



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC
DENGAN TEMA SEJARAH MAJAPAHIT
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH**

**FAISHOL IZZUDIN ADHA
NRP 0831154000055**

**Dosen Pembimbing:
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.
NIP: 19640930199002 1 001**

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DENGAN TEMA
SEJARAH MAJAPAHIT SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
SEJARAH**

**FAISHOL IZZUDIN ADHA
0831154000055**

Dosen Pembimbing:
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.
NIP: 19640930199002 1 001

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



FINAL ASSIGNMENT - DV 184801

**DESIGN OF MOTION GRAPHIC WITH HISTORY OF
MAJAPAHIT AS A HISTORICAL INTRODUCTION MEDIA**

**FAISHOL IZZUDIN ADHA
0831154000055**

Counsellor:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

NIP: 19640930199002 1 001

**Visual Communication Design Major
Product Design Department
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DENGAN TEMA SEJARAH
MAJAPAHIT SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Faishol Izzudin Adha
0831154000055

Surabaya, 31 Januari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Fristiyono, S.T., M.Si
NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.
NIP. 19640930199002 1 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk - Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan identitas:

Nama : **Faishol Izzudin Adha**

NRP : **0831154000055**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DENGAN TEMA SEJARAH MAJAPAHIT SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 03 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Faishol Izzudin Adha
0831154000055

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DENGAN TEMA SEJARAH MAJAPAHIT SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH

Nama Mahasiswa : Faishol Izzudin Adha
NRP : 0831154000055
Departemen : Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Pembimbing : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

ABSTRAK

Kepala Sub Unit Pemanfaatan Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur, Pahadi mengatakan bahwa perlunya pengenalan sejarah Majapahit kepada generasi muda sebagai bentuk ikut serta dalam melestarikan sejarah Majapahit yang telah menjadi cagar budaya dan perlu dilestarikan. Pahadi menambahkan bahwa pengenalan melalui media baru seperti media *motion graphic* membantu dalam pengenalan sejarah kepada generasi muda, tetapi media pengenalan sejarah yang digunakan masih sebatas benda artefak dan buku yang kurang mampu mendekatkan sejarah kepada generasi muda.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi eksperimen *visual* untuk menciptakan gaya gambar yang akan digunakan dalam *motion graphic*. Dari hasil dari eksperimen tersebut, dilakukan *depth interview* kepada pakar. Kemudian dilakukan studi eksperimen cerita dan dilakukan wawancara mendalam ke pakar. Dari hasil eksperimen visual dan cerita yang telah dilakukan, penulis melakukan eksperimen *storyboard* dan melakukan *depth interview* ke pakar untuk mendapatkan konsep final yang menjadi landasan pembuatan *motion graphic* sejarah Majapahit.

Hasil dari perancangan ini adalah video *visual narrative* dengan resolusi *full high definition anamorphic* yang menggunakan teknik gerakan animasi *motion graphic 2D*. Video ini berdurasi sepuluh menit yang berisikan cerita tentang sejarah berdirinya Majapahit dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa narasinya. Hasil perancangan ini akan didistribusikan secara offline di Balai Pelestarian Cagar Budaya Trowulan, Mojokerto dan secara *online* melalui kanal Youtube dan *official account* di media sosial Instagram.

Kata kunci : majapahit, motion graphic, pengenalan

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DESIGN OF MOTION GRAPHIC WITH HISTORY OF MAJAPAHIT AS A HISTORICAL INTRODUCTION MEDIA

Student Name : Faishol Izzudin Adha
NRP : 0831154000055
Department : Product Design, Faculty of Creative Design and Digital
Business
Counsellor : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

ABSTRACT

Head of Sub Unit Utilization of the Preservation Hall of East Java Cultural Heritage, Pahadi said that the need to introduce the history of Majapahit to the younger generation as a participation in preserving the history of Majapahit which has become a cultural preservation and needs to be preserved. Pahadi added that the introduction or socialization through new media such as motion graphic media helps in the introduction of history to the younger generation, but the media for introducing history is still limited to artifacts and books that are unable to bring history closer to the younger generation.

The research method used in this design is a visual experimental study to create an image style that will be used in motion graphics. From the results of these experiments, depth interviews were conducted with experts. Then an experimental story study is carried out and in-depth interviews with experts. From the results of visual experiments and stories that have been done, the authors conducted storyboard experiments and conducted depth interviews with experts to get the final concept that became the basis for making motion graphics of the history of Majapahit.

The result of this design is a visual narrative video with full high definition anamorphic resolution using 2D motion graphic animation techniques. This video is ten minutes long contains a story about the history of the rise of Majapahit and uses Indonesian as its narrative language. The results of this design will be distributed offline at the Trowulan Cultural Heritage Preservation Center, Mojokerto and online via Youtube channels and official accounts on Instagram social media.

Keywords: introduction, majapahit, motion graphic

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis Tugas Akhir ini dengan lancar. Karya tulis yang berjudul “Perancangan Motion Graphic Dengan Tema Sejarah Majapahit Sebagai Media Pengenalan Sejarah” ini, penulis dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Departemen Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital.

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, dan juga diharapkan agar karya tulis ini dapat bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa lainnya, peneliti-peneliti selanjutnya serta semua pihak yang membutuhkan, untuk kemudian dapat dijadikan acuan, referensi maupun bahan perbandingan dengan karya tulis lain.

Kelancaran dan terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua atas segala dukungan moril dan materiil yang diberikan sejak penulis masih di dalam kandungan hingga saat ini serta doa-doa dan kasih sayang mereka yang selalu penulis rasakan.
2. Segenap dosen yang telah mendidik hingga sekarang penulis dapat memperoleh keilmuan yang bermanfaat, khususnya kepada Pak Baroto sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan, serta kepada Pak Didit yang memberikan banyak saran bermanfaat dan Pak Yana yang memberikan banyak masukan yang berguna dalam mengerjakan Tugas Akhir ini hingga selesai.
3. Keluarga dan kerabat yang memeberikan dukungan penuh dan doa untuk terselesaikannya Tugas Akhir.
4. Mas Risma dari Hompimpa Studio yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk berkunjung dan melakukan *depth interview*, terima kasih atas segala masukan untuk hasil Tugas Akhir ini.

5. Kepada Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan arahan bagi penulis dalam mendapatkan informasi penting tentang sejarah Majapahit yang menjadi dasar dalam penelitian ini.
6. Kepada teman-teman dekat serta teman dekat penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk tetap berusaha dalam menyelesaikan penelitian Tugas Akhir ini.
7. Kepada teman-teman seperjuangan DKV dan DESPRO angkatan 2015 yang selalu memberikan dukungan secara langsung ataupun tidak langsung untuk semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Kepada Arlon dan Bambang yang selalu menjadi hiburan ketika penulis sedang mengalami kesulitan.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 3 Februari 2020



Penulis

Faishol Izzudin Adha

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Identifikasi masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan masalah	3
1.5. Tujuan	4
1.6. Manfaat	4
1.7. Metode Penelitian	4
1.8. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Hasil Riset Terdahulu	7
2.1.1. Analisis Konten	7
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1 Studi Pustaka	11
2.2.2 <i>Motion Graphic</i>	21
2.2.3 <i>Visual Narrative</i>	21
2.2.4 Sinematografi	22
2.2.5 Menggambar Thumbnail	27
2.2.6 Komposisi	28
2.2.7 Penggunaan Warna Dalam Film	32
2.2.8 Menyusun Alur Cerita	35
BAB III METODE PENELITIAN	37

3.1	Diagram Perancangan	37
3.2	Protokol Penelitian.....	38
3.1.1	Studi Literatur.....	38
3.1.2	Eksperimen	38
3.1.3	Kuesioner.....	40
3.1.4	Deep Interview	41
BAB IV ANALISA HASIL RISET		43
4.1	Eksperimen Visual.....	43
4.2	Eksperimen Cerita.....	49
4.3	Eksperimen <i>Storyboard</i>	56
BAB V KONSEP DESAIN		61
5.1	Gambaran Umum.....	61
5.1.1.	Deskripsi Perancangan	61
5.1.2.	Output Perancangan.....	61
5.2	Kriteria Desain	61
5.2.1.	Produk <i>Motion Graphic</i>	61
5.2.2.	Segmentasi.....	62
5.2.3.	<i>Positioning</i> /Penempatan	62
5.2.4.	<i>Needs</i> /Kebutuhan.....	62
5.2.5.	<i>Unique Selling Points</i> /Titik Penjualan Yang Unik.....	62
5.3	Konsep Desain	62
5.3.1.	Strategi Komunikasi	62
5.3.2.	Strategi Media	63
5.3.3.	Sinopsis Storyline	64
5.3.4.	Pembagian Cerita.....	64
5.3.5.	Pengembangan Visual	70
5.4	<i>Storyboard</i> Berdasarkan Pembagian Alur Cerita.....	86
5.5	Implementasi Desain.....	97
5.4.1.	<i>Bumper</i> Judul.....	97
5.4.2.	<i>Scenes</i>	97
5.4.3.	<i>Scoring</i>	115
5.4.4.	Narator	116

5.4.5. Distribusi.....	116
BAB VI PENUTUP	119
6.1 Kesimpulan.....	119
6.2 Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	123
BIODATA PENULIS	131

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tutar Tinular (https://www.youtube.com/watch?v=kiM7mEKSDPw)	7
Gambar 2.2 Karakter Raden Wijaya (Sumber: TutarTinular)	8
Gambar 2.3 Karakter Kertanegara (Sumber: Tutar Tinular)	8
Gambar 2.4 Desain bangunan kerajaan (Sumber: Tutar Tinular).....	8
Gambar 2.5 Burdens of Shaohao (sumber: World of Warcraft)	9
Gambar 2.6 Emperor Shaohao (sumber: World of Warcraft).....	10
Gambar 2.7 Desain Lingkungan (sumber: World of Warcraft)	10
Gambar 2.8 Sampul buku Menuju Puncak Kemegahan (Adha, 2019).....	11
Gambar 2.9 Sampul buku Majapahit, Batas Kota, dan Jejak Kejayaan di Luar Kota (Adha, 2019).....	15
Gambar 2.10 Sampul buku 700 Tahun Majapahit (Adha, 2019).....	17
Gambar 2.11 Gambar tabel Dinasti Raja-Raja Singasari Majapahit (Adha, 2019)	17
Gambar 2.12 Timeline kerajaan Majapahit (Adha,2019)	18
Gambar 2.13 Contoh close up (Sumber: World of Warcraft)	22
Gambar 2.14 Contoh wide shot (Sumber: World of Warcraft).....	23
Gambar 2.15 Contoh medium shot (Sumber: World of Warcraft)	23
Gambar 2.16 Contoh POV shot (Sumber: World of Warcraft)	24
Gambar 2.17 Contoh eye level (Sumber: World of Warcraft).....	24
Gambar 2.18 Contoh low angle (Sumber: World of Warcraft)	25
Gambar 2.19 Contoh high angle (Sumber: World of Warcraft)	25
Gambar 2.20 Contoh duth angle (Sumber: World of Warcraft)	26
Gambar 2.21 Contoh over shoulder (Sumber: World of Warcraft)	26
Gambar 2.22 Gambar thumbnail (Adha, 2019)	27
Gambar 2.23 Komposisi rule of third (sumber: https://www.photovideoedu.com/)	29
Gambar 2.24 Penerapan lead room (sumber: https://www.wallpaperup.com)	30
Gambar 2.25 Penerapan leading line (sumber: https://www.viewbug.com)	30
Gambar 2.26 Penerapan komposisi balance (sumber: https://nerdist.com).....	31

Gambar 2.27 Skrip warna film The Incredibles (sumber: https://www.theatlantic.com/)	32
Gambar 2.28 Penggunaan tone warna merah pada film (sumber: https://www.studiobinder.com/)	33
Gambar 2.29 Penggunaan tone warna kuning pada film (sumber: https://www.studiobinder.com/)	34
Gambar 2.30 Penggunaan warna oranye pada film (sumber: https://www.studiobinder.com/)	34
Gambar 2.31 Penggunaan warna hijau pada film (sumber: https://www.studiobinder.com/)	34
Gambar 2.32 Penggunaan warna biru pada film (sumber: https://www.studiobinder.com/)	35
Gambar 4.1 Depth Interview visual (Adha, 2019).....	43
Gambar 4.2 Desain karakter tokoh (Adha, 2019).....	46
<i>Gambar 4.3 Draft Desain Environment (Adha, 2019)</i>	47
Gambar 4.4 Desain lingkungan hutan (Adha, 2019).....	47
Gambar 4.5 Desain lingkungan Desa (Adha, 2019).....	47
Gambar 4.6 Desain lingkungan hutan (Adha, 2019).....	48
Gambar 4.7 Depth interveiw cerita (Adha, 2020)	49
Gambar 4.8 Depth interview sinematik storyboard (Adha, 2020)	56
Gambar 5.1 Moodboard (Adha,2019).....	70
Gambar 5.2 Sketsa desain karakter (Adha, 2019)	71
Gambar 5.3 Gambar final desain karakter (Adha, 2019)	72
Gambar 5.4 Pembuatan karakter Raden Wijaya (Adha, 2019)	73
Gambar 5.5 Pembuatan karakter Kertanegara (Adha, 2019).....	74
Gambar 5.6 Pembuatan karakter Jayakatwang (Adha, 2019)	75
Gambar 5.7 Pembuatan karakter Arya Wiraraja (Adha, 2019)	76
Gambar 5.8 Pembuatan karakter Kubilai Khan (Adha, 2019)	77
Gambar 5.9 Desain Perajurit Singasari (Adha, 2019)	78
Gambar 5.10 Desain Perajurit Kediri (Adha, 2019).....	78
Gambar 5.11 Desain perajurit Mongolia (Adha, 2019).....	79
Gambar 5.12 Gambar thumbnail desain lingkungan (Adha, 2019).....	80
Gambar 5.13 Desain lingkungan kerajaan (Adha, 2019)	81

Gambar 5.14 Desain lingkungan hutan (Adha, 2019).....	81
Gambar 5.15 Susunan foreground dan background (Adha, 2019).....	81
Gambar 5.16 Desain lingkungan kerajaan (Adha, 2019).....	82
Gambar 5.17 Desain lingkungan hutan (Adha, 2019).....	83
Gambar 5.18 Desain lingkungan area peperangan (Adha, 2019)	84
Gambar 5.19 Desain lingkungan istana (Adha, 2019)	84
Gambar 5.20 Skrip warna yang digunakan (Adha, 2019).....	85
Gambar 5.21 Desain judul (Adha,2020)	97
Gambar 5.22 Shot opening menunjukkan perluasan wilayah Mongolia (Adha, 2019)	99
Gambar 5.23 Shot opening menunjukkan utusan Mongolia menghadap Kertanegara (Adha, 2019)	99
Gambar 5.24 Shot utusan yang memberikan laporan kepada raja Kertanegara (Adha, 2019)	100
Gambar 5.25 Shot penduduk terluka yang berjalan berdampingan (Adha, 2019)	101
Gambar 5.26 Shot Raden Wijaya dan pasukannya berangkat perang (Adha, 2019)	101
Gambar 5.27 Shot tentara Singasari menjaga benteng (Adha, 2019)	102
Gambar 5.28 Shot benteng yang terbuka dengan alat pemukul (Adha, 2019) ...	102
Gambar 5.29 Shot raja Kertanegara yang bersiap untuk berperang (Adha, 2019)	103
Gambar 5.30 Shot Singasari melawan Kediri (Adha, 2019).....	103
Gambar 5.31 Shot sesudah perang (Adha, 2019).....	104
Gambar 5.32 Shot Singasari hancur (Adha, 2019)	105
Gambar 5.33 Shot Raden Wijaya dan Pasukan mencoba menyelamatkan Singasari (Adha, 2019)	105
Gambar 5.34 Shot Jayakatwang memimpin Kediri (Adha, 2019).....	106
Gambar 5.35 Shot map perjalanan menuju Sumenep (Adha, 2019).....	106
Gambar 5.36 Shot Perjalanan Raden Wijaya dan pengikutnya (Adha, 2019)....	107
Gambar 5.37 Shot Raden Wijaya dan Arya Wiraraja bertemu (Adha, 2019).....	107
Gambar 5.38 Shot Raden Wijaya dan Pasukan Tarik (Adha, 2019).....	108
Gambar 5.39 Shot Penduduk Tarik (Adha, 2019)	108

Gambar 5.40 Shot Kapal Mongolia (Adha, 2019).....	109
Gambar 5.41 Shot tentara Kediri (Adha, 2019).....	110
Gambar 5.42 Shot tentara berkuda Mongolia (Adha, 2019)	110
Gambar 5.43 Shot tentara berkuda Mongolia (Adha, 2019)	111
Gambar 5.44 Shot tentara Majapahit (Adha, 2019).....	111
Gambar 5.45 Shot membuka gerbang benteng (Adha, 2019)	112
Gambar 5.46 Shot Jayakatwang ditangkap (Adha, 2019)	113
Gambar 5.47 Shot Jayakatwang ditangkap (Adha, 2019)	113
Gambar 5.48 Shot Mongolia dipanah (Adha, 2019)	114
Gambar 5.49 Shot Mongolia diserang (Adha, 2019).....	114
Gambar 5.50 Shot penobatan Raden Wijaya (Adha, 2019)	115
Gambar 5.51 Denah Museum Trowulan (Adha, 2020).....	117
Gambar 5.52 Penempatan TV di ruang terakota Museum Trowulan (Adha, 2020)	117
Gambar 5.53 Tampilan halaman Channel Youtube dan Instagram Dahulu Kala (Adha, 2020).....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel hasil desain Tutar Tinular	9
Tabel 2.2 Tabel hasil desain Extra Credits	11
Tabel 2.3 Rangkuman buku Menuju Puncak Kemegahan	14
Tabel 2.4 Rangkuman buku Majapahit, Batas Kota, dan Jejak Kejayaan di Luar Kota.....	16
Tabel 2.5 Tabel rangkuman studi literatur	20
Tabel 3.1 Tabel urutan metode dalam perancangan.....	37
Tabel 3.2 Protokol studi literatur 1	38
Tabel 3.3 Protokol studi literatur 2	38
Tabel 3.4 Tabel protokol eksperimen visual	39
Tabel 3.5 Tabel protokol eksperimen cerita.....	39
Tabel 3.6 Tabel protokol eksperimen storyboard	40
Tabel 3.7 Protokol survey	41
Tabel 3.8 Protokol deep interview	42
Tabel 3.9 Protokol deep interview	42
Tabel 4.1 Tabel eksperimen visual 1.....	44
Tabel 4.2 Tabel eksperimen visual 2.....	46
Tabel 4.3 Tabel eksperimen visual 3.....	48
Tabel 4.4 Tabel eksperimen cerita 1	52
Tabel 4.5 Tabel eksperimen cerita 2	55
Tabel 4.6 Tabel eksperimen sinematik storyboard	60
Tabel 5.1 Tabel pembagian cerita.....	70
Tabel 5.2 Tabel poin karakter Raden Wijaya.....	73
Tabel 5.3 Tabel poin karakter Kertanegara.....	74
Tabel 5.4 Tabel poin karakter Jayakatwang.....	75
Tabel 5.5 Tabel poin karakter Arya Wiraraja	76
Tabel 5.6 Tabel poin karakter Kubilai Khan.....	77
Tabel 5.7 Tabel poin karakter perajurit Singasari.....	78
Tabel 5.8 Tabel poin karakter perajurit Kediri.....	79
Tabel 5.9 Tabel poin karakter perajurit Kediri.....	79
Tabel 5.10 Tabel daftar scene (Adha, 2020)	98

Tabel 5.11 Tabel Scene intro (Adha, 2020).....	99
Tabel 5.12 Tabel scene opening (Adha, 2020).....	100
Tabel 5.13 Tabel scene pengungsi (Adha, 2020)	101
Tabel 5.14 Tabel scene berangkat (Adha, 2020).....	102
Tabel 5.15 Tabel scene benteng (Adha, 2020)	103
Tabel 5.16 Tabel scene perang 1 (Adha, 2020).....	104
Tabel 5.17 Tabel scene setelah perang (Adha, 2020).....	104
Tabel 5.18 Tabel scene Singasari hancur (Adha, 2020).....	105
Tabel 5.19 Tabel scene Jayakatwang (Adha, 2020)	106
Tabel 5.20 Tabel scene perjalanan ke Sumenep (Adha, 2020)	107
Tabel 5.21 Tabel scene bertemu Wiraraja (Adha, 2020).....	108
Tabel 5.22 Tabel scene daerah Tarik (Adha, 2020)	109
Tabel 5.23 Tabel scene Mongolia datang (Adha, 2020).....	110
Tabel 5.24 Tabel scene persiapan perang (Adha, 2020).....	111
Tabel 5.25 Tabel scene perang 2 (Adha, 2020).....	112
Tabel 5.26 Tabel scene membuka gerbang (Adha, 2020)	112
Tabel 5.27 Tabel scene Jayakatwang ditangkap (Adha, 2020)	113
Tabel 5.28 Tabel scene pengusiran Mongol (Adha, 2020).....	114
Tabel 5.29 Tabel scene penobatan Raden Wijaya (Adha, 2020).....	115
Tabel 5.30 tabel kriteria narator laki-laki (Adha, 2020).....	116
Tabel 5.31 Tabel kriteria narator perempuan (Adha, 2020)	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Sejarah Majapahit yang di kelola di Trowulan, Mojokerto sudah ditetapkan menjadi Kawasan Cagar Budaya Peringkat Nasional sesuai Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 260/M/2013 tentang Penetapan Satuan Ruang Geografis Trowulan Sebagai kawasan Cagar Budaya Peringkat Nasional tertanggal 30 Desember 2013. Pak Pahadi memaparkan bahwa peninggalan sejarah Majapahit memiliki nilai penting yang harus dilestarikan.

