk meningkatkan minat dan kesadaran generasi muda di Indonesia agar tertarik belajar sejarah, salah satunya Kisah Pahlawan Nasional Indonesia. Big idea dari perancangan ini diawali dengan *'What to Say'* dari perancangan, yaitu mengajak audiens untuk memahami sejarah dan kisah Pahlawan Nasional Indonesia. Dari hal tersebut, ditemukan *'How to Say'* dari perancangan ini berupa penyampaian pesan melalui video edukasi sains dari platform YouTube yang dapat diakses oleh *target audience*. Dalam video eksplainer ini memberikan konten berupa informasi yang menjelaskan tentang kisah Pahlawan Nasional

Tabel 3.  
Cuplikan Video Eksplainer

Hasil Cuplikan per scene



(lanjutan)

Indonesia Bung Tomo. Video tidak hanya berfokus pada peranan besar Bung Tomo namun juga kisah hidupnya dari kecil hingga akhir hayatnya. Konsep ini bertujuan agar masyarakat terutama generasi muda dapat mengetahui latar belakang tokoh dan menemukan relevansi yang dapat menginspirasi dan diterapkan dalam kehidupan zaman sekarang. Serta mengajak masyarakat untuk mengenal dan mengingat para Pahlawan Nasional Indonesia.

**B. Proses Perancangan Video Eksplainer**

Tahapan pembuatan menggunakan referensi dari (Marss, 2020) yang terdiri dari pra produksi berupa pembuatan naskah, storyboard, tahap produksi berupa pembuatan aset, pemasukan voiceover, background music, dan sound effect, hingga tahap pasca produksi berupa review video eksplainer. Berikut penjabaran dari tahapan-tahapan tersebut.

**1) Konten/Naskah**

Dari perancangan video explainer ini diharapkan agar para-audience menangkap maksud dan pesan yang ingin disampaikan dengan jelas. Selain sebagai media edukasi alternatif pembelajaran sejarah yang menarik, perancangan

Tabel 3.  
Cuplikan Video Eksplainer

Hasil Cuplikan per scene



ini menginginkan para-audience untuk menangkap nilai-nilai penting yang dapat dipelajari dalam materi sejarah pahlawan nasional. Untuk menyampaikan isi konten dengan baik, dibutuhkan strategi penyampaian konten agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Berikut ini beberapa strateginya:

**a. Konsep Komunikasi Narator**

Narator akan membacakan narasi dengan gaya penyampaian bersifat semi formal, menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari dalam bentuk voiceover dan penambahan beberapa teks dalam video. Narator akan menyampaikan narasi dengan santai dan sedikit serius sesuai dengan jalan cerita untuk membangun suasana pada video.

**b. Alur Cerita**

Penyampaian kisah hidup Bung Tomo menggunakan alur maju dan runtut. Terdapat bagian intro, atau pembukaan. Lalu dilanjutkan dengan kisah masa kecil Bung Tomo, dan karirnya dalam jurnalistik. Pertempuran Surabaya dan peranan besar Bung Tomo di dalamnya. Kisah Bung Tomo diakhiri dengan kiprahnya dalam dunia politik, dan meninggalnya di tanah Arafah. Video explainer ditutup dengan kesimpulan singkat, pesan dan juga ajakan kepada generasi muda untuk mencontoh hal-hal baik dalam tokoh Bung Tomo. Berikut Tabel 1 merupakan alur naskah atau storyline dari video explainer.

**2) Storyboard**

Naskah yang telah dibuat akan diterjemahkan dalam sketsa

visual berupa *storyboard*. Alasan mengapa *storyboard* sangat penting untuk dibuat adalah untuk mempermudah bagaimana merepresentasikan ide *scene by scene*, *mereview* ide yang divisualisasikan membantu kinerja pada proses produksi video berjalan dengan lancar. Berikut Gambar 2 yang merupakan beberapa cuplikan *storyboard* dari video explainer *motion graphic* 2D pahlawan Nasional Indonesia Bung Tomo.