Pahadi sebagai Kepala Kepala Sub Unit Pemanfaatan Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur juga mengatakan bahwa sejarah Majapahit ini melekat terhadap objeknya, sehingga ketika akan di tetapkan sebagai cagar budaya, maka yang perlu dikaji adalah apa yang melatarbelakangi keberadaan objek itu, salah satu yang melatarbelakangi adalah kesejarahannya. Oleh karena itu ketika melakukan pelestarian cagar budaya maka juga harus melestarikan nilainya atau kesejarahannya. Ketika nilai atau kesejarahannya tidak dipahami maka cagar budaya itu akan menjadi kosong.

Pahadi mengatakan tentang perlunya bentuk pengenalan atau bentuk sosialisasi kepada masyarakat terutama generasi muda tentang sejarah Majapahit yang akan memberikan dampak positif agar lebih mencintai warisan budaya bangsa dan secara otomatis akan ikut serta dalam melestarikan sejarah Majapahit yang telah menjadi cagar budaya ini. Namun media pengenalan sejarah Majapahit kepada generasi muda masih sebatas benda artefak dan buku yang masih kurang efektif dalam mendekatkan kisah sejarah kepada generasi muda.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016 tentang "Most Literate Nations in The World" menyebutkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-60 dari total 61 negara, atau dengan kata lain minat baca masyarakat Indonesia disebut-sebut hanya sebesar 0,01 persen atau satu berbanding sepuluh ribu. Karena itu bisa diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan

media lain yang lebih kreatif sebagai sarana pengenalan sejarah kepada masyarakat Indonesia.¹

Pahadi menambahkan bahwa pengenalan atau sosialisasi melalui media baru yang lebih kreatif seperti media animasi atau *motion graphic* akan sangat membantu dalam mengenalkan kisah sejarah kepada generasi muda sebagai langkah awal pengenalan sejarah Majapahit serta dampaknya nanti terhadap pelestarian cagar budaya. Pihak Balai Cagar Budaya Trowulan sendiri mengakui belum adanya media seperti film *motion graphic* sebagai salah satu media pengenalan sejarah kepada generasi muda. Karena itu Balai Cagar Budaya Trowulan sangat mengapresiasi dan mendukung mahasiswa atau konten kreator yang ingin menciptakan video *motion graphic* sebagai media pengenalan sejarah Majapahit.

1.2. Identifikasi masalah

Melihat fenomena diatas dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang dapat mendasari penulis melakukan perancangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Sejarah Majapahit yang berada di Trowulan sudah ditetapkan menjadi Cagar Budaya Nasional yang harus di lestarikan.
2. Diperlukan pengenalan atau sosialisasi kepada generasi muda tentang sejarah Majapahit sebagai bentuk dari pelestarian sejarah atau cagar budaya.
3. Pengenalan sejarah oleh Balai Cagar Budaya Trowulan yang menggunakan artefak dan buku kurang efektif untuk menysasar generasi muda.
4. Kebutuhan untuk menggantikan media lama dengan media baru yang lebih menarik dan modern.

1.3. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang *motion graphic* yang mengangkat sejarah Majapahit dengan cara penyampaian *visual narrative* untuk membantu mengenalkan sejarah Majapahit kepada generasi muda.”

¹ Rossa, Vania. 2018. “Miris, Minat Baca Masyarakat Indonesia Hanya 0,01 Persen”. <https://www.suara.com/lifestyle/2018/02/21/173000/miris-minat-baca-masyarakat-indonesia-hanya-001-persen>. Diakses pada 19 Desember 2019.

1.4. Batasan masalah

Melihat identifikasi masalah yang ada, maka diperlukan juga batasan masalah melihat cakupan yang dibahas sangat luas serta waktu yang cukup pendek. Pada perancangan ini masalah-masalah yang akan diselesaikan dibatasi sebagai berikut:

1. Keyword

- a. *Motion graphic* menurut Johnny Chew adalah istilah baru untuk genre animasi tertentu yang telah ada selama beberapa waktu. *Motion graphics* adalah persimpangan antara animasi dan desain grafis.
- b. Sejarah Majapahit merupakan sejarah tentang Majapahit yang diangkat berdasarkan buku Menuju Puncak Kemegahan yang ditulis oleh Prof. Dr. Slamet Muljana.
- c. *Visual Narrative* menurut website definition.net adalah sebuah cerita yang disampaikan menggunakan media visual. Cerita diceritakan menggunakan video ilustrasi dan ditingkatkan dengan grafik, musik, suara dan audio lainnya.
- d. Pengenalan sejarah Majapahit kepada generasi muda adalah menyampaikan informasi tentang sejarah Majapahit kepada generasi muda usia 15-18 tahun sebagai pengetahuan dasar tentang sejarah Majapahit.

2. Studi

- a. Perancangan ini menggunakan studi eksperimen untuk membuat konsep *motion graphic* seperti desain gambar dan naskah yang kemudian dilakukan *in-depth interview* kepada pakar dan hasil dari konsep visual dan naskah diterapkan kedalam bentuk storyboard.
- b. Dalam perancangan ini dilakukan studi literatur terhadap buku dengan judul “Menuju Puncak Kemegahan” yang ditulis oleh Prof. Dr. Slamet Muljana sebagai dasar dalam pembuatan konten cerita.

3. Output

- a. Hasil perancangan ini adalah video narasi visual dengan teknik *motion graphic* dengan resolusi *full HD anamorphic*.

- b. Perancangan ini berfokus pada bagian sejarah berdirinya Majapahit sebagai konten pertama yang dibuat.
- c. Hasil dari perancangan kemudian didistribusikan secara offline yaitu di Museum Trowulan dan secara online melalui official account di platform Youtube dan Instagram.

1.5. Tujuan

1. Sebagai salah satu bentuk usaha pelestarian sejarah Majapahit.
2. Menjadi sebuah media baru di Cagar Budaya Trowulan.
3. Sebagai usaha pengenalan dan sosialisasi sejarah Majapahit kepada generasi muda.

1.6. Manfaat

1. Bagi Penulis
Sebagai bentuk pembelajaran Penulis untuk menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah pada kehidupan nyata. Sebagai prasyarat bagi penulis untuk dapat menyelesaikan studi.
2. Bagi Generasi Muda
Perancangan ini menjadi sebuah sarana dan media baru untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah Majapahit, sehingga generasi muda dapat dengan mudah memahami sejarah Majapahit.
3. Bagi Cagar Budaya Trowulan
Perancangan ini menjadi sebuah media baru untuk memenuhi kebutuhan Cagar Budaya Trowulan untuk pengenalan dan sosialisasi sejarah Majapahit kepada generasi muda.

1.7. Metode Penelitian

1. Studi Pustaka/Literatur, untuk mendapatkan alur cerita mengenai Majapahit melalui buku, jurnal, dan media yang telah ada.
2. Studi Eksperimen, berupa proses pengembangan perancangan untuk mendapatkan hasil media yang tepat.

3. Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang memungkinkan penulis untuk menganalisa kondisi selama ini terhadap generasi muda dalam menerima informasi tentang sejarah Majapahit.
4. *Depth Interview*, berupa wawancara dengan pihak yang bersangkutan dengan perancangan untuk mendapatkan arahan serta sudut pandang baru dari para ahli.

1.8. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang dari Perancangan Motion Graphic Dengan Tema Sejarah Majapahit Sebagai Media Pengenalan Sejarah secara umum dengan melihat fenomena yang ada saat ini. Kemudian disusun identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan juga sistematika penulisan.

2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam menyelesaikan masalah sebagai pedoman untuk menciptakan konsep perancangan. Bab ini juga terdapat penelitian sebelumnya dengan permasalahan serupa.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang kemudian dianalisa dan diambil kesimpulannya.

4. BAB IV : ANALISA HASIL RISET

Bab ini membahas tentang analisa hasil dari metode penelitian yang telah dilakukan dan akan menjadi acuan dalam membuat konsep desain.

5. BAB V : KONSEP DESAIN

Bab ini membahas tentang deifinisi konsep yang berkaitan dengan masalah atau tujuan, pengolahan data, konsep desain, kriteria desain hingga implementasi desain.

6. BAB VII : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari perancangan ini.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hasil Riset Terdahulu

2.1.1. Analisis Konten

Analisis konten digunakan untuk mendapatkan perbandingan dengan hasil desain yang sudah ada. Analisis konten dibawah ini mencakup tentang desain karakter, desain lingkungan, gaya penyampaian isi dan konten yang diangkat.

- a. Tutar Tinular
Episode Senjakala di Kediri



Gambar 2.1 Tutar Tinular
(<https://www.youtube.com/watch?v=kiM7mEKSDPw>)

Tutar Tinular merupakan sebuah sinetron kolosal produksi PT. Genta Buana Pitaloka pada tahun 1997. Serial ini disutradarai oleh Muchlis Raya dan skenario ditulis oleh Imam Tantowi. Ditayangkan pertama kali pada tanggal 25 Oktober 1997 di ANteve (Season 1), Indosiar (Season 2). Sukses di ANteve, sinetron serial Tutar Tinular kemudian dilanjutkan ke bagian dua yang ditayangkan di Indosiar. Adapun bagian pertama berkisah tentang kehidupan awal Arya Kamandanu sampai peresmian Sanggrama Wijaya sebagai raja Kerajaan Majapahit.

<p>Desain Karakter</p>	<div data-bbox="778 398 1102 752" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="746 801 1136 864" data-label="Caption"> <p><i>Gambar 2.2 Karakter Raden Wijaya (Sumber: TutarTinular)</i></p> </div> <div data-bbox="759 864 1129 1218" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="746 1240 1136 1303" data-label="Caption"> <p><i>Gambar 2.3 Karakter Kertanegara (Sumber: Tutar Tinular)</i></p> </div> <div data-bbox="603 1303 1264 1505" data-label="Text"> <p>Karakter di serial ini berdasarkan tokoh nyata yang ada di dalam sejarah Kerajaan Majapahit. Desain Pakaian dan aksesoris yang digunakan mengadaptasi dari pakaian pada masa kerajaan di Jawa.</p> </div>
<p>Desain Lingkungan</p>	<div data-bbox="711 1615 1171 1809" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="724 1814 1158 1877" data-label="Caption"> <p><i>Gambar 2.4 Desain bangunan kerajaan (Sumber: Tutar Tinular)</i></p> </div> <div data-bbox="603 1886 1264 2002" data-label="Text"> <p>Desain Lingkungan yang digunakan mengadaptasi dari Kerajaan Jawa seperti keraton, dekorasi batu relief, dan candi. Desain perumahan juga</p> </div>

	mengadaptasi dari desain rumah adat Joglo sebagai rumah penduduk pada masa Kerajaan.
Teknik Visual	Serial ini menggunakan alat perekam video untuk proses produksinya. Penggunaan teknik sinematografi juga digunakan dalam Serial ini. untuk memperkuat kesan dramatis yang diciptakan. Beberapa adegan ditambahkan visual efek untuk mendramatiskan adegan cerita.
Penyampaian Konten	Tutur tinular merupakan serial televisi yang menggunakan pendekatan drama series sebagai cara menyampaikan cerita. Konten yang diangkat adalah tentang sejarah kerajaan Majapahit yang mulai menguasai tanah Jawa.

Tabel 2.1 Tabel hasil desain Tutur Tinular

b. World of Warcraft Animated Short
Burdens of Shaohao



*Gambar 2.5 Burdens of Shaohao
(sumber: World of Warcraft)*

World of Warcraft Animated Short atau yang juga disebut *Motion Stories* adalah animasi motion yang mengenalkan karakter-karakter utama pada game World of Warcraft yang dirilis oleh Blizzard Entertainment.

<p>Desain Karakter</p>	<div data-bbox="699 353 1182 683" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="772 701 1106 763" data-label="Caption"> <p>Gambar 2.6 Emperor Shaohao (sumber: World of Warcraft)</p> </div> <div data-bbox="603 763 1252 1008" data-label="Text"> <p>Desain karakter menggunakan gaya ilustrasi semi realis dengan penekanan pada bentuk siluet tubuh untuk memperjelas perbedaan tiap karakter seperti pada karakter panda yang memiliki bentuk tubuh yang besar sedangkan karakter monyet yang bertubuh kecil.</p> </div>
<p>Desain Lingkungan</p>	<div data-bbox="689 1055 1187 1337" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="766 1344 1114 1406" data-label="Caption"> <p>Gambar 2.7 Desain Lingkungan (sumber: World of Warcraft)</p> </div> <div data-bbox="603 1413 1275 1534" data-label="Text"> <p>Desain lingkungan menggunakan gaya gambar semi realis seperti pada bentuk pohon yang memiliki batang yang meliuk dan terkesan terkonsep.</p> </div>
<p>Teknik Visual</p>	<p>Penggunaan tekstur pada gambar menciptakan kesan lukisan. Teknik animasi yang digunakan adalah <i>motion graphic</i> dengan gerakan halus yang diterapkan pada objek benda mati, sedangkan untuk karakter menggunakan fade in dan fade out sebagai perubahan gesturennya. Gerakan pada motion ini adalah gabungan dari ilustrasi dan animasi.</p>

Penyampaian Konten	World of Warcraft animated short ini menggunakan video motion graphic dengan narasi yang menceritakan jalan ceritanya. Dalam video ini narator juga berperan sebagai pengisi dialog karakter.
--------------------	---

Tabel 2.2 Tabel hasil desain Extra Credits

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Studi Pustaka

Dalam perancangan ini penulis melakukan studi literatur. Literatur yang digunakan sebagai landasan cerita merupakan buku yang berjudul Menuju Puncak Kemegahan yang ditulis oleh Prof. Dr. Slamet Muljana yang diterbitkan oleh LKiS, Yogyakarta. Selain buku diatas penulis juga menggunakan buku berjudul Majapahit, Batas Kota, dan Jejak Kejayaan di Luar Kota, yang dikarang oleh Inajati Adrisijanti dan diterbitkan oleh Balai Akreologi Yogyakarta, 2012, dan buku 700 Tahun Majapahit (1293-1993) yang ditulis oleh Prof DR. Sartono Kartodirdjo dan kawan-kawan dan diterbitkan oleh Dinas Pariwisata Jatim. Berikut merupakan buku-buku yang menjadi landasan teori pada perancangan ini:

A. Menuju Puncak Kemegahan



Gambar 2.8 Sampul buku Menuju Puncak Kemegahan (Adha, 2019)

Judul buku : Menuju Puncak Kemegahan, Sejarah Kerajaan Majapahit
 Penulis : Prof. Dr. Slamet Muljana
 Penerbit : LKiS, Yogyakarta

Dalam buku ini didapatkan data tentang sejarah cerita Kerajaan Majapahit mulai dari masa Kerajaan Singasari dan runtuhnya, berdirinya Majapahit, hingga susunan pemerintahan Majapahit. Didalam buku ini juga membahas tentang tafsir dari kitab Negarakertagama. Kitab Negarakertagama yang judul aslinya Desawarnana ditulis oleh Mpu Prapanca adalah merupakan sumber sejarah yang terpercaya, karena ditulis pada saat kerajaan Majapahit masih berdiri di bawah pemerintahan Sri Rajasanagara (Hayam Wuruk). Kitab ini menceritakan banyak hal penting diantaranya tentang silsilah raja-raja Majapahit, Candi Makam Raja, keadaan kota raja, upacara Sradha, wilayah kerajaan Majapahit, negara-negara bawahan Majapahit serta hal-hal lainnya.

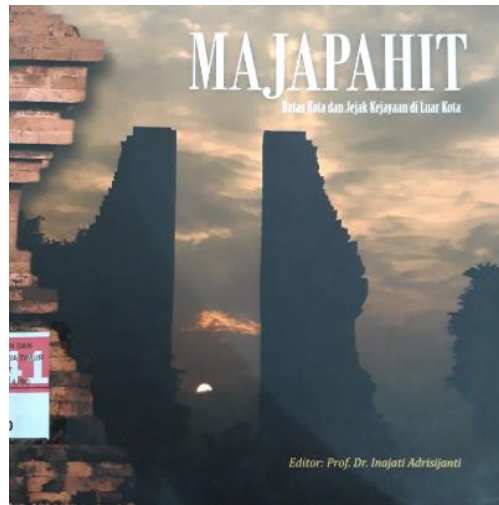
Hal.	Rangkuman
151-156	Kubilai adalah cucu kaisar besar Mongolia Jenghis Kan. Mongolia berhasil meruntuhkan khalifat Bagdad dan menyerang Tiongkok. Setelah berita kematian Mongka yang merupakan kakaknya Kubilai diangkat menjadi Kan besar. Diatas kepemimpinan Kubilai Mongolia berhasil meruntuhkan Tiongkok dan menyebut dirinya sebagai Putra Langit. Kubilai mengirim ekspedisi ke Asia Tenggara hingga memasuki wilayah kekuasaan kerajaan Singasari. Kubilai mengirim utusan ke Singasari memerintahkan Singasari untuk tunduk kepada Kubilai. Kertanegara menolak permintaan Kubilai. Kubilai mengirimkan Tentaranya untuk meruntuhkan Singasari.
178-182	Tentara Daha menyerang wilayah Maming. Kertanegara mengirimkan pasukan yang dipimpin oleh Raden Wijaya menuju Maming. Pengiriman pasukan dalam jumlah banyak menyebabkan Singasari menjadi mudah diserang.

	<p>Pasukan Kediri menyerang Singasari dari selatan. Pasukan Kediri yang dipimpin Jayakatwang berhasil meruntuhkan Kerajaan Singasari. Raden Wijaya melarikan diri ke Madura untuk bertemu dengan Wiraraja.</p>
187-194	<p>Atas saran Wiraraja, Raden Wijaya menerima kekalahan Singasari dan menyerahkan diri untuk mengabdikan diri di kerajaan Kediri. Raden Wijaya meminta izin untuk membuka hutan di daerah Tarik. Raden Wijaya dan pengikutnya tinggal di sana. Daerah tersebut dinamakan Majapahit yang diambil dari buah yang memiliki rasa pahit. Semakin banyak Pendatang dari Singasari dan Madura untuk tinggal di daerah Majapahit. Di Majapahit Raden Wijaya membangun pasukan rahasia untuk mengalahkan kerajaan Kediri.</p>
194-197	<p>Pada tahun 1292 Kubilai Khan mengirim 20.000 tentara Mongolia dibawah pimpinan Shihpi, Kau Hsing, dan Ike Mese. Kapal perang berlayar memasuki perairan Nusantara hingga mendarat di Tuban. Pimpinan Tartar mengirim utusan menuju ke Majapahit. Raden Wijaya dan Jayakatwang sedang berperang. pasukan Mongolia membantu Pasukan Raden Wijaya untuk berperang melawan pasukan Kediri. Pasukan Raden Wijaya dan Mongolia menyerang Kediri dari tiga jurusan.</p>
197-199	<p>Berita pasukan rahasia Raden Wijaya sudah sampai di Kediri. Tentara Kediri dibagi mejadi tiga pertahanan. Pertahanan utara dipimpin oleh Mahisa Antaka dan Bowong, pertahanan timur dipimpin oleh Sagara Winotan dengan Senapati Ranga Janur, pertahanan selatan dipimpin oleh Kebo Mundarang dan Senapati Pangelet. Dalam peperangan itu tentara Kediri berhasil dikalahkan. Raja Jayakatwang ditangkap dan ditawan oleh tentara Tartar.</p>
199-200	<p>Kediri telah jatuh. Utusan Tartar datang dengan dua ratus orang menyerahkan surat untuk menagih janji. Tentara Tartar <i>dijamu</i> di Majapahit. Majapahit melakukan serangan secara serentak kepada pasukan Tartar. Serangan tersebut sudah direncanakan. Tentara Tartar tidak sempat membuat rencana. mereka melarikan diri ke pantai dan berlayar kembali ke negaranya.</p>
248-249	<p>Dalam pembahasan politik pemerintahan raja Singasari telah disinggung adanya gagasan Nusantara yang dinyatakan tentang pengiriman tentara Singasari ke negeri Melayu.</p>

	<p>Tetapi karena beberapa pemberontakan di masa Kertarajasa dan jayanegara menjadikan gagasan Nusantara hilang. Banyaknya pasukan kuat Majapahit yang terbunuh dari peristiwa pemberontakan tersebut. Setelah penaklukan Keta dan Sadeng kekuatan Majapahit telah bengkit kembali dan terbentuklah gagasan Nusantara II.</p>
249-252	<p>Gajah Mada sebagai patih amangku bumi melakukan sumpah “Jika telah berhasil menundukan Nusantara, saya baru akan beristirahat. Jika Gurun, Seran, Tanjung Pura, Haru, Pahang, Dampo, Bali, Sunda, Palembang, Tumasik telah tunduk, saya baru akan beristirahat. Program politik Nusantara dilaksanakan oleh Gajah Mada selama 21 tahun.</p>
253-254	<p>Politik Nusantara dilaksanakan pada tahun saka 1258 sampai 1279. Dalam pelaksanaan program Nusantara Majapahit melakukan penundukan wilayah di luar Majapahit, terutama diseberang lautan, yaitu Gurun (Lombok), Seran (Seram), Tanjung Pura (Kalimantan), Haru (Sumatera Utara), Pahang (Malaysia), Dampo, Bali, Sunda, Palembang (Sriwijaya), dan Tumasik (Singapura).</p>
265-268	<p>Pada tahun saka 1285 Hayam Wuruk terkejut dengan berita kematian Gajah Mada. Sikap Patih Gajah Mada yang terpuji dan memberikan banyak kemajuan terhadap kejayaan Majapahit. sepeninggal patih Gajah Mada, prabu Hayam Wuruk sangatlah berdukacita. Dia berusaha untuk mencari pengganti yang senilai. Dipanggilah para dewan pertimbangan agung yang terdiri dari keluarga raja. Prabu Hayam Wuruk memerintah Majapahit tanpa patih. Tetapi setelah kematian Gajah Mada, kerajaan Majapahit mulai meredup. Gagasan Nusantara yang dilaksanakan oleh Gajah Mada, dan merupakan zaman kejayaan Majapahit mulai hilang. Demikianlah kebesaran kerajaan Majapahit, secara tidak langsung dibesarkan oleh nama Gajah Mada yang setelah kematian Majapahit mulai mengalami kemunduran.</p>

Tabel 2.3 Rangkuman buku Menuju Puncak Kemegahan

B. Majapahit Batas Kota dan Jejak Kejayaan di Luar Kota



Gambar 2.9 Sampul buku Majapahit, Batas Kota, dan Jejak Kejayaan di Luar Kota (Adha, 2019)

Judul : Majapahit, Batas Kota, dan Jejak Kejayaan di Luar Kota

Pengarang : Inajati Adrisijanti

Penerbit : Balai Akreologi Yogyakarta, 2012

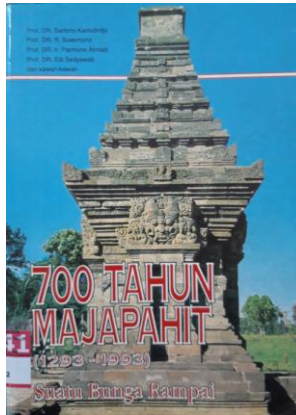
Di dalam buku ini berisi tentang bagaimana kehidupan pada masa Kerajaan Majapahit seperti alat transportasi, kesenian, politik, dan lainnya. Di buku ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang menjelaskan tentang candi-candi di Jawa timur seperti candi Wringin Lawang, Candi Brahu, Candi Tikus, dan lainnya.

Hal.	Rangkuman
40-49	Kompleks candi kerajaan Majapahit memiliki halaman yang terbagi atas tiga bagian yang masing-masing di hubungkan oleh gapura. Tiga buah Yoni teradapat pada tiga bekas kompleks pura Majapahit. Ketiga Yoni itu memiliki pahatan kepala naga yang menggunakan mahkota.
67-68	Alat Transportasi pada masa Hindu Buddha di Jawa masih mengandalkan tenaga hewan. Baik untuk transportasi orang ataupun barang. Hewan yang

	<p>digunakan sebagai alat transportasi tentunya hewan yang mempunyai tenaga kuat misalnya gajah, kerbau, sapi, kuda, dan keledai.</p> <p>Relief gajah di Candi Panataran digambarkan sedang ditunggangi dan dengan aksesoris di tubuhnya yaitu berpelana.</p> <p>Penggunaan gajah sebagai alat transportasi pada abad-abad sekitar abad ke-15 M tersebut didukung oleh bukti-bukti tertulis sebagaimana disebutkan dalam kitab Negarakertagama pupuh XVII (5) berbunyi “Bhayangkari gemruduk berbondong-bondong naik gajah dan kuda” (Pigeaud,1960).</p> <p>Gambaran perahu dan kapal yang sangat terkenal reliefnya berada di Candi Borobudur yang membuktikan bahwa perahu dan kapal sudah menjadi alat transportasi di Jawa jauh sebelum masa keraan Majapahit.</p>
69-70	<p>Lukisan alam lingkungan yang menggambarkan suatu tata lingkungan yang apik sebuah candi dengan taman yang dihiasi tumbuh-tumbuhan serta genangan air kolam yang mengelilinginya.</p> <p>Terdapat relief yang menggambarkan sebuah kegiatan ekonomi sehari-hari dalam masyarakat yaitu transaksi atau jual beli di sebuah pasar, namun cara yang digunakan sebagai media transaksi tidak diketahui dalam relief tersebut. Adegan seperti itu masih banyak ditemui di dalam pasar tradisional.</p>

Tabel 2.4 Rangkuman buku Majapahit, Batas Kota, dan Jejak Kejayaan di Luar Kota

C. 700 Tahun Majapahit



Gambar 2.10 Sampul buku 700 Tahun Majapahit (Adha, 2019)

Judul : 700 Tahun Majapahit (1293-1993)
 Penulis : Prof DR. Sartono Kartodirdjo dan kawan-kawan
 Penerbit : Dinas Pariwisata Jatim

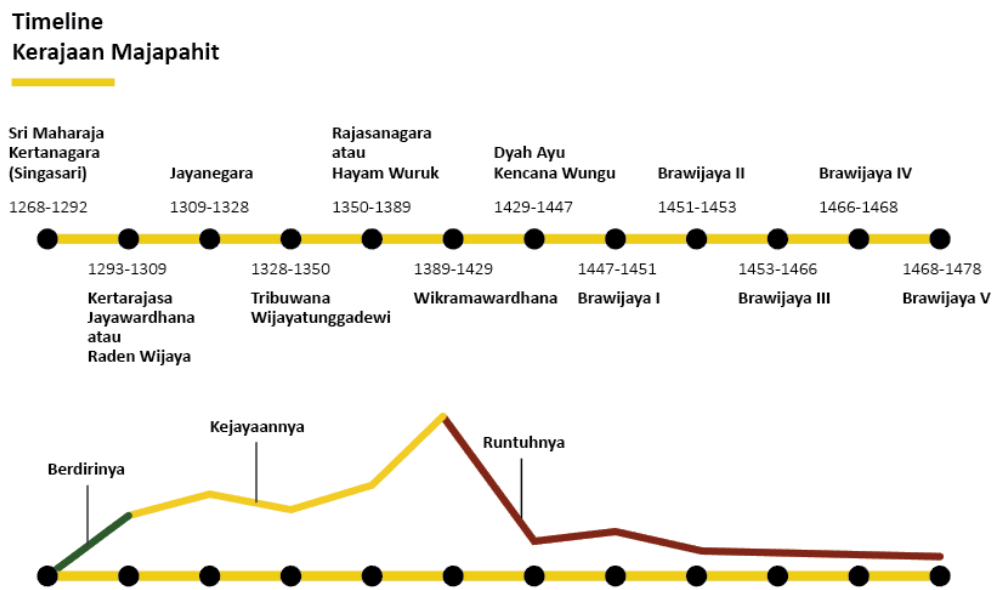


Gambar 2.11 Gambar tabel Dinasti Raja-Raja Singhasari Majapahit (Adha, 2019)

Dalam buku 700 tahun Majapahit terdapat tabel dinasti Raja-Raja Singhasari Majapahit, mulai dari raja bertama Singasari, Ken Arok sampai Dyah Ranawijaya seorang Bupati Majapahit. Selain itu buku ini juga

banyak berisi tentang kehidupan di masa Kerajaan Majapahit mulai dari perdagangan, sejarah artefak, dan lain sebagainya.

Dari hasil studi literatur di atas didapatkan cerita sejarah yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* bertema sejarah Majapahit. berikut merupakan timeline yang dijadikan konten dalam perancangan ini.



Gambar 2.12 Timeline kerajaan Majapahit
(Adha, 2019)

Berdasarkan batasan masalah, perancangan ini akan berfokus pada cerita di masa awal berdirinya Kerajaan Majapahit sebagai konten pertama yang di keluarkan. Hasil riset dari beberapa buku di atas didapatkan rangkuman jalan cerita berdirinya Majapahit sebagai berikut:

Rangkuman
<ul style="list-style-type: none"> • Majapahit merupakan salah satu Kerajaan terbesar di Jawa yang berhasil menyatukan Nusantara. • Majapahit berdiri pada tahun 1293 Masehi yang didirikan oleh Raden Wijaya dan sekaligus menjadi raja pertama kerajaan Majapahit. • Sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit tidak bisa terlepas dari sejarah runtuhnya kerajaan Singasari.

- Pasukan Mongol mengirim utusan untuk datang ke Jawa menyampaikan pesan dari Kubilai Khan.
- Kubilai Khan meminta raja Singasari untuk menyerah dan memberikan upeti kepada Mongol.
- Raja Kertanegara menolak dan mengusir utusan Mongol dari Jawa.
- Karena Sikap Raja Kertanegara, Pasukan Mongol berencana menaklukkan Kerajaan Singasari.
- Suatu hari Kerajaan Singasari mendapatkan kabar bahwa salah satu wilayah kekuasaan sedang diserang oleh pasukan Gelang-Gelang.
- Raden Wijaya yang masih memiliki darah kerajaan Singasari diutus oleh Kertanegara (Raja Singasari terakhir) untuk melawan pasukan tersebut.
- Kemudian Raden Wijaya beserta pasukan Singasari berangkat untuk melakukan perlawanan.
- Dengan jumlah pasukan yang cukup banyak Raden Wijaya berhasil memenangkan serangan dari pasukan Gelang-Gelang.
- Namun serangan tersebut hanyalah sebuah pancingan dari Jayakatwang yang berencana memberontak Singasari.
- Jayakatwang masih memiliki hubungan keluarga dengan Raja Kertanegara.
- Namun karena konflik leluhur Jayakatwang berusaha melakukan pemberontakan kepada Kertanegara.
- Ketika Kerajaan Singasari sedang dalam keadaan kosong ditinggal pasukannya, Jayakatwang mendatangkan pasukan Kediri untuk menyerang Kertanegara dan berhasil meruntuhkan Singasari.
- Raden Wijaya yang kembali dari tugasnya terkejut atas hancurnya Singasari.
- Kemudian Raden Wijaya dan pasukan setianya menjadi buronan oleh pasukan Kediri dan melarikan diri ke Madura.
- Akhirnya Raden Wijaya bersedia tunduk di Kerajaan Kediri yang dipimpin oleh Jayakatwang.
- Setelah Kerajaan Singasari runtuh raden Wijaya mendapatkan jabatan penting di Kerajaan Kediri.
- Raden Wijaya mengetahui daerah bernama Tarik di tepi sungai Brantas.
- Kemudian ia mengusulkan kepada Jayakatwang agar menjadikan daerah tersebut sebagai hutan perburuan.
- Usulan tersebut diterima oleh Jayakatwang.

- Kemudian Raden Wijaya dengan pengikutnya pergi ke Tarik dan tinggal di sana.
- Lama kelamaan daerah tersebut menjadi ramai dengan penduduk.
- Raden Wijaya tidak melewatkan kesempatan untuk mengambil hati penduduk sekitar dan mulai membangun pasukan.
- Raden Wijaya berencana untuk menaklukan Kerajaan Kediri.
- Suatu hari Raden wijaya dan pasukannya duduk di bawah pohon yang hanya ada di daerah tersebut.
- Salah satu pengawal memetik dan memakannya, karena rasanya yang pahit pengawal tersebut memuntahkannya, dari sinilah kemudian Raden Wijaya menamai daerah tersebut menjadi Majapahit.
- Pasukan Mongol yang sudah bersiap menaklukan Kerajaan Singasari mengirim pasukan besar ke Jawa untuk menghancurkan Kerajaan Singasari, tetapi mereka tidak mengetahui bahwa Kerajaan Singasari telah dikalahkan oleh kerajaan Kediri.
- Raden Wijaya yang bertemu pasukan Mongol memberitahukan bahwa Kerajaan Singasari sudah dikalahkan oleh Kerajaan Kediri.
- Raden Wijaya meminta bantuan kepada mereka untuk mengalahkan Kerajaan Kediri dan berkata akan tunduk kepada Mongol sebagai bentuk terima kasih.
- Pasukan Mongol menyetujui permintaan Raden Wijaya untuk menyerang Kerajaan Kediri.
- Dengan bantuan dari Pasukan Mongol Raden Wijaya berhasil menaklukan Kerajaan Kediri yang dipimpin oleh Jayakatwang dengan mudah.
- Tetapi Raden Wijaya hanya memanfaatkan Pasukan Mongol untuk membantunya mengalahkan Kerajaan Kediri.
- Setelah peperangan dengan Kerajaan Kadiri berakhir Raden Wijaya menyerang Pasukan Mongol dan berhasil mengusirnya dari Tanah Jawa.
- Raden Wijaya dan pasukannya berhasil menguasai Tanah Jawa dan mendirikan Kerajaan baru yang bernama Majapahit.

Tabel 2.5 Tabel rangkuman studi literatur

2.2.2 *Motion Graphic*

Motion graphics adalah istilah baru untuk genre animasi tertentu yang telah ada selama beberapa waktu. Motion graphics adalah persimpangan antara animasi dan desain grafis. Biasanya, ini adalah karya desain yang digerakkan dengan tujuan menyajikan informasi kepada pemirsa melalui penggunaan teks atau gambar animasi. Mereka biasanya menggunakan narasi suara yang merepresentasikan teks atau gambar.²

Menurut pendapat dari Curran S “*Motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi yang dipekerjakan oleh para profesional desain grafis untuk menciptakan desain komunikasi yang dramatis dan efektif untuk film, televisi, dan internet. *Motion graphic* menggabungkan bakat seperti desain, pembuatan film, menulis, animasi, arsitektur informasi dan desain suara menjadi sebuah profesi.”³

Pengertian lain dari *motion graphic* yang dijelaskan oleh Louise Sandhaus adalah sebagai berikut. “*Motion graphics* adalah istilah kontemporer yang digunakan untuk menggambarkan bidang pekerjaan desain dan produksi yang mencakup Tulisan dan gambar untuk film, video, dan media digital termasuk animasi, efek visual, judul film, grafik televisi, iklan, presentasi multimedia, baru-baru ini arsitektur, dan semakin digital/videogame.”⁴

2.2.3 *Visual Narrative*

Narasi visual adalah kisah yang diceritakan terutama melalui penggunaan media visual. Cerita dapat diceritakan menggunakan fotografi diam, ilustrasi, atau video, dan dapat ditingkatkan dengan grafik, musik, suara dan audio lainnya. Istilah "narasi visual" telah digunakan untuk

² Chew, Johnny. 2019. “What Are Motion Graphics?”. <https://www.lifewire.com/what-are-motion-graphics-4056786>. Diakses pada 22 Desember 2019.

³ Curran, S.(2000). *Motion graphic; graphic design for broadcast and film*. Gloucester: Rockport Publishers.

⁴ Sandhaus, L. *Los Angeles in Motion: A Beginner's Guide from Yesterday to Tomorrow*. 22 Desember 2019. < http://www.lsd-studio.net/writing/lainmotion/pdfs/LA_in_Motion.pdf>

menggambarkan beberapa genre cerita visual, dari berita dan informasi hingga hiburan. Singkatnya, segala jenis cerita, diceritakan secara visual, adalah narasi visual. Narasi visual juga menarik bagi komunitas akademik karena para cendekiawan, pemikir, dan pendidik telah berusaha memahami dampak dan kekuatan citra dan narasi pada individu dan masyarakat.⁵

2.2.4 Sinematografi

Dalam sinematografi terdapat beberapa aspek penting yang harus dimengerti. Aspek-aspek tersebut meliputi jenis shot, sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera. Berikut merupakan penjelasan terhadap beberapa aspek tersebut:

a. *Jenis Shot*

Dalam sinematografi terdapat pembagian jenis shot berdasarkan posisi kamera terhadap objek yang berada didalam area rekam. Pembagian jenis shot kamera adalah sebagai berikut:

- *Close up*



*Gambar 2.13 Contoh close up
(Sumber: World of Warcraft)*

Shot ini digunakan untuk menyorot wajah karakter tanpa gangguan lain dalam area rekam. Tampilan close-up menunjukkan wajah karakter dari dahi hingga dagu mereka.

⁵ Definitions.net, STANDS4 LLC, 2020. "visual narrative."
<https://www.definitions.net/definition/visual+narrative>. Diakses pada 1 Februari, 2020.

- *Wide shot*



*Gambar 2.14 Contoh wide shot
(Sumber: World of Warcraft)*

Shot ini menunjukkan seluruh tubuh karakter dalam area rekam, dari kepala hingga jari kaki. Berfungsi untuk memberikan penonton penglihatan yang lebih baik tentang lingkungan subjek.

- *Medium Shot*



*Gambar 2.15 Contoh medium shot
(Sumber: World of Warcraft)*

Shot ini menampilkan subjek dari kepala hingga perut. *Shot* ini berguna untuk menampilkan subjek sedang membawa sesuatu.