### 3) Desain Karakter

Style desain karakter yang digunakan yaitu style kartun dengan teknik vektor yang disesuaikan dengan tinjauan desain tokoh-tokoh pada masa pertempuran 10 November 1945. Berikut ini adalah beberapa desain karakter yang digunakan dalam perancangan video explainer.

- a. Bung Tomo. Bung Tomo merupakan tokoh utama dalam video explainer ini. Beliau adalah tokoh yang memimpin pertempuran 10 November 1945 dengan orasinya. Karakter Tokoh Bung Tomo digambarkan dengan gaya yang percaya diri dan penuh semangat, seiring dengan tahapan usianya mulai dari kecil hingga dewasa. Berikut Gambar 3( 3.2) merupakan desain dari karakter Bung Tomo.
- b. Rakyat Surabaya. Rakyat Surabaya digambarkan dengan pakaian yang sederhana, dan memiliki karakter yang bersemangat. Karakter rakyat Surabaya ini mulai muncul pada saat perjalanan karir jurnalistik Bung Tomo remaja dan saat pertempuran Surabaya yang dapat dilihat pada Gambar 4(3.3)
- c. Kepanduan Bangsa Indonesia. KBI atau jaman sekarang mungkin lebih dikenal dengan nama Pramuka, merupakan tempat dimana Bung Tomo belajar ilmu nasionalisme setelah berhenti dari sekolahnya di MULO. Para anggota KBI memiliki ciri khas menggunakan topi bundar, dasi, dan celana pendek, yang merupakan seragam organisasinya. Organisasi ini memiliki anggota dari berbagai umur sehingga penggambaran fisiknya pun dibuat beragam, yang dapat dilihat pada Gambar 5 (3.4).
- d. Tentara Indonesia. Tentara Indonesia pada masa-masa kemerdekaan menggunakan pakaian dan perlengkapan yang lebih sederhana daripada tentara Inggris. Karakter tentara Indonesia juga digambarkan memiliki fisik yang lebih kecil kalau dibandingkan dengan karakter tentara Inggris, yang dapat dilihat pada Gambar 6(3.5)
- e. Tentara Inggris dan NICA. Selain seragam dan perlengkapan senjata, hal yang membedakan tentara Inggris dan tentara Indonesia yaitu pada penampilan fisiknya. Orang yang berada di daerah barat sana cenderung memiliki warna kulit dan rambut yang pucat. Juga memiliki fisik yang lebih besar dan tinggi daripada rakyat Indonesia, yang dapat dilihat apada Gambar 7 (3.6).
- f. Jendral Mallaby. Karakter Jendral Mallaby yang hanya muncul pada satu scene peperangan 10 November, dan digambarkan keadaannya hanya pada saat adegan kematiannya yang merupakan poin penting sebagai pemicu terjadinya perang di Surabaya, yang dapat dilihat pada Gambar 8 (3.7).
- g. Presiden RI. Terdapat adegan pendek antara Bung Tomo dan para presiden-presiden RI. Para presiden digambarkan sedang berdebat dengan Bung Tomo saat adegan yang menceritakan kisah politik Bung Tomo.

Presiden tersebut adalah presiden pertama Indonesia Ir. Soekarno dan presiden kedua RI H. M. Soeharto, yang dapat dilihat pada Gambar 9 (3.8).

### 4) Desain Aset Pendukung

Style desain karakter yang digunakan yaitu style kartun dengan teknik vektor yang disesuaikan dengan tinjauan desain tokoh-tokoh pada masa pertempuran 10 November 1945. Berikut ini adalah beberapa desain karakter yang digunakan dalam perancangan video explainer.