- *Point of View Shot*



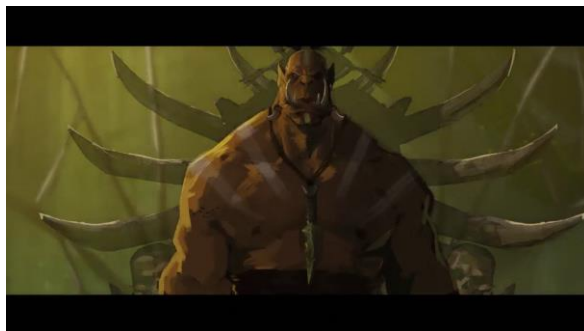
*Gambar 2.16 Contoh POV shot
(Sumber: World of Warcraft)*

Jenis *shot* ini berfungsi untuk menampilkan apa yang dilihat atau dirasakan karakter.

b. Sudut Pengambilan Gambar

Dalam sinematografi terdapat pembagian jenis pengambilan sudut berdasarkan posisi kamera terhadap objek yang berada didalam area rekam. Pembagian jenis sudut atau *angle* kamera adalah sebagai berikut:

- *Eye Level*



*Gambar 2.17 Contoh eye level
(Sumber: World of Warcraft)*

Eye level adalah kamera menunjuk lurus ke depan pada tingkat yang sama dengan wajah subjek. Tujuannya adalah untuk membiarkan penonton mengikuti aksi tanpa memanipulasi emosi mereka.

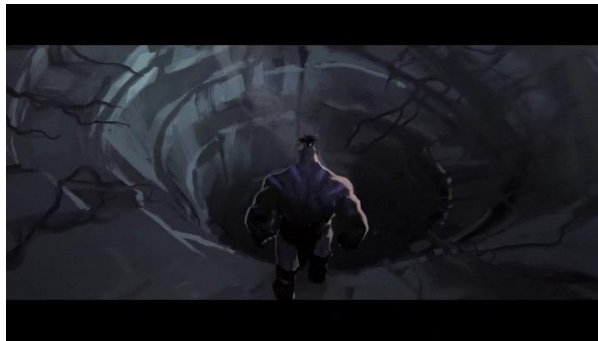
- *Low Angle*



*Gambar 2.18 Contoh low angle
(Sumber: World of Warcraft)*

Low angle adalah kamera melihat subjek dari sudut rendah. Dengan jenis pengambilan sudut ini dapat membuat karakter tampak mengancam, dominan, atau dalam posisi berkuasa terhadap karakter lain.

- *High Angle*



*Gambar 2.19 Contoh high angle
(Sumber: World of Warcraft)*

High angle adalah kamera melihat subjek dari sudut yang tinggi dan menciptakan kesan subjek yang tampak kecil.

- *Dutch Angle*



*Gambar 2.20 Contoh dutch angle
(Sumber: World of Warcraft)*

Dutch angle adalah posisi kamera yang tidak horizontal atau dalam keadaan miring.

- *Over Shoulder*



*Gambar 2.21 Contoh over shoulder
(Sumber: World of Warcraft)*

Close-up wajah karakter dari atas pundak karakter lain dan digunakan untuk menyampaikan obrolan atau konflik antar karakter.

c. Pergerakan Kamera

Dalam sinematografi terdapat pembagian jenis pergerakan kamera. Pembagian jenis pergerakan kamera adalah sebagai berikut:

- *Pan or Tilt*, *Pan* adalah pergerakan kamera dengan memutarnya ke samping kanan atau kiri, dan *tilt* adalah pergerakan kamera dengan memutarnya ke atas atau ke bawah.

- *Tracking, dolly, and crane*, adalah pergerakan kamera dengan posisi kamera yang berpindah tempat mengikuti objek. *Tracking* adalah pergerakan kamera kesamping, *dolly* adalah pergerakan kamera kedepan dan belakang, dan *crane* adalah pergerakan kamera ke atas dan ke bawah.
- *Zoom*, adalah pergerakan kamera melalui optical zoom yang ada pada lensa kamera.⁶

2.2.5 Menggambar Thumbnail



Gambar 2.22 Gambar thumbnail
(Adha, 2019)

Thumbnail membantu menciptakan ide yang akan dilakukan pada setiap tahapan proyek. Dengan menyempurnakan thumbnail, dapat menghilangkan ide yang tidak disukai. Dengan thumbnail juga akan mempermudah menemukan elemen, kurva, garis, dan perspektif yang diinginkan. Tujuan dari thumbnail adalah untuk meletakkan konsep di atas kertas dengan menggambar desain yang muncul di kepala, mencoba berbagai perspektif, tone, ukuran, lokasi tanpa perlu berfikir terlalu banyak.

⁶ Sudhakaran, S. 2018. "15 Essential Camera Shots, Angles and Movements". <https://wolfcrow.com/15-essential-camera-shots-angles-and-movements/>. Diakses pada 5 Januari 2020.

Keuntungan menggambar thumbnail :

- a. Mempermudah menggambar ulang berdasarkan ide yang di dapat.
- b. Fokus kepada yang akan dibuat.
- c. Kebebasan dalam mendesain tanpa mengkhawatirkan teknik.

Sketsa kasar dalam thumbnail tidak dimasukan sebagai konsep yang sudah jadi, tetapi lebih seperti ide yang mengarah ke konsep yang sudah jadi. Dengan membuat sketsa thumbnail akan dapat membantu menentukan ide konsep tanpa tekanan dan penuh kebebasan. Setelah ditemukan ide yang benar-benar disukai, kemudian dapat dilanjutkan dengan render gambar yang lebih detail.

Dalam melakukan thumbnail salah satu hal yang direkomendasikan adalah menggunakan satu tone warna. Dengan membatasi tone warna atau menggunakan skala warna abu-abu akan menyederhanakan tahapan pembuatan konsep.⁷

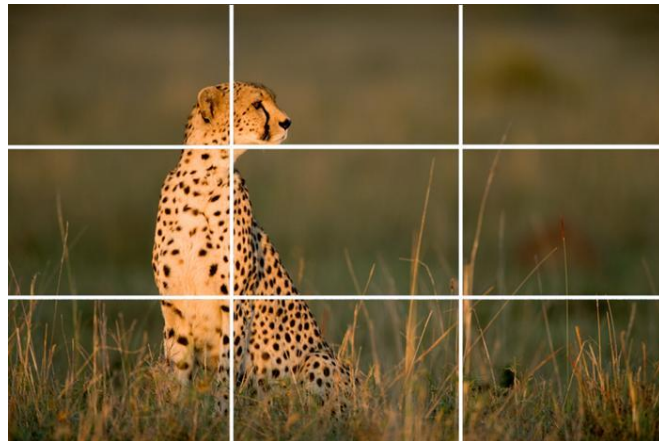
2.2.6 Komposisi

Komposisi merupakan salah satu bagian terpenting dalam komunikasi visual. Kata komposisi atau *composition* berasal dari kata Latin yaitu *componere* yang berarti “menempatkan secara bersama-sama”. Dalam seni visual, komposisi adalah menempatkan berbagai elemen visual ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subyek. Istilah komposisi seringkali dipertukarkan dengan berbagai istilah lain seperti desain, penataan visual atau struktur formal bergantung pada konteks. komposisi merujuk pada seni pembingkaiian gambar. Pencahayaan, tata warna dan ruang sangat penting dalam komposisi sebuah gambar dan dapat meninggalkan kesan mendalam terhadap khalayak. Komposisi melahirkan pengaturan tentang apa yang dilihat atau tidak dilihat oleh

⁷ *Conceptartempire. "Introduction To Thumbnailing And Quick Sketching".
<https://conceptartempire.com/intro-to-thumbnail-sketching/>. Diakses pada 17 September 2018.*

khalayak penonton serta bagaimana gambar-gambar tersebut disajikan. Beberapa teknik komposisi sinematografi yang dimaksud diantaranya adalah :

- **Rule Of Third**, adalah teknik komposisi yang membagi *frame* ke dalam 3×3 bagian atau 9 kotak. Aturan ini mengusulkan bahwa titik awal perkiraan yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan *point of interest* utama di tempat kejadian pada salah satu dari empat persimpangan garis interior. Aturan komposisi ini merupakan aturan sederhana yang efektif untuk komposisi *frame* apapun.



Gambar 2.23 Komposisi rule of third
(sumber: <https://www.photovideoedu.com/>)

- **Lead room atau Lead Space**, Yang dimaksud dengan *lead room* adalah ruang terbuka yang dilihat oleh tokoh dalam film dan ruang ini berada di depan atau di hadapan karakter tokoh. Jika karakter tokoh sedang melihat *frame* kiri, maka aktor harus ditempatkan pada *frame* kanan begitu juga sebaliknya.



Gambar 2.24 Penerapan lead room
(sumber: <https://www.wallpaperup.com>)

- **Leading Lines, Leading lines** pada umumnya adalah garis imajiner yang membentang dari satu obyek ke obyek lain untuk menarik perhatian khalayak dari fokus obyek utama ke obyek sekunder.



Gambar 2.25 Penerapan leading line
(sumber: <https://www.viewbug.com>)

- **Diagonal**, Sebagaimana halnya *leading lines*, diagonal juga menarik perhatian khalayak ke arah yang menciptakan gerakan.
- **Figure to Ground**, Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah *figure to ground*. Komposisi ini berkaitan erat dengan mata manusia yang cenderung memperhatikan hal-hal yang kontras.

- **Pattern dan Repetition**, Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah *pattern* dan *repetition*. Komposisi ini terkait dengan ketertarikan manusia pada pola.
- **Balance**, Setiap elemen dalam komposisi visual memiliki bobot visual masing-masing. Elemen-elemen tersebut dapat diatur ke dalam komposisi yang seimbang maupun komposisi yang tidak seimbang.



Gambar 2.26 Penerapan komposisi balance
(sumber: <https://nerdist.com>)

- **Frame Within a Frame**, adalah dengan menggunakan *frame within a frame* dalam artian menggunakan elemen-elemen *framing* dalam mengambil gambar. *Frame within a frame* sangat berguna bagi film berformat layar lebar dan dapat digunakan tidak hanya untuk mengubah aspek rasio pengambilan gambar tetapi juga untuk memusatkan perhatian pada elemen cerita yang penting.
- **Static Composition**, adalah komposisi yang mayoritas menggunakan garis horizontal dan garis vertikal. Secara teori, garis horizontal dan vertikal bersifat menenangkan.
- **Deep Space Composition**, adalah komposisi visual yang secara total menempatkan informasi atau subyek yang penting pada semua bagian *frame* dan menciptakan sebuah ilusi kedalaman.
- **Shot Composition**, dalam sebuah komposisi terbagi menjadi tiga bidang yaitu *background* atau latar belakang, *middleground* atau latar tengah, dan *foreground* atau latar depan. Yang dimaksud dengan latar

belakang sebuah komposisi adalah bidang dalam komposisi yang terletak jauh di belakang aktor. Sedangkan, yang dimaksud dengan latar tengah sebuah komposisi adalah bidang visual yang terletak antara latar belakang dan latar depan. yang dimaksud dengan latar depan sebuah komposisi adalah bidang visual yang tampak paling dekat dengan actor.

- **Framing**, adalah memposisikan kamera berdasarkan adegan yang diputuskan untuk diambil gambarnya. Sebuah *frame* dapat berupa *frame* statis maupun *frame* bergerak tergantung pada jenis adegan yang akan diambil gambarnya.⁸

2.2.7 Penggunaan Warna Dalam Film

Skrip Warna adalah cara untuk memetakan warna, pencahayaan, dan penekanan emosi dalam film (Michael Kurinsky 2015). Warna tertentu dapat secara jelas menyampaikan perasaan, seperti warna kuning berarti bahagia dan biru berarti sedih.⁹



Gambar 2.27 Skrip warna film *The Incredibles*
(sumber: <https://www.theatlantic.com/>)

⁸ Ambar. 2018. "15 Komposisi dalam Sinematografi – Pengertian dan Penjelasannya". <https://pakarkomunikasi.com/komposisi-dalam-sinematografi>. Diakses pada 18 Septemer 2018.

⁹ Failes, Ian. 2015. *Inside the colorscript process: day 1 at View*. <https://www.fxguide.com/quicktakes/inside-the-colorscript-process-day-1-at-view/>. Diakses pada 25 Septeber 2018.

Jeremy Birn (2006) dari Pixar Animation Studios menulis tentang pentingnya pencahayaan dan warna dalam bukunya *Digital Lighting and Rendering*. Dalam sebuah film, pilihan warna yang digunakan secara tidak sadar menimbulkan emosi tertentu bagi penonton. Dengan pemilihan warna yang tepat, pembuat film dapat menciptakan pengaruh yang besar kepada penonton (Birn 2006).¹⁰ Dalam *storytelling* warna dapat :

- a. Memberikan reaksi psikologis dengan audiens.
- b. Menarik fokus ke detail.
- c. Mengatur suasana film.
- d. Mewakili ciri-ciri karakter.
- e. Menampilkan perubahan pada cerita.

Banyak penonton memiliki reaksi yang sama dalam melihat warna pada sebuah film. Warna merah adalah warna alarm atau ketakutan.



Gambar 2.28 Penggunaan tone warna merah pada film
(sumber: <https://www.studiobinder.com/>)

Warna kuning membangkitkan kebahagiaan dan memberi harapan bahwa cerita dalam film akan lebih optimis.

¹⁰ Kennedy, Andrew. 2014. *The Effect Of Color On Emotions In Animated Films*. Open Access Theses. Paper 201.



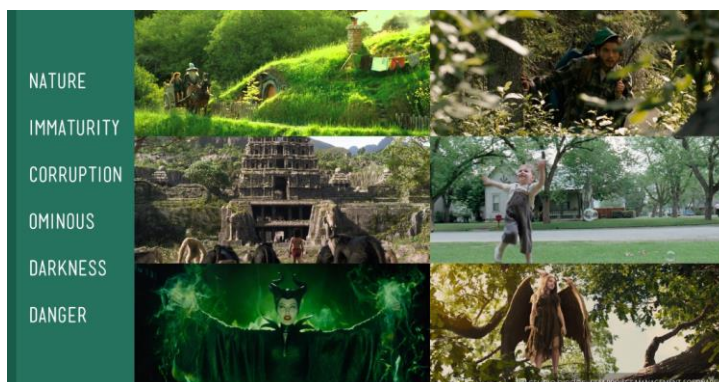
Gambar 2.29 Penggunaan tone warna kuning pada film
(sumber: <https://www.studiobinder.com/>)

Secara umum, warna hangat lebih mudah menarik perhatian daripada warna dingin. Warna hangat dapat memberikan semangat dan energi kepada gambar.



Gambar 2.30 Penggunaan warna oranye pada film
(sumber: <https://www.studiobinder.com/>)

Warna hijau menciptakan suasana yang lebih santai. Adegan diluar ruangan yang melibatkan alam lebih didominasi oleh warna hijau.



Gambar 2.31 Penggunaan warna hijau pada film
(sumber: <https://www.studiobinder.com/>)

Warna biru menyampaikan kesedihan, kedinginan, melankolis, tenang, dan suatu hal yang pasif.¹¹



Gambar 2.32 Penggunaan warna biru pada film
(sumber: <https://www.studiobinder.com/>)

2.2.8 Menyusun Alur Cerita

Dalam menyusun rangkuman cerita yang sudah didapatkan dibutuhkan teknik penyampaian cerita yang baik sehingga dapat menarik minat penonton untuk tetap melihat *motion graphic* dari awal sampai akhir. Cara penyampaian cerita tersebut didapatkan dari hasil wawancara dengan Bapak Risma Suherja. Hasil wawancara tersebut sebagai berikut:

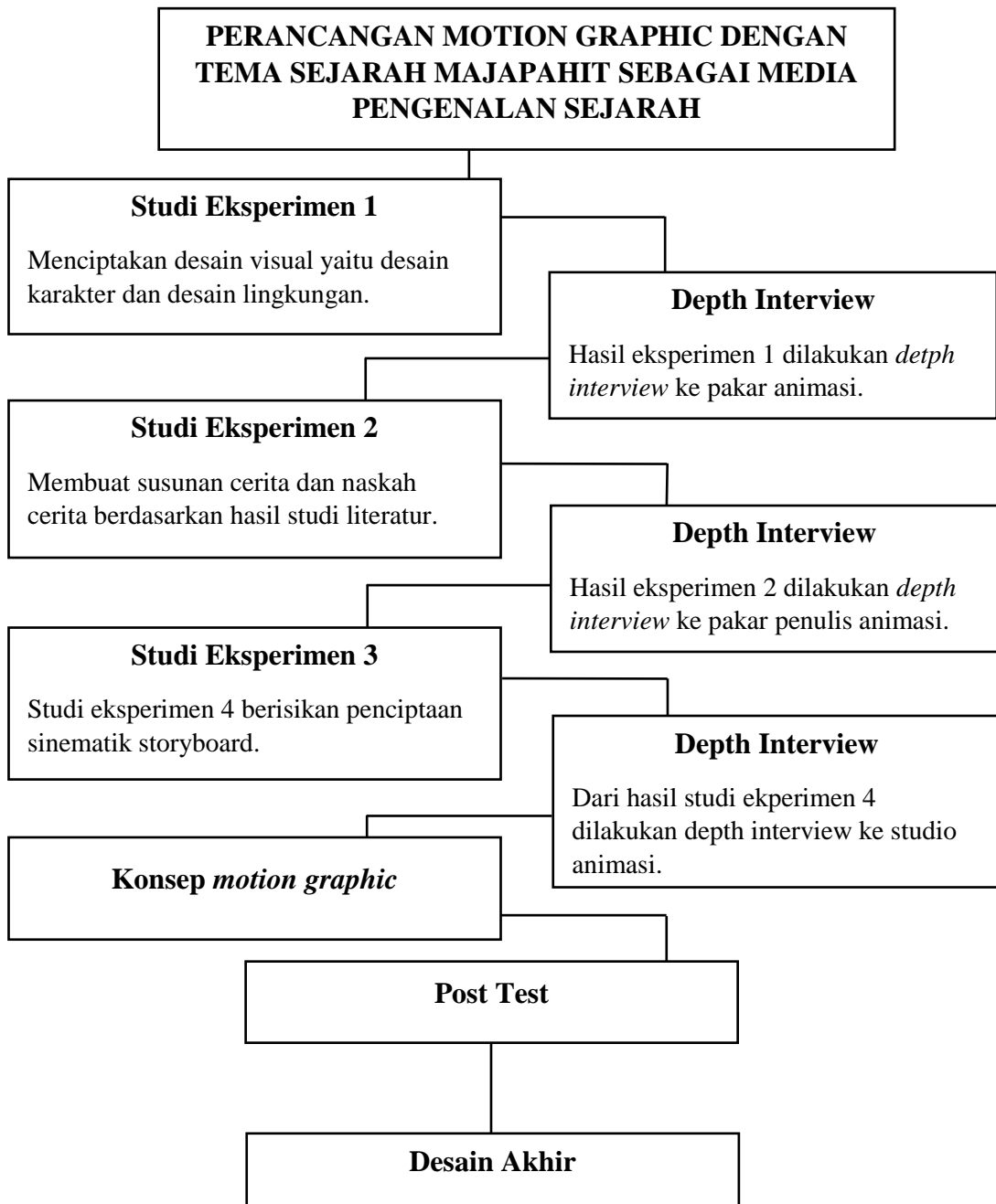
- Dalam film terdapat beberapa aspek penting yaitu aspek visual, cerita, dan suara. Ketiga aspek tersebut harus saling melengkapi untuk dapat terciptanya *visual storytelling* yang bagus dan layak untuk ditonton.
- Konten yang mengangkat sejarah akan lebih mudah dimengerti oleh remaja jika menggunakan narasi. Karena selain penjelasan dari tampilan visual penonton juga di jelaskan melalui narasi yang diceritakan selama film berjalan.

¹¹ Risk, Mary. 2019. "How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes". <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>. Diakses pada 23 Oktober 2019.

- Dalam menyusun cerita yang menarik, sebuah cerita dapat dibagi menjadi beberapa fase. Bagian cerita tersebut sebagai berikut:
 1. *Once upon a time*, adalah fase dimana penonton dikenalkan oleh suatu latar yang akan digunakan didalam cerita tersebut. Di fase ini penonton juga dikenalkan dengan berbagai karakter tokoh yang ada di film.
 2. *Call to action*, adalah fase dimana karakter tokoh mulai melakukan kegiatan yang berbeda dengan kesehariannya.
 3. *Coincidence*, adalah fase dimana dalam cerita terjadi suatu adegan yang tidak terduga atau kebetulan, dalam fase ini bisa bernilai positif atau negatif.
 4. *Crisis*, adalah fase dimana tokoh utama mengalami masalah. Fase ini bisa disebut dengan fase puncak masalah dalam cerita.
 5. *Until one day*, adalah fase dimana tokoh utama mengalami kejadian yang berbeda dari kesehariannya. Fase ini adalah fase memasukan kejadian yang berbeda untuk membentuk suatu masalah atau resolusi masalah.
 6. *Until finally*, adalah fase dimana tokoh utama dapat menyelesaikan masalah dan kembali kedalam kehidupannya.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Perancangan



Tabel 3.1 Tabel urutan metode dalam perancangan

3.2 Protokol Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

Dalam metode studi literatur adalah melakukan pencarian terhadap berbagai sumber literatur, baik berupa buku, arsip, artikel, atau jurnal yang sesuai dengan masalah yang dikaji. Protokol yang digunakan dalam studi literatur ini adalah sebagai berikut.

Buku : Menuju Puncak Kemegahan

Penulis : Prof. Dr. Slamet Muljana

Penerbit : LKiS, Yogyakarta

No	Data yang dibutuhkan
1	Sejarah Mongolia dalam melakukan ekspansi wilayah.
2	Sejarah Mongolia memasuki wilayah Nusantara.
3	Bagaimana Singasari runtuh.
4	Sejarah Raden Wijaya dalam rencana membangun Majapahit.
5	Sejarah Majapahit dan Mongolia menyerang Kediri.
6	Sejarah Pengusiran tentara Tartar.

Tabel 3.2 Protokol studi literatur 1

Buku : Majapahit, Batas Kota, dan Jejak Kejayaan di Luar Kota

Penulis : Inajati Adrisijanti

Penerbit : Balai Akreologi Yogyakarta, 2012

No	Data yang dibutuhkan
1	Bagaimana sistem transportasi pada masa kerajaan.
2	Bagaimana sistem perdagangan pada masa kerajaan.
3	Bagaimana keadaan lingkungan pada masa Kerajaan berdasarkan relief yang ditemukan.

Tabel 3.3 Protokol studi literatur 2

3.1.2 Eksperimen

Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang memanipulasi atau mengontrol situasi alamiah dengan cara membuat kondisi buatan (artificial condition). Pembuatan kondisi ini dilakukan oleh si peneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap

objek penelitian, serta adanya kontrol yang disengaja terhadap objek penelitian tersebut.

Studi Eksperimen yang dilakukan digunakan untuk menentukan gaya gambar, naskah cerita, dan storyboard melalui diskusi dengan ahli. Diskusi ini akan di lakukan dengan Bapak Risma Suherja yang merupakan Founder Hompimpa Studio.

Daftar Ekperimen :

- Eksperimen visual : untuk menentukan gaya gambar yang baik dengan melakukan wawancara kepada pakar.

No.	Pertanyaan
1	Dari 3 desain gambar berikut, mana yang lebih sesuai untuk digunakan sebagai desain karakter dalam <i>motion graphic</i> ?
2	Apakah desain karakter untuk tokoh yang saya buat sudah menunjukkan perwatakan tokoh?
3	Bagaimana teknik pewarnaan yang sesuai untuk diterapkan pada <i>motion graphic</i> ?

Tabel 3.4 Tabel protokol eksperimen visual

- Eksperimen cerita: untuk mementukan naskah cerita yang sesuai dengan konsep *motion graphic* yang akan dibuat.

No.	Pertanyaan
1	Apakah gaya penulisan narasi yang saya gunakan sudah sesuai untuk membantu menyampaikan informasi?
2	Apakah penentuan bagian alur cerita sudah sesuai?
3	Apakah premis cerita sudah tersampaikan?

Tabel 3.5 Tabel protokol eksperimen cerita

- Eksperimen Sinematik *Storyboard*: untuk mendapatkan gambaran awal video *motion graphic*.

No.	Pertanyaan
1	Apakah pembangunan <i>scene</i> premis diawal sudah sesuai dengan keseluruhan cerita?
2	Apakah musik <i>scoring</i> yang digunakan sudah dapat membantu membangun suasana adegan?
3	Apakah <i>timing</i> tiap <i>scene</i> sudah sesuai?
4	Apakah alur adegan cerita sudah sesuai?

Tabel 3.6 Tabel protokol eksperimen storyboard

3.1.3 Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang memungkinkan penulis untuk menganalisa kondisi selama ini terhadap generasi muda dalam menerima informasi tentang sejarah Majapahit.

Kriteria Target :

- Usia : Masyarakat Usia 15-18 tahun.
- Geografis : Masyarakat Jawa Timur.
- Sampel : 100 orang

No.	Pertanyaan
1	<p>Apa yg kamu ketahui tentang sejarah majapahit?</p> <ol style="list-style-type: none"> Saya mengetahui sejarah berdirinya saja Saya mengetahui sejarah berdirinya hingga masa kejayaannya Saya mengetahui sejarah berdirinya hingga runtuhnya Saya tidak tahu sama sekali
2	<p>Media apa yang selama ini menjadi sumber belajar sejarah kerajaan majapahit?</p> <ol style="list-style-type: none"> Buku sejarah Artikel Film Dokumenter Animasi

3	Apakah kamu pernah mengunjungi cagar budaya trowulan di Mojokerto? a. Pernah b. Tidak pernah
4	Jika pernah apa saja yang anda jumpai disana? a. Artefak Peninggalan b. Cerita Sejarah
5	Apakah anda sering menggunakan media motiongraphic(salah satu cabang animasi) sebagai media belajar? a. Sering b. Jarang c. Tidak pernah
6	Menurut kamu media apa yang lebih mudah untuk menjadi media penyampaian sejarah majapahit? a. Motion Graphic b. Buku Sejarah
7	Tulis alasan singkat kenapa anda memilih pilihan tersebut.

Tabel 3.7 Protokol survey

3.1.4 Deep Interview

Wawancara Mendalam (Indepth-Interview) merupakan metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relative lama.

Dalam mendapatkan pengetahuan tentang permasalahan yang berhubungan dengan perancangan ini penulis melakukan *in-depth Interview* dengan Kepala Sub Unit Pemanfaatan Balai Pelestarian Cagar Budaya Trowulan Jawa Timur.

Narasumber : Pahadi

Jabatan : Kepala Sub Unit Pemanfaatan BPCP Jawa Timur

no	Daftar pertanyaan <i>deep interview</i>
1	Kenapa Cagar Budaya Trowulan perlu dilestarikan?
2	Bagaimana kondisi pelestarian sejarah Majapahit sekarang ini? apakah sudah sesuai atau masih ada yang perlu dibenahi?
3	Menurut pihak cagar budaya Trowulan, bagaimana pendapatnya tentang pelestarian sejarah Majapahit jika disampaikan dengan media <i>motion graphic</i> ?
4	Apakah di Trowulan sendiri sudah memiliki dokumen berupa video atau <i>motion graphic</i> ?

Tabel 3.8 Protokol *deep interview*

Dalam mendapatkan informasi tentang pembuatan *visual storytelling motion graphic*, penulis melakukan *in-depth interview* dengan Bapak Risma Suherja sebagai Founder dari Studio Hompimpa. Berikut protokol dari metode *in-depth interview*.

Narasumber : Risma Suherja

Jabatan : Founder Studio Hompimpa

Alat Interview: Alat perekam kamera atau recorder suara

no	Daftar pertanyaan <i>deep interview</i>
1	Bagaimana merancang cerita untuk film <i>motion graphic</i> ?
2	Hal apa sajakah yang harus diperhatikan dalam menciptakan <i>motion graphic</i> untuk anak usia 15-18 tahun?
3	Apa sajakah aspek penting dalam <i>motion graphic</i> ?
4	Bagaimana cara memasukan konten lokal seperti sejarah kedalam film <i>motion graphic</i> ?

Tabel 3.9 Protokol *deep interview*

BAB IV ANALISA HASIL RISET

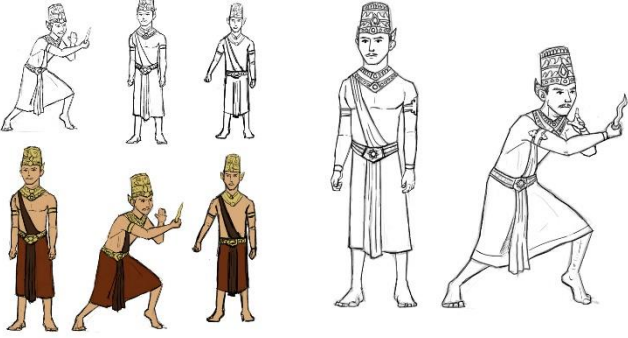
4.1 Eksperimen Visual

Dalam perancangan ini dibutuh elemen grafis yang akan menjadi visual utama dalam video *motion graphic*. Penulis melakukan studi eksperimen visual untuk mendapatkan hasil berupa desain karakter dan desain lingkungan atau desain *environment*.



Gambar 4.1 Depth Interview visual
(Adha, 2019)


Dalam melakukan eksperimen visual, penulis melakukan deep interview yang dilakukan dengan bapak Risma Suherja sebagai Founder dari Studio Hompimpa.

Eksperimen 1	Desain karakter
Bahan Eksperimen	

<p>Hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan aksesoris pada pakaian dirasa terlalu rumit sehingga akan lebih susah untuk diingat penonton. • Atribut pakaian seharusnya dapat dibuat lebih simpel dengan menghilangkan ukiran-ukiran namun tetap menjaga bentuk dasarnya sehingga kesan atribut atau aksesoris tetap diketahui.




Tabel 4.1 Tabel eksperimen visual 1


<p>Eksperimen 2</p>	<p>Gaya gambar</p>
<p>Bahan Eksperimen</p>	<div data-bbox="687 427 1302 770" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="624 701 719 770"> RADEN WIJAYA </p> <ul data-bbox="624 790 751 902" style="list-style-type: none"> * Muda * Pemberani * Bijaksana * Ahli berperang <div data-bbox="647 965 1294 1216" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="628 1256 810 1290"> KERTANEGERA </p> <ul data-bbox="628 1312 804 1413" style="list-style-type: none"> * RAJA * SABAR DENGAN KETAGHAMA * TEGAS * BERPENDIRUAN RIAT * ANGGUH

	 <p> ✱ BERAMBISI ✱ BERJILMA PEMIMPIN ✱ AHLI STRATEGI PERANG </p>
<p>Hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggambaran karakter tokoh Raden Wijaya sudah cocok untuk dijadikan karakter utamanya • Penggambaran karakter raja kertanegara juga cukup mewakili dengan penggunaan kumis dan perawakan yang besar. • Namun penggambaran karakter Jayakatwang masih kurang sesuai untuk dijadikan karakter musuh. Desain karakter Jayakatwang lebih terlihat seperti karakter patih kerajaan dan kurang terlihat jahat. Peletakan posisi alis dan matanya seharusnya dibuat lebih jahat lagi untuk menunjukkan karakter musuh. • Sementara desain karakter pasukan mongol sudah cukup bagus karakter wajah dan perawakannya.

Gambar 4.2 Desain karakter tokoh
(Adha, 2019)

Tabel 4.2 Tabel eksperimen visual 2

Eksperimen 3	Gaya gambar
Bahan Eksperimen	 <p data-bbox="751 871 1177 931"><i>Gambar 4.3 Draft Desain Environment (Adha, 2019)</i></p>  <p data-bbox="759 1285 1169 1346"><i>Gambar 4.4 Desain lingkungan hutan (Adha, 2019)</i></p>  <p data-bbox="762 1662 1166 1722"><i>Gambar 4.5 Desain lingkungan Desa (Adha, 2019)</i></p>

	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4.6 Desain lingkungan hutan (Adha, 2019)</i></p>
<p>Hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya gambar memiliki tone yang cukup bervariasi. Tone warna yang terang cocok untuk menggambarkan suasana keindahan Jawa sementara tone warna gelap bisa digunakan jika terdapat adegan aksi atau perang, namun hati-hati karena akan lebih mendekat ke tampilan film horror. • Penggambaran objek secara keseluruhan sudah dapat memperlihatkan suasana Jawa sebagai gaya gambar sejarah tentang kerajaan Majapahit. Cukup menarik dan sudah merepresentasikan suasana Jawa. • Karena target adalah remaja hingga dewasa awal, gaya visualnya bisa dibuat lebih menonjolkan adegan aksinya.

Tabel 4.3 Tabel eksperimen visual 3

4.2 Eksperimen Cerita

Dalam perancangan ini dibutuhkan naskah yang akan menjadi konten cerita dalam video *motion graphic*. Penulis melakukan studi eksperimen cerita untuk mendapatkan hasil berupa alur dan naskah cerita.



Gambar 4.7 Depth interveiw cerita
(Adha, 2020)

Ekspirimen 1	Asistensi naskah cerita
Bahan Ekspirimen	<p><i>Once Upon A Time</i></p> <p>Saat itu Kerajaan singasari mendapatkan kabar bahwa salah satu wilayah kekuasaan sedang diserang oleh pasukan Jaran Guyang. Raden Wijaya yang masih memiliki darah kerajaan Singasari diutus oleh Kertanegara (Raja Singasari terakhir) untuk melawan pasukan tersebut.</p> <p><i>Call To Action</i></p> <p>Karena keinginan sang raja agar gelang-gelang segera dikalahkan, ia mengirimkan pasukan dengan jumlah besar. Namun atas keberangkatan pasukan tersebut, Singasari menjadi kekurangan pasukan, penjagaan melemah dan bahaya mudah mengancam Singasari. Raden Wijaya dan pasukannya berperang melawan pasukan Kediri. Raden Wijaya merupakan seorang yang hebat dalam membangun setrategi. Pada akhirnya Pasukan Singasari berhasil memenangkan peperangan. Dengan bangga mereka merayakan kemenangan.</p>

	<p><i>Crisis</i></p> <p>Secara tiba-tiba bala tentara Kediri datang menyerang Singasari dari arah selatan. Kemudian pasukan Raden Wijaya kembali ke kerajaan Singasari, namun sesampainya mereka di Singasari terlihat pasukan Kediri yang telah berhasil menghancurkan kerajaan Singasari.</p> <p><i>Flashback</i></p> <p>Ken Arok merupakan seorang anak buangan. Ia dibuang oleh ibunya sendiri dan kemudian ditemukan oleh seseorang dan di angkat menjadi anak. Ken Arok tumbuh menjadi seorang perampok brandal yang paling ditakuti di Kediri. Ken Arok mencintai seorang wanita bernama Ken Dedes yang merupakan istri dari Tunggul Ametung. Rasa cinta tersebut memaksa Ken Arok untuk membunuh Tunggul Ametung. Ken Arok kemudian mendirikan kelompok pemberontak di Tumapel. Kerajaan Kediri mencoba memadamkan pemberontakan tersebut namun berhasil dikalahkan oleh pasukan yang dipimpin oleh Ken Arok tersebut. Bahkan Raja Kertajaya terbunuh dalam peristiwa itu. Pasukan pemberontak tersebut kemudian meresmikan berdirinya kerajaan di Tumapel yang bernama Singasari dan mengangkat Ken Arok sebagai Rajanya. Beberapa tahun kemudian lahirlah keturunan dari Ken Arok bernama Kertanegara, dan keturunan dari Kertajaya bernama Jayakatwang.</p> <p><i>Because Of That</i></p> <p>Raden Wijaya dan pengawalnya bergerak ke utara untuk mengungsi di Madura. Ia ingin bertemu dengan Arya Wiraraja yang merupakan seorang adipati di Sumenep. Karena keahlian Arya Wiraraja dalam membuat siasat, Raden Wijaya berharap mendapatkan saran dari Arya Wiraraja tentang apa yang harus ia lakukan setelah ini.</p> <p><i>Until One Day</i></p> <p>Raden Wijaya meminta saran kepada Arya Wiraraja. Wiraraja memberikan saran kepada Raden Wijaya untuk menyerah kepada Jayakatwang dan bersedia menjadi</p>
--	---

	<p>pegawai di keraton Kediri. Selama berada di sana Raden Wijaya harus memperhatikan seberapa kuat tentara Kediri. Kemudian Raden Wijaya harus melakukan permohonan kepada Jayakatwang untuk membuka lahan daerah tandus di Tarik. Setelah itu Raden Wijaya harus mendapatkan simpati orang-orang Tumapel untuk di ajak ke Tarik dan memulai membangun pasukan. Wiraraja menyarankan Raden Wijaya menunggu kedatangan tentara Tartar dari Mongolia yang berencana menghancurkan Singasari untuk menjadi bala bantuan mengalahkan Kediri.</p> <p><i>Crisis</i></p> <p>Pada akhirnya tentara Tartar membantu Majapahit untuk mengalahkan serangan dari pasukan Kediri. Terjadilah peperangan antara Majapahit yang dibantu oleh Mongolia melawan Kediri. Pasukan tentara Tartar berpesta tidak hanya karena kemenangan melawan Kediri namun juga karena Majapahit bersedia tunduk kepada Kubilai Khan. Akhirnya mereka diundang ke Majapahit untuk dijamu.</p> <p><i>Until Finally</i></p> <p>Ketika mereka sedang makan jamuan, pasukan Majapahit datang secara tiba-tiba menyerang mereka. Serbuan itu sudah direncanakan oleh Majapahit. Semua pasukan Majapahit menyerang seara serentak. Akhirnya pasukan Tartar bergerak mundur ke pantai sambil menangkis serangan tersebut. Setelah pengusiran tentara Tartar Majapahit di resmikan menjadi Kerajaan dan Raden Wijaya menjadi raja yang pertama bergelar Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardana.</p>
<p>Hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian premis tentang sebab pasukan Mongolia masuk ke Jawa belum dijelaskan diawal dan perlu dimasukan dibagian awal sebagai intro. • Bagian Crisis yang kalimat “Secara tiba-tiba bala tentara Kediri datang menyerang Singasari dari arah selatan” lebih baik di buat menjadi bagian

	<p>coincidence yang menceritakan suatu hal yang tak terduga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diusahakan untuk menghindari penggunaan kalimat yang memberikan penjelasan dua kali seperti pada bagian until one day, karena di bagian sebelumnya sudah di jelaskan informasi yang sama. • Penggunaan kalimat atau katanya diusahakan lebih informatif tetapi juga dapat membuat penonton terpancing untuk melihat motion graphicnya. Contoh menggunakan kata pembandingan seperti betapa banyaknya pasukan, atau betapa indahny daerah itu. Kata-kata seperti itu akan memancing penonton untuk melihat visualnya.
--	--