- a. Media Berita. Aset-aset ini muncul pada scene awal saat pembukaan, dan pengenalan karakter Bung Tomo dalam video explainer. Media-media berita ini digambarkan dengan media modern yang digunakan saat ini sesuai dengan latar waktu jaman sekarang pada saat pembukaan video, yang dapat dilihat pada Gambar 10(3.9).
- b. Peralatan Perang. Peralatan perang ini lebih tepatnya peralatan perang milik pihak Inggris digambarkan memiliki peralatan perang yang lebih maju dibanding dengan Indonesia, yang dapat dilihat pada Gambar 11(3.10)
- c. Logo Partai Rakyat Indonesia (PRI). Partai Rakyat Indonesia atau PRI merupakan partai politik yang didirikan Bung Tomo pada tahun 1950. Logo asli dari partai ini sulit untuk di temukan diinternet, sehingga penulis melakukan trace ulang mengikuti logo asli sesuai pada referensi, yang dapat dilihat pada Gambar 12 (3.11).

### 5) Desain Environment

Style visual yang digunakan untuk latar belakang dan environment juga menggunakan style 2D yang simpel dengan teknik vektor menyesuaikan dengan desain karakter. Berikut ini adalah beberapa cuplikan dari desain environment yang telah dibuat:

- a. Indoor/Ruangan. Terdapat latar yang menggunakan latar zaman dahulu maupun zaman sekarang. Desain *environment* yang menggunakan latar zaman sekarang yaitu terdapat pada desain ruang belajar/komputer. Sedangkan desain *environment* yang lain merupakan desain yang menggunakan latar pada zaman dahulu sehingga disesuaikan dengan keadaan saat itu, yang dapat dilihat pada Gambar 13 (3.12)
- b. Outdoor. Desain *environment* outdoor pada perancangan ini menggambarkan suasana lingkungan dan bangunan-bangunan pada masa lalu. Desain bangunan tersebut antara lain desain bangunan sekolah MULO, kantor berita Domei, kantor berita oembela rakyat, dan suasana lingkungan pada tahun 1945, yang dapat dilihat pada Gambar 14(3.13).

### 6) Palet Warna

Palet warna pada perancangan ini menggunakan warna bertema vintage yang didominasi oleh warna pastel. Tema vintage digunakan karena sesuai dengan konten video bertema sejarah. Berikut Gambar 15 (3.14) adalah palet warna yang digunakan:

## C. Proses Eksekusi

### 1) Pembuatan Motion Graphic

Setelah selesai membuat aset video berupa desain karakter dan environment, langkah selanjutnya yaitu membuat animasi/motion graphic dari aset-aset tersebut. Desain karakter yang sudah dibuat sebelumnya, telah dipisah-pisah per layer untuk memudahkan proses pembuatan motion-nya.

Bagian-bagian yang dipisah yaitu mata, mulut, bagian kepala, badan, tangan, dan kaki, yang dapat dilihat pada Gambar 16 (3.15).

Aset-aset yang akan dianimasikan harus menyesuaikan dengan voiceover yang telah di dubbing. Berikut ini adalah workspace pembuatan motion graphic salah satu scene dari video explainer Pahlawan Indonesia Bung Tomo, yang menjelaskan bagaimana Bung Tomo putus sekolah, namun tidak pantang menaruh mencari ilmu yang dapat dilihat pada Gambar 17 (3.16)

## 2) Editing

### a. Background Music dan Sound Effect

Background music dan sound effect yang digunakan adalah musik yang bebas royalti. Penulis akan mencantumkan credits link judul dari setiap background music dalam description box di Youtube.

### b. Voiceover

Dalam proses voiceover, penulis melakukan perekaman suara dari voice actor dengan menggunakan recorder pada handphone. Kemudian dilakukan proses editing.

### c. Penggabungan

Setelah melakukan pembuatan scene animasi/motion aset dan voiceover, langkah selanjutnya yaitu menggabungkan scene-scene yang telah dianimasikan menjadi video jadi. Selain itu, juga dilakukan penggabungan background music, sound effect, dan editing transisi agar video menjadi terlihat lebih dinamis.

## D. Hasil Video

### 1) Format video

Proses penganimasian dari video explainer ini dilakukan pada aset grafis seperti desain karakter, desain environment dan aset pendukung lainnya, background, dan teks. Hasil akhir dari video ini adalah video dengan format berikut dapat dilihat pada Tabel 2 (tabel 3.2)

### 2) Cuplikan Video

Berikut Tabel 3(3.3) merupakan cuplikan video explainer yang telah dibuat. Video akhir berdurasi 8 menit 40 detik yang menceritakan seluruh kisah hidup Bung Tomo.