Tabel 4.4 Tabel eksperimen cerita 1

Eksperimen 2	Asistensi naskah cerita setelah mendapatkan masukan
Bahan Eksperimen	<p><i>Intro</i></p> <p>Mongolia dibawah pimpinan Genghis Khan berhasil menguasai Asia dan memasuki wilayah Eropa. Dengan keahlian memanah dan berkuda pasukan Mongol menjadi penguasa. Namun tidak lama kemudian selesailah riwayat Genghis Khan dan kekuasaan diserahkan kepada cucunya yang bernama Kubilai Khan. Dimasa ini Mongolia mencari tanah baru hingga ke negeri Melayu. Namun ditanah baru tersebut Mongolia susah berdiri, karena tanah tersebut sudah di kuasai oleh Singasari. Lalu Kubilai khan mengirim utusan dan meminta Singasari untuk tunduk mengabdikan. Raja Singasari pun menolak dan memotong telinga utusan tersebut. Karena hal itu Kubilai Khan pun marah dan berjanji untuk meratakan Singasari dengan tanah.</p> <p><i>Once Upon A Time</i></p> <p>Suatu hari seorang utusan datang ke Singasari dan memberikan kabar kepada raja kertanegara. Raja tidak percaya dengan kabar tersebut, lalu ia keluar pura untuk melihat sendiri keadaan kerajaan. Melihat keadaan tersebut, Raja kertanegara meminta Raden Wijaya untuk memimpin pasukan ke mameling.</p> <p><i>Call To Action</i></p> <p>Karena keinginan sang raja agar gelang-gelang segera dikalahkan, ia mengirimkan pasukan dengan jumlah besar.</p> <p><i>Coincidence</i></p> <p>Namun atas keberangkatan pasukan tersebut, Singasari menjadi kekurangan pasukan, penjagaan melemah dan bahaya mudah mengancam Singasari. Setelah keberangkatan Raden Wijaya terdengar suara kentongan dibunyikan yang merupakan tanda bahaya. Semua orang yang ada di pura Terkejut. Secara tiba-tiba bala tentara Kediri datang menyerang Singasari dari arah selatan.</p>

	<p><i>Crisis</i></p> <p>Pada akhirnya Pasukan Singasari berhasil memenangkan peperangan. Dengan bangga mereka merayakan kemenangan. Kemudian pasukan Raden Wijaya kembali ke kerajaan Singasari, namun sesampainya mereka di Singasari terlihat pasukan Kediri yang telah berhasil menghancurkan kerajaan Singasari.</p> <p><i>Because Of That</i></p> <p>Raden Wijaya dan pengawalnya bergerak ke utara untuk mengungsi di Madura. Ia ingin bertemu dengan Arya Wiraraja yang merupakan seorang adipati di Sumenep. Karena keahlian Arya Wiraraja dalam membuat siasat, Raden Wijaya berharap mendapatkan saran dari Arya Wiraraja tentang apa yang harus ia lakukan setelah ini.</p> <p><i>Until One Day</i></p> <p>Wiraraja memberikan saran kepada Raden Wijaya untuk menyerah kepada Jayakatwang dan bersedia menjadi pegawai di keraton Kediri. Selama berada di sana Raden Wijaya harus memperhatikan seberapa kuat tentara Kediri. Kemudian Raden Wijaya harus melakukan permohonan kepada Jayakatwang untuk membuka lahan daerah tandus di Tarik. Setelah itu Raden Wijaya harus mendapatkan simpati orang-orang Tumapel untuk di ajak ke Tarik dan memulai membangun pasukan. Wiraraja menyarankan Raden Wijaya menunggu kedatangan tentara Tartar dari Mongolia yang berencana menghancurkan Singasari untuk menjadi bala bantuan mengalahkan Kediri.</p> <p><i>Crisis</i></p> <p>Pada akhirnya tentara Tartar membantu Majapahit untuk mengalahkan serangan dari pasukan Kediri. Terjadilah peperangan antara Majapahit yang dibantu oleh Mongolia melawan Kediri. Pasukan berkuda berlari menuju benteng Kediri. Dengan mudah pasukan Majapahit berhasil menjatuhkan tentara Kediri. Pasukan tentara Tartar berpesta tidak hanya karena kemenangan melawan Kediri namun juga karena Majapahit bersedia</p>
--	---

	<p>tunduk kepada Kubilai Khan. Akhirnya mereka diundang ke Majapahit untuk dijamu.</p> <p><i>Until Finally</i></p> <p>Ketika mereka sedang makan jamuan, pasukan Majapahit datang secara tiba-tiba menyerang mereka. Serbuan itu sudah direncanakan oleh Majapahit. Semua pasukan Majapahit menyerang seara serentak. Akhirnya pasukan Tartar bergerak mundur ke pantai sambil menangkis serangan tersebut. Setelah pengusiran tentara Tartar Majapahit di resmikan menjadi Kerajaan dan Raden Wijaya menjadi raja yang pertama bergelar Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardana.</p>
<p>Hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Naskah cerita sudah mewakili konsep motion graphic yang akan dibuat. • Narasi lebih dirapikan dengan mencari katak yang lebih efektif untuk menyampaikan informasi. • Di bagian action seperti pada bagian perang tidak perlu dijelaskan dengan narasi supaya penonton fokus melihat adegan perang. Adegan aksi sudah dijelaskan melalui visual. • Karena itu adegan perang haris dibuat dramatis untuk memperkuat adegan aksi.


Tabel 4.5 Tabel eksperimen cerita 2

4.3 Eksperimen *Storyboard*

Dalam menyusun rencana keseluruhan video *motion graphic*, penulis membutuhkan *storyboard*. Penulis membuat *storyboard* dalam bentuk video dengan ditambahkan music dan sound efek untuk memperjelas konsep video yang ingin dibuat. Kemudian penulis melakukan *deep interview storyboard* dengan Bapak Risma Suherja. Hasil *depth interview* tersebut sebagai berikut:



Gambar 4.8 *Depth interview sinematik storyboard*
(Adha, 2020)

Eksperimen 1	Sinematik <i>Storyboard</i>
Bahan Eksperimen	<p style="text-align: center;"><i>Intro</i></p>  <p style="text-align: center;">Durasi 00:00:00 --> 00:01:02</p> <p style="text-align: center;">Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan premis cerita tentang pasukan Mongolia yang memasuki tanah Jawa.</p>

Once upon a time



Durasi 00:01:02 --> 00:01:35

Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan keadaan di kerajaan Singasari pada suatu hari.

Call to action



Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan Raden Wijaya dan pasukannya ketika berangkat ke berperang.

Coincidence



Durasi 00:02:12 --> 00:03:02

Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan pasukan Kediri yang berhasil memasuki wilayah kerajaan Singasari.

Crisis



Durasi 00:03:03 --> 00:04:03

Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang keadaan istana Singasari yang sudah hancur akibat serangan dari Kediri.

Because of that



Durasi 00:04:04 --> 00:04:40


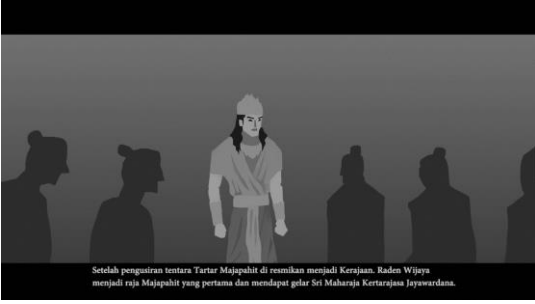
Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang Raden Wijaya yang melakukan perjalanan ke Sumenep untuk mengungsi dan mendapatkan saran dari Arya Wiraraja.

Until one day



Durasi 00:04:41 --> 00:05:56

Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang Raden Wijaya yang mendapatkan saran dari Arya Wiraraja tentang apa yang harus dia lakukan.

	<p style="text-align: center;"><i>Crisis</i></p>  <p style="text-align: center;">Durasi 00:05:57 --> 00:08:12</p> <p style="text-align: center;">Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang peperangan antara Majapahit dan Mongol melawan Kediri.</p> <p style="text-align: center;"><i>Until finally</i></p>  <p style="text-align: center;">Durasi 00:08:13 --> 00:10:25</p> <p style="text-align: center;">Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang Raden Wijaya yang mengusir tentara Mongolia untuk meninggalkan tanah Jawa.</p>
<p>Hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat bagian yang dirasa tidak perlu ditampilkan karena kurang to the point. Yaitu bagian flashback dendam leluhur. Akan lebih baik jika di ganti dengan adegan lanjutan kisah ceritanya tanpa flashback dan informasi tentang adegan tersebut diganti dengan perebutan kekuasaan saja dari pada menjelaskan dendam leluhur. • Karena mungkin masih dalam bentuk storyboard karakter tokohnya masih kurang jelas siapa-siapanya. Di final penggambaran karakter tokoh

	<p>harus diperjelas, supaya tidak membingungkan penonton.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperjelas di scene perjalanan yang menuju sumenep tambahkan shot peta yang menunjukkan perjalanan Raden Wijaya. • Penggambaran suasana peperangan dimasa kerajaan sudah cukup baik untuk di targetkan ke anak remaja hingga dewasa awal. Bahkan bisa lebih di tonjolkan dalam adegan perangnya. Ditambah dengan sound effect yang tepat akan membuat motion graphic ini cocok untuk dipasarkan.
--	--

Tabel 4.6 Tabel eksperimen sinematik storyboard

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Gambaran Umum

5.1.1. Deskripsi Perancangan

Perancangan Motion Graphic Dengan Tema Sejarah Majapahit Sebagai Media Pengenalan Sejarah ini dipilih untuk membantu Balai Cagar Budaya Trowulan dalam menyampaikan dan sosialisasi sejarah kepada masyarakat terutama generasi muda.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah studi eksperimen untuk membuat konsep *motion graphic* seperti desain gambar dan naskah dilakukan *in-depth interview* kepada pakar. Dengan masukan dari hasil *in-depth interview*, penulis menciptakan *storyboard* yang kemudian dilakukan *in-depth interview* kepada pakar untuk mendapatkan konsep final yang menjadi landasan pembuatan *motion graphic* sejarah Majapahit.

5.1.2. Output Perancangan

Output dari perancangan ini adalah *motion graphic* yang bertemakan sejarah Kerajaan Majapahit. *Motion graphic* ini menceritakan tentang sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit dari runtuhnya Kerajaan Singasari sampai didirikannya Kerajaan Majapahit. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media pengenalan sejarah Majapahit kepada generasi muda.

5.2 Kriteria Desain

5.2.1. Produk Motion Graphic

Produk dari perancangan ini adalah *motion graphic* yang mengangkat tentang sejarah Kerajaan Majapahit. Media ini digunakan untuk mempermudah Cagar Budaya Trowulan dalam menyampaikan atau sosialisasi sejarah Majapahit kepada generasi muda.

5.2.2. Segmentasi

Kriteria target konsumen dari Perancangan Motion Graphic Dengan Tema Sejarah Majapahit Sebagai Media Pengenalan Sejarah adalah:

- e. Demografis : Generasi muda berusia 15-18 tahun.
- f. Geografis : Masyarakat yang tinggal di Indonesia khususnya di Provinsi Jawa Timur.
- g. Psikografis : Generasi muda yang tertarik atau perlu belajar sejarah Majapahit dengan berkunjung ke Cagar Budaya Trowulan dan generasi muda yang sering menggunakan gawai dan mengakses media sosial Instagram dan Youtube.

5.2.3. Positioning/Penempatan

Media ini memposisikan diri sebagai media yang membantu pelestarian dengan cara menyampaikan sejarah Majapahit melalui media *motion graphic*.

5.2.4. Needs/Kebutuhan

Motion graphic ini digunakan untuk mempermudah penyampaian sejarah Majapahit sebagai pengenalan dan sosialisasi sejarah kepada generasi muda.

5.2.5. Unique Selling Points/Titik Penjualan Yang Unik

Perancangan ini menyampaikan sejarah Majapahit dengan media baru yaitu media *motion graphic* dan melengkapi media yang sudah ada seperti artefak dan buku sejarah yang terdapat di Balai Cagar Budaya Trowulan.

5.3 Konsep Desain

5.3.1. Strategi Komunikasi

- a. Komunikator

Dalam perancangan ini media konten *motion graphic* tersebut sebagai komunikator yang menyampaikan informasi kepada audiens.

b. Pesan yang disampaikan

Dalam perancangan ini menyampaikan informasi tentang sejarah Kerajaan Majapahit yang telah dirangkum dari beberapa sumber untuk dijadikan konten *motion graphic*.

c. Media yang digunakan

Media yang digunakan adalah video *motion graphic* pendek yang menggunakan visual dan narasi dalam menyampaikan informasi sejarah Kerajaan Majapahit.

d. Komunikasi

Target audiens adalah masyarakat berusia 15-21 tahun yang bertempat tinggal di Indonesia khususnya di Jawa Timur dan sering menggunakan gawai sebagai media hiburan.

e. Efek yang diharapkan

Perancangan ini diharapkan menjadi media hiburan kepada masyarakat dan sebagai media pelestarian sejarah Kerajaan di Indonesia.

5.3.2. Strategi Media

a. Durasi

Durasi dari video *motion graphic* ini adalah 10 menit yang berisikan cerita sejarah berdirinya Majapahit.

b. Resolusi

Resolusi yang digunakan adalah full HD anamorphic 1920x802.

c. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam video *motion graphic* ini adalah bahasa Indonesia.

d. Distribusi

Video *motion graphic* ini akan didistribusikan secara offline ke Balai Cagar Budaya Trowulan, Mojokerto dan secara online melalui kanal atau *channel* Youtube dan Instagram.

5.3.3. Sinopsis Storyline

Mongolia adalah salah satu pasukan tentara yang terkuat di Asia. Pasukan Mongolia menguasai hampir seluruh daratan di Asia hingga memasuki Eropa. Setelah kematian Genghis Khan kepemimpinan diserahkan kepada cucunya yang bernama Kubilai. Di bawah kepemimpinan Kubilai Khan Mongolia melakukan perluasan hingga memasuki Nusantara. Kubilai Khan mengirim utusan untuk meminta surat pengakuan kekuasaan kepada Kertanegara, tetapi Kertanegara yang merupakan raja Singasari menolak permintaan tersebut. Kubilai Khan menyiapkan pasukan untuk menghancurkan Singasari. Di waktu yang sama terjadi penyerangan oleh Kediri di Mameling. Raden Wijaya diperintah memimpin pasukan besar untuk pertahanan Singasari yang menyebabkan Singasari kurang penjagaan dan hancur oleh tentara Kediri. Jayakatwang berhasil menguasai tanah Jawa dan Raden Wijaya mengungsi di Sumenep. Dari saran Arya Wiraraja Raden Wijaya menyerahkan diri dan membuka lahan di Tarik. Di sana Raden Wijaya mendirikan pasukan untuk melakukan penyerangan ke Kediri. Pasukan Mongolia yang datang untuk menghancurkan Singasari berganti menyerang Kediri setelah melakukan persetujuan dengan Raden Wijaya. Kediri dapat dikalahkan dan Mongolia meminta persetujuan kepada Raden Wijaya. Tetapi pasukan rahasia berhasil menyerang secara tiba-tiba dan mengusir tentara Mongolia. Majapahit didirikan dan Raden Wijaya menjadi raja yang pertama.

5.3.4. Pembagian Cerita

Dalam video ini akan menggunakan suara narator untuk menjelaskan adegan yang terjadi. Narasi yang digunakan dalam video *motion graphic* adalah sebagai berikut.

Berdirinya Majapahit	INTRO Mongolia dibawah kepemimpinan Genghis Khan berhasil menguasai Asia dan memasuki wilayah Eropa. Dengan keahlian memanah dan berkuda pasukan Mongol menjadi penguasa. Namun tidak lama kemudian selesailah riwayat
-----------------------------	---

Genghis Khan dan kekuasaan diserahkan kepada cucunya yang bernama Kubilai Khan. Dimasa ini Mongolia mencari tanah baru hingga ke negeri Melayu. Namun ditanah baru itu Mongolia mendapatkan masalah, karena tanah tersebut sudah di kuasai oleh Singasari. Lalu Kubilai Khan mengirim utusan dan meminta Singasari untuk tunduk mengabdikan. Raja Singasari pun menolak dan memotong telinga sang utusan. Karena hal itu Kubilai Khan marah dan berjanji untuk meratakan Singasari dengan tanah.

ONCE UPON A TIME

SINGASARI 1292

Suatu hari seorang utusan datang ke Singasari dan memberikan kabar kepada raja kertanegara bahwa Maming sedang diserang oleh pasukan Gelang-Gelang. Melihat keadaan tersebut, Raja kertanegara meminta Raden Wijaya untuk memimpin pasukan ke Maming.

CALL TO ACTION

Karena keinginan sang raja agar gelang-gelang segera dikalahkan, ia mengirimkan pasukan dengan jumlah besar. Namun, setelah keberangkatan pasukan Raden Wijaya, Singasari menjadi kekurangan pasukan, penjagaan melemah dan bahaya mudah mengancam Singasari.

COINCIDENCE

pasukan Kediri berhasil mendobrak benteng selatan kerajaan Singasari. Mendengar peristiwa itu, raja kertanegara pun turun berperang menyelamatkan kerajaan, namun dengan sisa pasukan yang ada hal itu akan sangat sulit untuk dilakukan.

CRISIS

Disisi lain Raden Wijaya dan pasukannya dengan mudah mengalahkan serangan gelang-gelang di Maming. Dengan bangga atas kemenangan itu mereka kembali ke

pusat kota Singasari. Tetapi singasari sudah dikalahkan oleh Kediri. Raden Wijaya dan sisa pasukannya berusaha keras menyelamatkan keadaan istana, namun usaha tersebut hanyalah sia-sia. Jayakatwang telah berhasil mengalahkan kertanegara dan menjadi penguasa tanah Jawa.

BECAUSE OF THAT

Raden Wijaya dan pengawalnya bergerak ke utara untuk mengungsi di Madura dan bertemu Arya Wiraraja yang merupakan seorang adipati di Sumenep. Karena keahlian Arya Wiraraja dalam membuat siasat, Raden Wijaya berharap mendapatkan saran dari Arya Wiraraja. Sesampainya di Sumenep ia langsung menemui Wiraraja.

UNTIL ONE DAY

Wiraraja memberikan saran kepada Raden Wijaya untuk menyerah kepada Jayakatwang dan bersedia menjadi pegawai di keraton Kediri. Raden Wijaya disarankan untuk tinggal di Tarik dan membangun pasukan. Kedatangan Mongolia dapat dimanfaatkan sebagai bantuan untuk menyerang Kediri.

TARIK 1293

Kekuatan Baru telah dibentuk Raden Wijaya. Daerah ini sudah memiliki Banyak penduduk. Masyarakat yang berani, kuat, dan ahli dalam berperang menjadi bagian dari pasukan baru Raden Wijaya.

CRISIS

Pasukan Mongol tiba di Jawa. Dengan 20.000 pasukannya mereka berencana menghancurkan Singasari dan raja Kertanegara. Tetapi sesampainya di Jawa datanglah berita kehancuran Singasari. Raden Wijaya memberikan persetujuan dengan pimpinan Mongolia untuk menyerang Kediri. Pimpinan Mongol pun mengiyakan tawaran Raden Wijaya dengan harapan bahwa Raden Wijaya akan mengakui kekuasaan Mongolia di tanah Jawa. Kabar tentang tentara Mongol dan Majapahit sudah tersebar sampai di Kerajaan Kediri. Jayakatwang segera menyiapkan pasukan perangnya

	<p>karena ia tau Kerajaan Kediri sedang dalam bahaya. Kediri telah dikalahkan, Jayakatwang kini menjadi tahanan Mongolia. Pimpinan Mongolia meminta Raden Wijaya untuk menuliskan surat pengakuan kekuasaan Kubilai Khan di Jawa tetapi Raden Wijaya menolak dan pasukan majapahit menyerang secara serentak dari dalam hutan. Pasukan Mongolia pun dapat ditaklukan.</p> <p>UNTIL FINALLY</p> <p>Keberhasilan mengalahkan Kediri dan mengusir tentara Mongolia menjadikan Majapahit sebagai penguasa baru tanah Jawa. Raden Wijaya dinobatkan sebagai Raja yang pertama. Majapahit pun berdiri dengan kokoh menguasai Jawa sampai nusantara beratus tahun lamanya.</p>
<p>Kejayaan Majapahit</p>	<p>ONCE UPON A TIME</p> <p>Dimasa kerajaan Singasari, raja Kertanegara telah melakukan politik hingga keluar negeri. Mereka mengirim pasukan ke Melayu dan berhasil menguasai daerah melayu. Tetapi karena serangan dari Kediri menyebabkan kerajaan Singasari hancur. Raden Wijaya yang membangkitkan keturunan kertarajasa dengan mendirikan Majapahit pun mengalami banyak masalah dari pemberontakan yang terjadi dan menyebabkan gugurnya beberapa perajurit kuat Majapahit, begitu juga dimasa pemerintahan Jayanegara banyak pemberontakan yang terjadi. Dimasa itu kerajaan Majapahit mendapatkan banyak masalah sehingga rencana politik luar negeri pun menghilang.</p> <p>UNTIL ONE DAY</p> <p>Seorang perajurit yang bernama Gajah Mada membantu kerajaan Majapahit dalam melakukan penyerangan ke Keta dan Sadeng. Penyerangan tersebut berhasil dimenangkan dan Majapahit berhasil menguasai daerah tersebut. Atas kemenangan tersebut Gajah Mada diangkat pangkatnya sebagai patih amangku bumi dan memiliki kekuasaan mengatur politih pemerintahan.</p>

	<p>CALL TO ACTION Kemenangan Majapahit dalam memperluas wilayah membuat Gajah Mada sadar bahwa Majapahit masih memiliki kekuatan besar. Atas dasar itu patih Gajah Mada melakukan sumpah “Jika telah berhasil menundukan Nusantara, saya baru akan beristirahat. Jika Gurun, Seran, Tanjung Pura, Haru, Pahang, Dompo, Bali, Sunda, Palembang, Tumasik telah tunduk, saya baru akan beristirahat.”</p> <p>CRISIS Namun sumpah Gajah Mada tersebut dihina oleh beberapa para menteri. Mereka tertawa mendengar perkataan Gajah Mada dan menganggapnya hanyalah perkataan kosong dan kesombongan karena diangkat sebagai amangku bumi.</p> <p>BECAUSE OF THAT Gajah Mada membuktikan perkataannya dengan mengirimkan pasukan untuk menundukan wilayah Bali dan Lombok, dan berlanjut dengan beberapa wilayah di luar pulau.</p> <p>UNTIL ONE DAY Hingga pada suatu ketika Gajah Mada berhasil mewujudkan apa yang telah ia katakan. Wilayah-wilayah yang ditaklukan, memberikan pengakuan atas Majapahit.</p> <p>UNTIL FINALLY Setelah pelaksanaan politik Nusantara tersebut pulau-pulau yang terpisahkan oleh laut dapat disatukan dan terhubung satu sama lain dalam perdagangan. Majapahit menjadi dasar dari terbentuknya rasa persatuan dan kesatuan. Hal itu terlihat dari kehidupan pemeluk dua agama besar yaitu Hindu dan Budha yang hidup rukun berdampingan.</p>
Runtuhnya Majapahit	<p>ONCE UPON A TIME Pada tahun saka 1285 Hayam Wuruk yang pulang dari candi makan Simpang terkejut dengan berita kematian Gajah Mada. Prabu Hayam Wuruk sangat sedih. Sikap</p>

Patih Gajah Mada yang terpuji dan memberikan banyak kemajuan terhadap kejayaan Majapahit. Prabu Hayam Wuruk memerintah Majapahit tanpa patih. Karena kematian Gajah Mada kondisi Majapahit mulai tidak stabil. Beberapa wilayah di Nusantara mulai melakukan upaya untuk melepaskan diri dari kekuasaan Majapahit.

UNTIL ONE DAY

Hingga pada suatu ketika prabu Hayam Wuruk meninggal dunia dan semakin mempertegas bahwa Majapahit semakin melemah.

CRISIS

Perselisihan dalam penentuan raja baru dari keluarga keturunan Hayam Wuruk semakin memperbanyak permasalahan yang terjadi di dalam pemerintahan Majapahit. Hingga terjadi peperangan antara Wikramawardhana yang mengklaim sebagai penerus takhta Majapahit yang ketika itu dimenangkan oleh Wirabhumi. Wikramawardhana melakukan penyerangan di kedaton Wirabhumi dan berhasil mengalahkannya. Wikramawardhana menjadi raja Majapahit hingga meninggal dan di teruskan oleh Dyah Ayu Kencana Wungu. Hingga pergantian raja Brawijaya I sampai Brawijaya V, Kekuatan Majapahit juga tidak mengalami peningkatan.

UNTIL ONE DAY

Raden Patah yang merupakan keturunan Brawijaya V, mendirikan kerajaan Demak karena tidak berhasil menjadi raja Majapahit. Raden Patah mendapat bantuan oleh walisongo dan menjadikan kerajaan Demak yang merupakan kerajaan Islam itu semakin kuat. Banyak penduduk Hindu yang berpindah ke Islam.

UNTIL FINALLY

Munculnya Kesultanan Demak, kerajaan Islam pertama di Jawa, pada tahun 1475 membuat Majapahit semakin meredup. Demak menandai perubahan besar dalam periode sejarah Nusantara, terutama di tanah Jawa, yaitu

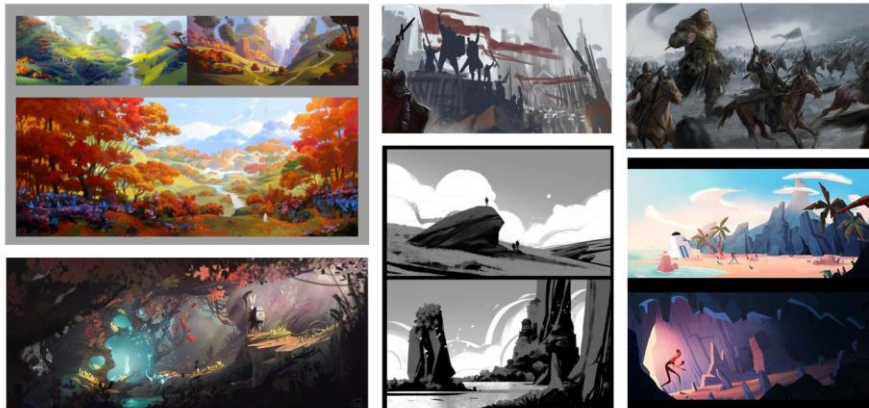
	dengan berakhirnya masa Hindu-Buddha dan digantikan dengan masa Islam.
--	--

Tabel 5.1 Tabel pembagian cerita

5.3.5. Pengembangan Visual

a. Moodboard

Berikut merupakan moodboard yang digunakan sebagai referensi. Beberapa gambar menunjukkan suasana perang sebagai referensi adegan perang yang akan dibangun dalam perancangan *motion graphic* ini.



*Gambar 5.1 Moodboard
(Adha,2019)*

b. Sketsa

Dalam pembuatan gambar untuk perancangan ini, penulis membuat alternatif sketsa sebagai panduan untuk gambar final yang diinginkan.



*Gambar 5.2 Sketsa desain karakter
(Adha, 2019)*

c. Desain *Final*

Dari hasil sketsa yang sudah dibuat, kemudian akan di implementasikan kedalam desain karakter sesuai dengan gaya gambar yang sudah ditentukan. Gambar dibawah merupakan gambar *final* desain karakter yang akan digunakan dalam perancangan ini.

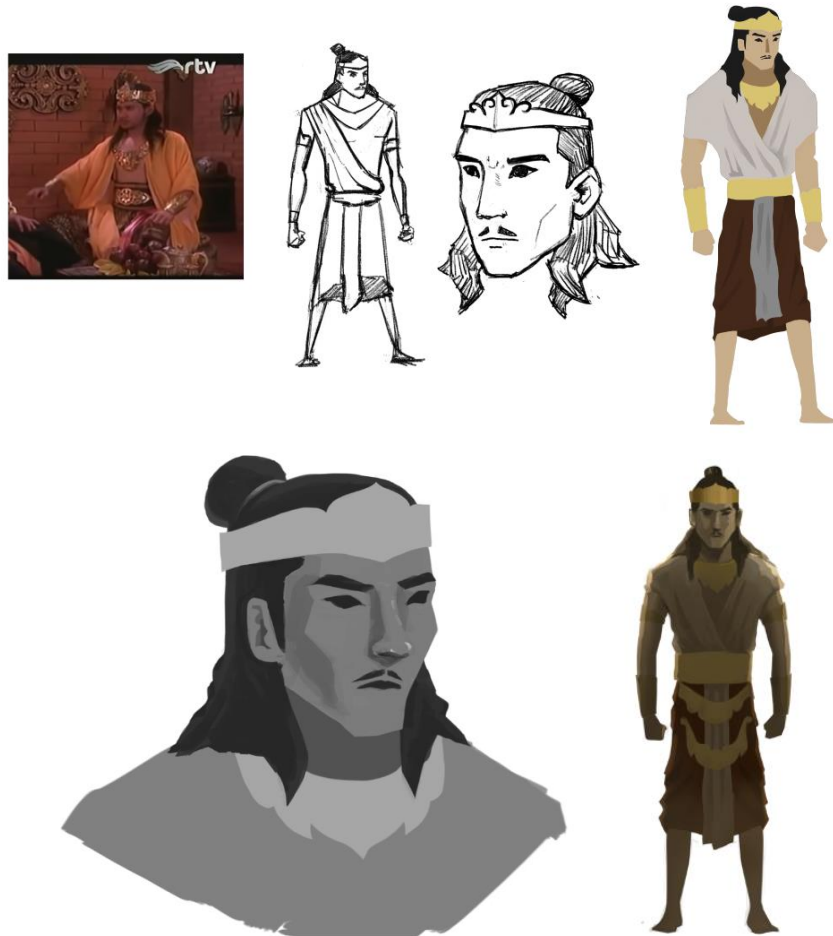


Gambar 5.3 Gambar final desain karakter
(Adha, 2019)

d. Desain Karakter

Dalam perancangan ini dibutuhkan desain karakter sebagai visualisasi tokoh sejarah yang ada dalam cerita sejarah yang diangkat. Proses pembuatan desain karakter ini mengadaptasi dari hasil desain terdahulu sebagai acuan pembuatan desain karakter. Dalam melakukan desain karakter penulis membuat desain sesuai dengan konsep pada final desain yang sebelumnya sudah dilakukan. Dibawah merupakan daftar karakter yang akan digunakan dalam video *motion graphic*.

- Raden Wijaya



Gambar 5.4 Pembuatan karakter Raden Wijaya
(Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Muda • Pemberani • Bijaksana • Ahli berperang • Berjiwa Pemimpin

Tabel 5.2 Tabel poin karakter Raden Wijaya

Raden Wijaya adalah putra dari seorang pangeran dari Kerajaan Singasari. Dia dibesarkan di lingkungan Kerajaan Singasari. Memiliki darah kerajaan dan jiwa kepemimpinan yang kuat. Raden Wijaya merupakan pendiri kerajaan Majapahit dan menjadi raja pertama kerajaan Majapahit.

- Kertanegara



Gambar 5.5 Pembuatan karakter Kertanegara
(Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Raja • Merasa agung • Tegas • Berkeinginan kuat • Angkuh

Tabel 5.3 Tabel poin karakter Kertanegara

Kertanegara adalah Raja Singasari yang terakhir. Dia memiliki cita-cita menyatukan seluruh Nusantara. Memiliki jiwa pemimpin kuat dengan karakter yang tegas. Kertanegara memimpin Singasari mulai tahun 1268-1292 M. Pada akhir kepemimpinannya Singasari dikalahkan oleh Kediri dan Kertanegara meninggal dalam peristiwa tersebut.

- Jayakatwang



Gambar 5.6 Pembuatan karakter Jayakatwang
(Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Berambisi menjadi penguasa • Berjiwa Pemimpin • Pendendam

Tabel 5.4 Tabel poin karakter Jayakatwang

Jayakatwang adalah raja terakhir kerajaan Kediri. Jayakatwang berhasil membesarkan lagi kerajaan Kediri dengan mengalahkan kerajaan Singasari yang saat itu dipimpin oleh Kertanegara. Jayakatwang melakukan pemberontakan kepada Singasari untuk membalaskan dendam kertajaya yang dikalahkan oleh Ken Arok sebagai pendiri kerajaan Singasari.

- Arya Wiraraja



Gambar 5.7 Pembuatan karakter Arya Wiraraja
(Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Bijaksana dalam berkata • Ahli dalam membuat siasat • Berkeinginan kuat

Tabel 5.5 Tabel poin karakter Arya Wiraraja

Arya Wiraraja adalah seorang bawahan raja Kertanegara yang ditempatkan di Madura. Dalam sejarah, Arya Wiraraja dikenal sebagai pengatur siasat dalam hancurnya kerajaan Singasari, usaha Raden Wijaya dalam mengalahkan Kediri dan pendirian kerajaan Majapahit.

- Kubilai Khan



Gambar 5.8 Pembuatan karakter Kubilai Khan
(Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Pemimpin yang tegas • Berambisi besar untuk menaklukkan dunia • Berwibawa • Ahli dalam strategi perang

Tabel 5.6 Tabel poin karakter Kubilai Khan

Kubilai Khan adalah cucu dari Genghis Khan. Setelah kematian Genghis Khan, Kubilai Khan menjadi pemimpin Mongolia dan melakukan perluasan wilayah hingga ke Asia Tenggara dan memasuki Nusantara. Kubilai Khan menemui masalah dengan Kertanegara yang menolak untuk mengakui kekuasaan Mongol di tanah Jawa.

- Desain Perajurit Singasari



Gambar 5.9 Desain Perajurit Singasari
(Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Siap Berperang • Kuat • Pemberani

Tabel 5.7 Tabel poin karakter perajurit Singasari

Desain perajurit Singasari menggunakan pakaian kain berwarna merah tua yang dililitkan sebagai sarung, dengan senjata tombak atau pedang dan perlindungan tameng berbentuk segi empat.

- Desain Perajurit Kediri



Gambar 5.10 Desain Perajurit Kediri
(Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Siap Berperang • Kuat • Pemberani

Tabel 5.8 Tabel poin karakter perajurit Kediri

Desain perajurit Singasari menggunakan pakaian kain berwarna hijau yang dililitkan sebagai sarung, dengan senjata tombak atau pedang dan perlindungan tameng berbentuk segi empat dengan lengkungan di sudut tameng.

- Desain Perajurit Kediri



Gambar 5.11 Desain perajurit Mongolia (Adha, 2019)

Watak karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Siap Berperang • Kuat • Pemberani

Tabel 5.9 Tabel poin karakter perajurit Kediri

Desain perajurit Mongolia menggunakan pakaian perang berwarna coklat dengan helm perang, dengan senjata pedang atau panah dan perlindungan tameng berbentuk lingkaran. Perajurit mongolia menggunakan sepatu sebagai alas kaki.

e. Desain Lingkungan

Pembuatan desain lingkungan mengadaptasi dari lokasi yang sesungguhnya yaitu daerah di pulau Jawa, terutama di Jawa Timur di kota Malang dan kota Mojokerto. Gambar bentuk dari bangunan dibuat lebih simpel tetapi tetap mempertahankan bentukan dasarnya sehingga kesan bangunan tetap terlihat.

Dalam pembuatan desain lingkungan ini diawali dengan membuat gambar thumbnail. Pembuatan gambar thumbnail digunakan untuk mempermudah menentukan komposisi dalam scene. Gambar dibawah merupakan gambar thumbnail desain lingkungan:

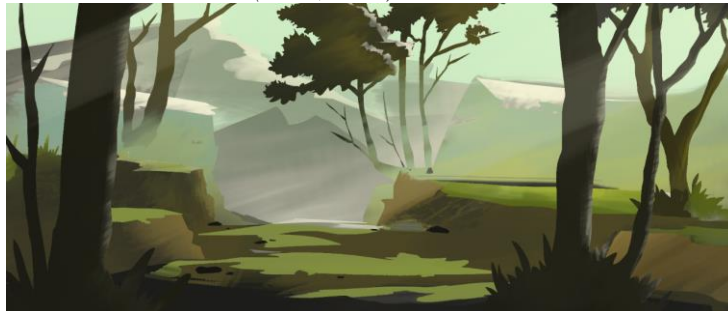


Gambar 5.12 Gambar thumbnail desain lingkungan
(Adha, 2019)

Setelah itu gambar thumbnail yang sudah sesuai akan masuk ke desain *final* lingkungan dengan menambahkan warna dan tekstur benda. Gambar dibawah merupakan contoh *final* desain lingkungan.

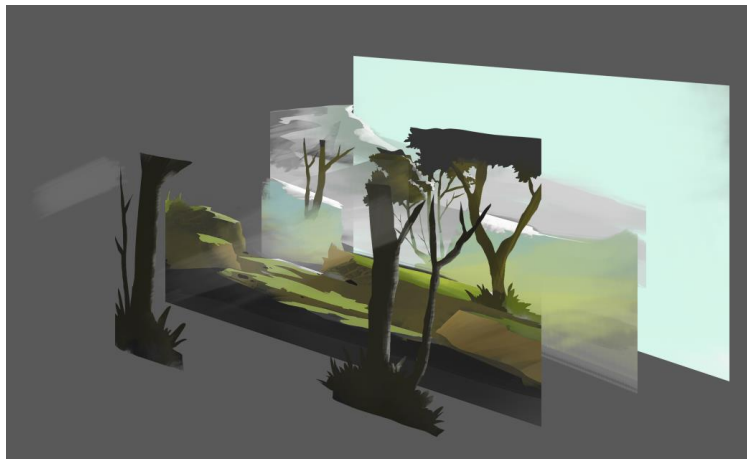


*Gambar 5.13 Desain lingkungan kerajaan
(Adha, 2019)*



*Gambar 5.14 Desain lingkungan hutan
(Adha, 2019)*

Dalam menyusun desain lingkungan penulis melakukan pemisahan tiap bagian yang ada sesuai dengan posisi *foreground* dan *background* yang telah di tentukan penulis. Peletakan susunan ini di lakukan dalam tahap penganimasian untuk mendapatkan kesan kedalaman.



*Gambar 5.15 Susunan foreground dan background
(Adha, 2019)*

Dalam perancangan ini penulis membuat beberapa desain lingkungan sebagai latar yang akan ditampilkan dalam perancang video

motion graphic. Dibawah merupakan beberapa desain lingkungan yang digunakan dalam perancangan ini :

- Lingkungan Kerajaan



*Gambar 5.16 Desain lingkungan kerajaan
(Adha, 2019)*

Desain lingkungan kerajaan ini menggunakan objek-objek yang banyak di temukan pada peninggalan sejarah kerajaan di Jawa, seperti gapura yang mengadaptasi gapura peninggalan kerajaan Singasari dan siluet bangunan seperti candi, keraton, dan perumahan masyarakat dengan desain rumah joglo. Penggunaan siluet dalam menampilkan bentuk bangunan digunakan untuk menciptakan kesan kedalaman atau kesan jauh.

- Lingkungan Hutan



*Gambar 5.17 Desain lingkungan hutan
(Adha, 2019)*

Desain lingkungan hutan menggunakan objek tanaman tropis yang banyak ditemukan di Jawa. Komposisi pepohonan memiliki banyak semak-semak yang lebat dan tanaman lembab untuk memperkuat daerah tropis yang mencerminkan hutan di Jawa.

- Lingkungan Area Peperangan





*Gambar 5.18 Desain lingkungan area peperangan
(Adha, 2019)*

Desain lingkungan area peperangan menggunakan objek peralatan perang seperti keris, pedang yang sudah hancur untuk memperkuat kesan kehancuran setelah peperangan terjadi. Selain peralatan perang juga ditambahkan asap untuk memperkuat kesan kehancuran. Penggunaan tone warna yang hangat juga digunakan untuk menambah kesan sedih dan panas akibat dari peperangan.