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini adalah: (1) Perancangan ini merupakan media edukasi alternatif yang dapat mendukung pembelajaran sejarah di sekolah yang dikemas dengan cara yang lebih menarik. Dengan adanya video explainer sejarah Pahlawan Nasional ini, generasi muda dapat memilih cara lain untuk terus belajar sejarah; (2) Konsep dari perancangan ini bermaksud untuk membantu generasi muda dalam memahami dan mempelajari nilai-nilai sejarah khususnya pada materi Pahlawan Nasional agar dapat diterapkan, serta memperkenalkan para Pahlawan Nasional Indonesia; (3) Perancangan ini menargetkan audience dengan kisaran umur 12-15 tahun yang berprofesi sebagai siswa SMP/ sederajat. Untuk mempermudah sampel penelitian, target audience dikerucutkan menjadi siswa SMP/ sederajat berusia 12-15 tahun yang memiliki ketertarikan dalam belajar sejarah; (4) Untuk menjangkau target audience, gaya penyampaian narasi disesuaikan dengan generasi muda Indonesia saat ini. Gaya penyampaian yang dipilih adalah

gaya komunikasi kasual agar remaja dapat mudah memahami materi melalui tata bahasa yang sederhana sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik; (5) Visual karakter dan environment dari video explainer ini dibuat bergaya kartun yang sederhana menggunakan teknik vektor agar terlihat rapi dan memberikan gambaran ilustrasi dengan baik; (6) Penggunaan motion graphic pada karakter dan environment disesuaikan dengan narasi untuk mempermudah audience memahami informasi dari video. Serta penambahan sound effect dan background music untuk membangun suasana cerita pada video; (7) Perancangan ini menghasilkan luaran berupa video animasi explainer motion graphic Pahlawan Nasional Bung Tomo dengan resolusi 1280 x 720 pixel, 24 fps, dan berdurasi 8 menit 40 detik. Distribusi video akan diunggah melalui platform Youtube pada channel Zona Pahlawan.

## B. Saran

Beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut: (1) Penyampaian informasi mengenai sejarah pahlawan nasional sebagai media pendukung pembelajaran sejarah, dapat disampaikan melalui beberapa media lain yang lebih sederhana, seperti komik atau webcomic; (2) Melakukan pengembangan penggunaan variasi *motion* agar lebih dinamis lagi; (3) Pengaturan audio pada *sound effect* lebih sinkron lagi dengan visual video; (4) Menambahkan subtitle agar penyampaian narasi lebih mudah dipahami dan dapat menjangkau target audience yang lebih luas; (5) Untuk kedepannya, konten video explainer *motion graphic* yang bertema Sejarah Indonesia dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009. [Online]. Available: <https://inlisite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=15462>
- [2] H. Susanto, *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014. [Online]. Available: <https://search.worldcat.org/title/894621980>
- [3] A. Krämer and S. Böhrs, "How do consumers evaluate explainer videos? an empirical study on the effectiveness and efficiency of different explainer video formats," *Journal of Education and Learning*, vol. 6, no. 1, pp. 254–266, 2017.
- [4] L. Blazer, *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*, Second edition. San Francisco, California: Peachpit Press, 2020. [Online]. Available: <https://proquest.safaribooksonline.com/9780135668023>
- [5] T. R. Anderson, K. J. Schonborn, L. Plessis, A. S. Gupthar, and T. L. Hull, "Movie Mitosis," Springer Netherlands, Dordrecht, Jan. 2008. doi: 10.1007/978-94-007-4192-8.
- [6] M. Hegarty, "Dynamic visualizations and learning: getting to the difficult questions," *Learn Instr.*, vol. 14, no. 3, pp. 343–351, Jun. 2004, doi: 10.1016/J.LEARNINSTRUC.2004.06.007.