- Lingkungan Istana



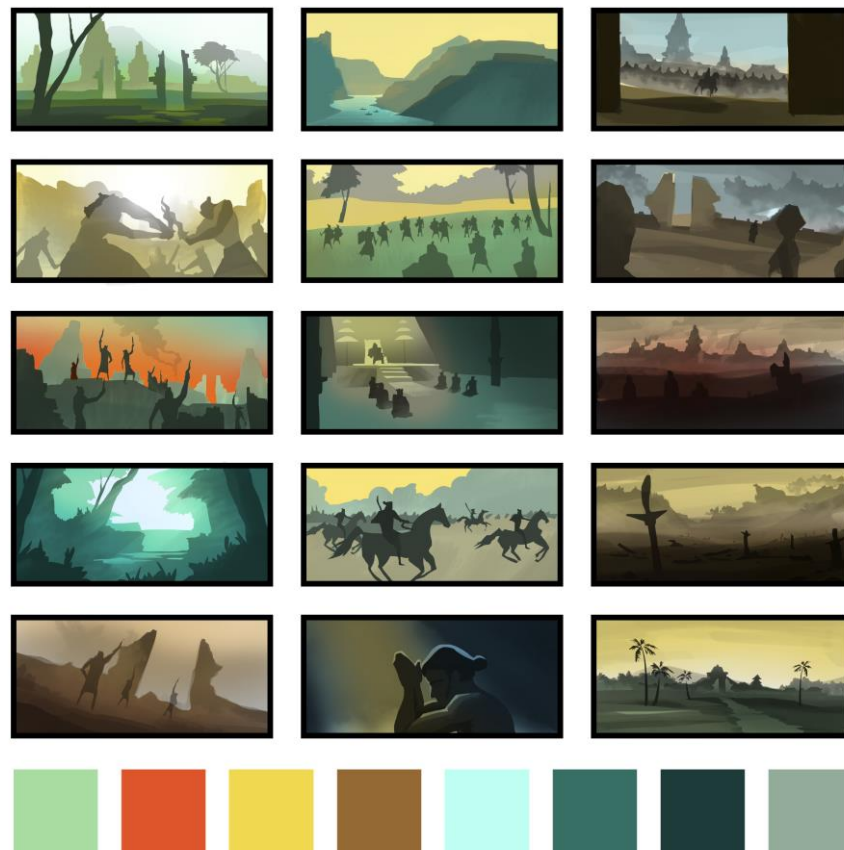
*Gambar 5.19 Desain lingkungan istana
(Adha, 2019)*

Desain lingkungan istana ini digunakan untuk beberapa adegan yang mengambil tempat di dalam istana atau keraton. Objek-objek yang digunakan mengadaptasi dari bentuk istana atau keraton yang ada di Jawa

seperti bentuk singgasana, tiang, dan juga payung. Penggunaan tone warna biru gelap dan beberapa berkas cahaya adalah untuk menciptakan kesan dingin namun tetap megah dan agung.







f. Skrip Warna



Berikut merupakan skrip warna pada scene yang dibuat dan juga palet warna yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini. Skrip warna ini digunakan untuk memperkuat mood yang ingin diciptakan dalam sebuah scene.



Gambar 5.20 Skrip warna yang digunakan (Adha, 2019)



5.4 Storyboard Berdasarkan Pembagian Alur Cerita



<i>Intro</i>			
Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan premis cerita tentang pasukan Mongolia yang memasuki tanah Jawa.			
No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:00:00 --> 00:00:07	Mongolia dibawah kepemimpinan Genghis Khan berhasil menguasai Asia dan memasuki wilayah Eropa.
2		00:00:09 --> 00:00:15	Dengan keahlian memanah dan berkuda pasukan Mongol menjadi penguasa.
3		00:00:17 --> 00:00:22	Namun tidak lama kemudian selesailah riwayat Genghis Khan dan
4		00:00:23 --> 00:00:26	kekuasaan diserahkan kepada cucunya yang bernama Kubilai Khan.
5		00:00:27 --> 00:00:31	Dimasa ini Mongolia mencari tanah baru hingga ke negeri Melayu.
6		00:00:32 --> 00:00:40	Namun ditanah baru itu Mongolia mendapatkan masalah, karena tanah tersebut sudah di kuasai oleh Singasari.



7		00:00:41 --> 00:00:47	Lalu Kubilai khan mengirim utusan dan meminta Singasari untuk tunduk mengabdikan.
8		00:00:48 --> 00:00:59	Raja Singasari pun menolak dan memotong telinga sang utusan. Karena hal itu Kubilai Khan marah dan berjanji untuk meratakan Singasari dengan tanah.
9	<i>Fade to black</i>	00:00:59 --> 00:01:02	

Once Upon A Time

Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan keadaan di kerajaan Singasari pada suatu hari.





No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:01:02 --> 00:01:08	Suatu hari seorang utusan datang ke Singasari dan memberikan kabar kepada raja kertanegara.
2		00:01:09 --> 00:01:28	"Ngapunten gusti prabu, Mameling sedang diserang oleh pasukan Gelang-Gelang" "Apa katamu? Tidak ada yang berani melawan kekuatan Singasari" "Di luar banyak penduduk Mameling datang untuk mengungsi"






3		00:01:29 --> 00:01:30	
4		00:01:30 --> 00:01:32	Melihat keadaan itu,
5	<i>Fade to black</i>	00:01:33 --> 00:01:35	

<i>Call To Action</i>			
Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan Raden Wijaya dan pasukannya ketika berangkat ke berperang.			
No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:01:36 --> 00:01:54	Raja kertanegara meminta Raden Wijaya untuk memimpin pasukan ke maming. "Ngapunten gusti prabu, saya Wijaya akan memimpin pasukan menuju Maming"
2		00:01:57 --> 00:02:04	Karena keinginan sang raja agar gelang-gelang segera dikalahkan, ia mengirimkan pasukan dengan jumlah besar.
3	<i>Fade to black</i>	00:02:05 --> 00:02:11	

Coincidence

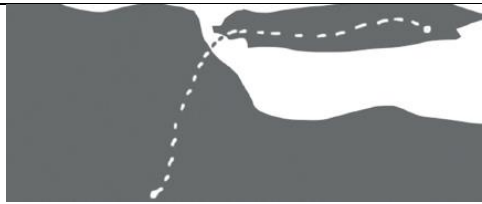


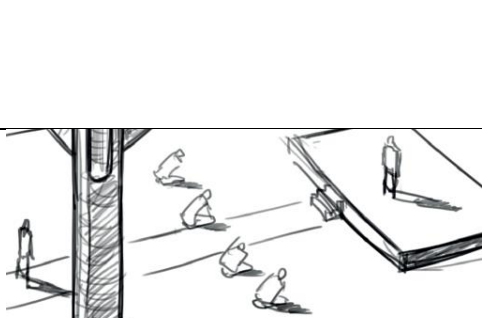
Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan pasukan Kediri yang berhasil memasuki wilayah kerajaan Singasari.

No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:02:12 --> 00:02:24	Namun atas keberangkatan pasukan tersebut, Singasari menjadi kekurangan pasukan, penjagaan melemah dan bahaya mudah mengancam Singasari.
2		00:02:25 --> 00:02:33	Dan suatu hal terjadi
3		00:02:34 --> 00:02:42	Pasukan Kediri berhasil mendobrak benteng selatan kerajaan Singasari
4		00:02:43 --> 00:02:56	Mendengar kejadian itu, raja kertanegara pun turun berperang menyelamatkan kerajaan, Namun dengan sisa pasukan yang ada hal itu akan sangat sulit untuk dilakukan
5	<i>Fade to black</i>	00:02:57 --> 00:03:02	

<i>Crisis</i>			
<p>Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang keadaan istana Singasari yang sudah hancur akibat serangan dari Kediri.</p>			
No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:03:03,000 --> 00:03:08,000	Disisi lain Raden Wijaya dan pasukannya dengan mudah mengalahkan serangan gelang-gelang
2		00:03:10,000 --> 00:03:16,000	Dengan bangga atas kemenangan itu mereka kembali ke pusat kota Singasari
3		00:03:20 --> 00:03:29	Tapi, kepulan asap hitam telah menyelimuti istana Singasari, Singasari dalam bahaya.
4		00:03:34 --> 00:03:43	Raden Wijaya dan sisa pasukannya berusaha menyelamatkan keadaan kerajaan, tetapi usaha itu hanyalah sia-sia.
5		00:03:45 --> 00:03:56	Singasari telah Tiada, Dan Jayakatwang telah berhasil mengalahkan kertanegara. Kini Kediri lah yang menjadi penguasa tanah jawa
6	<i>Fade to black</i>	00:03:57 --> 00:04:03	

Because Of That


Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang Raden Wijaya yang melakukan perjalanan ke Sumenep untuk mengungsi dan mendapatkan saran dari Arya Wiraraja.

No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:04:04 --> 00:04:09	Raden Wijaya dan pengawalnya bergerak ke utara untuk mengungsi di Madura.
2		00:04:10 --> 00:04:15	Ia ingin bertemu dengan Arya Wiraraja yang merupakan seorang adipati di Sumenep.
3		00:04:16 --> 00:04:27	Karena keahlian Arya Wiraraja dalam membuat siasat, Raden Wijaya berharap mendapatkan saran dari Arya Wiraraja tentang apa yang harus dia lakukan setelah ini.
4		00:04:28 --> 00:04:40	Sesampainya di Sumenep ia langsung menemui Wiraraja

Until One Day



Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang Raden Wijaya yang mendapatkan saran dari Arya Wiraraja tentang apa yang harus dia lakukan.



No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:04:41 --> 00:05:01	“Apakah Raden masih ingin negeri ini kembali ke trah Kertanegara?” tanya Arya Wiraraja. “Semua orang pasti menginginkan apa yang dimilikinya kembali” jawab Raden Wijaya
2		00:05:02, 000 --> 00:05:06	“Menyerahlah Raden, Mengabdilah disana”
3		00:05:07, 000 --> 00:05:10	"Lihatlah seberapa kuat pasukan mereka,
4		00:05:11 --> 00:05:14	lihatlah seberapa kuat benteng mereka”
5		00:05:16 --> 00:05:32	“Lalu, tinggallah di daerah tarik, daerah sebagai hutan buruan Jayakatwang. Manfaatkan penduduk yang datang. Dan disaat yang tepat bangunlah pasukan besar disana!”

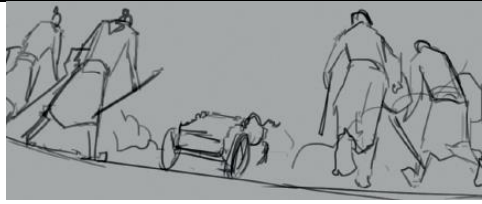




6		00:05:33 --> 00:05:50	“Pasukan Mongol akan datang menyerbu Singasari. Namun karena Singasari sudah tiada, kita memanfaatkan hal itu sebagai bala bantuan untuk mengalahkan Kediri. Lalu apakah kita harus mengabdikan kepada Kubilai Khan?”
7	<i>Fade to black</i>	00:05:51 --> 00:05:56	

Crisis

Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang peperangan antara Majapahit dan Mongol melawan Kediri.


No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:05:57 --> 00:06:14	Kekuatan Baru telah dibentuk Raden Wijaya. Daerah ini sudah memiliki Banyak penduduk. Masyarakat yang berani, kuat, dan ahli dalam berperang menjadi bagian baru dari pasukan baru Raden Wijaya
2	<i>Fade to black</i>	00:06:15 --> 00:06:16	
3		00:06:17, 000 -->	Sebentar lagi pasukan Mongol akan tiba di Jawa. Dengan 20.000 pasukannya mereka




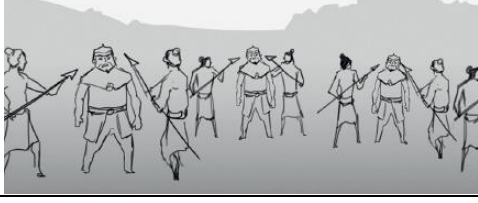
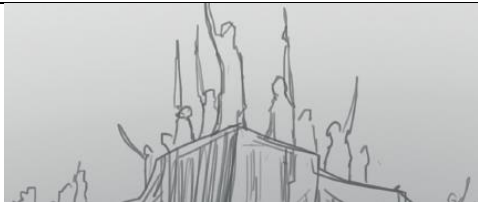

		00:06:27, 000	berencana menghancurkan Singasari dan raja Kertanegara.
4	<p>KERTANEGARA SUDAH DIKALAHKAN JAYAKATWANG, JIKA ANDA BERSEDIA, KITA BISA BERGAMA UNTUK MENYERANG JAYAKATWANG</p> 	00:06:34 --> 00:07:01	Namun, sesampainya di Jawa datanglah kabar yang mengejutkan. “Singasari telah tiada, dan raja Kertanegara sudah mati ditangan Jayakatwang lah yang menguasai Jawa, jika bersedia kami akan membantu mengalahkan Jayakatwang”. Pemimpin Mongol pun menyetujui tawaran Raden Wijaya dengan harapan bahwa Raden Wijaya akan mengakui kekuasaan Kubilai Khan di tanah Jawa. Mereka pun bersiap untuk berperang
5	<i>Fade to black</i>	00:07:02 --> 00:07:06	
6		00:07:07 --> 00:07:10	Kabar tentang tentara Mongol dan Majapahit sudah tersebar sampai di Kerajaan Kediri
7	<i>Fade to black</i>	00:07:11 --> 00:07:12	

8		00:07:13 --> 00:07:20	Jayakatwang segera menyiapkan pasukan perangnya karena Kerajaan Kediri sedang dalam bahaya.
9		00:07:21 --> 00:07:25	
10		00:07:26 --> 00:07:32	
11		00:07:33 --> 00:07:40	
12		00:07:41 --> 00:07:50	
13	<i>Fade to black</i>	00:07:51 --> 00:08:12	

Until Finally

Dalam bagian ini berfokus untuk menjelaskan tentang Raden Wijaya yang mengusir tentara Mongolia untuk meninggalkan tanah Jawa.

No	Shot	Durasi	Narasi
1		00:08:13 --> 00:08:26	Kediri telah dikalahkan. Jayakatwang kini menjadi tahanan Mongolia.

2	<i>Fade to black</i>	00:08:27 --> 00:08:35	
3		00:08:36 --> 00:08:42	“Sekarang waktunya untuk tuan menuliskan surat pengakuan atas kekuasaan Kubilai Khan di Jawa”
4		00:08:43 --> 00:08:50	“Baik, kami akan menuliskannya setelah kami kembali ke Majapahit”. Tetapi Raden Wijaya sudah merencanakan sesuatu
5		00:09:51 --> 00:09:01	Pasukan majapahit menyerang secara serentak dari dalam hutan, Pasukan Mongolia pun dapat ditaklukan
6		00:09:02 --> 00:09:20	
7	<i>Fade to black</i>	00:09:21 --> 00:09:29	
8		00:09:30 --> 00:09:38	Keberhasilan mengalahkan Kediri dan mengusir tentara Mongolia menjadikan Majapahit sebagai penguasa baru tanah Jawa
9		00:09:39, 000 --> 00:09:57	Raden Wijaya dinobatkan sebagai Raja yang pertama. Majapahit pun berdiri dengan kokoh menguasai Jawa

			sampai nusantara beratus tahun lamanya.
10	<i>Title</i>	00:09:58 --> 00:10:05	
11	<i>Credit</i>	00:10:06 --> 00:10:25	

5.5 Implementasi Desain

5.4.1. *Bumper Judul*



Gambar 5.21 Desain judul
(Adha,2020)

Dalam perancangan ini penulis membuat bumper untuk *ending* video *motion graphic* dengan menampilkan judul *motion graphic*. Judul digerakkan mengecil menampilkan kesan bahwa judul bergerak mundur dengan *background* musik bergaya *Javanese Orchestra* yang ditempatkan tepat pada *drop beat* sebagai awal munculnya bumper.

5.4.2. *Scenes*

Dalam perancangan ini penulis membuat ilustrasi *scenes* berdasarkan alur *storyboard* yang sudah dibuat. Berikut merupakan daftar scene berdasarkan pembagian alur cerita.

<i>Intro</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Intro
<i>Once Upon A Time</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Opening • Scene Pengungsi
<i>Call to Action</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Berangkat
<i>Coincidence</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Benteng • Scene Perang 1
<i>Crisis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Setelah Perang • Scene Singasari Hancur • Scene Jayakatwang
<i>Because of That</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Perjalanan Ke Sumenep
<i>Until One Day</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Bertemu Wiraraja • Scene Daerah Tarik
<i>Crisis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Mongolia Datang • Scene Persiapan Perang • Scene Perang 2 • Scene Membuka Gerbang
<i>Until Finally</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scene Jayakatwang Ditangkap • Scene Pengusiran Mongol • Scene Penobatan Raden Wijaya

*Tabel 5.10 Tabel daftar scene
(Adha, 2020)*

Setelah di susun daftar scene yang akan dibuat, penulis desain untuk setiap scene. Berikut merupakan desain *scene* yang ada dalam video *motion graphic*.

a. Scene Intro



Gambar 5.22 Shot opening menunjukan perluasan wilayah Mongolia (Adha, 2019)



Gambar 5.23 Shot opening menunjukan utusan Mongolia menghadap Kertanegara (Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini adalah scene yang menceritakan sedikit tentang pasukan Mongolia. Scene ini berfokus pada penyampaian informasi tentang mongolia yang menguasai hampir separuh bumi dan bergerak Asia Tenggara untuk menguasai Nusantara.
Bagaimana menyampaikan	Karena informasi yang cukup banyak, Penyampaian scene ini menggunakan style yang berbeda dengan style keseluruhan video motion graphic untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi.
Kesan yang diharapkan	Tersampainya informasi premis cerita secara sederhana.
Efek suara	Menggunakan scoring gamelan.

Tabel 5.11 Tabel Scene intro (Adha, 2020)

b. Scene Opening



Gambar 5.24 Shot utusan yang memberikan laporan kepada raja Kertanegara (Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini adalah scene yang menampilkan adegan seorang utusan yang melaporkan sebuah peristiwa di Maveling. Adegan ini berisikan dialog antara utusan dengan raja Kertanegara.
Bagaimana menyampaikan	Scene ini ditampilkan dengan <i>shot</i> dari samping sebagai penekanan adegan dialog antara utusan dan raja dan juga menggunakan efek kamera <i>handheld</i> .
Kesan yang diharapkan	kesan yang diharapkan adalah suasana ketakutan dari utusan ketika menyampaikan berita tersebut.
Efek suara	Menggunakan suara dialog.

Tabel 5.12 Tabel scene opening (Adha, 2020)

c. Scene Pengungsi



Gambar 5.25 Shot penduduk terluka yang berjalan berdampingan (Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini berfokus untuk menampilkan penduduk dari Mameling yang mengungsi ke kota Singasari untuk mencari perlindungan. Scene ini menampilkan ilustrasi penduduk yang terluka akibat peperangan
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan efek kamera <i>handheld</i> dengan <i>shot close up</i> dan <i>extreme close up</i> .
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana sedih dan takut.
Efek suara	Suara string dengan suara drum.

Tabel 5 13 Tabel scene pengungsi (Adha, 2020)

d. Scene Berangkat



Gambar 5.26 Shot Raden Wijaya dan pasukannya berangkat perang (Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menampilkan adegan Raden Wijaya dan pasukan perangnya berangkat
------------------------------	---

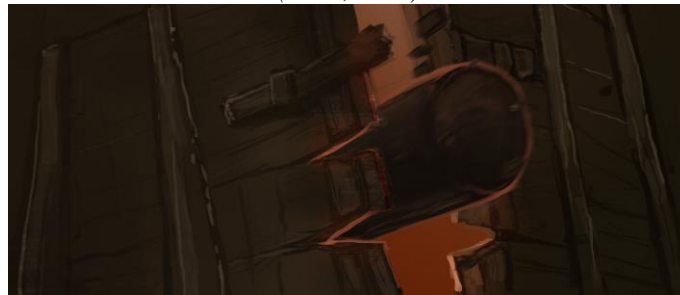
	menuju Mameling untuk melakukan pertahanan dari serangan Gelang-Gelang.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>wide shot</i> untuk menampilkan adegan gerbang dibuka dan pasukan yang bersiap berangkat
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana berharap.
Efek suara	Suara efek suara gerbang yang dibuka.

Tabel 5.14 Tabel scene berangkat
(Adha, 2020)

e. Scene Benteng



Gambar 5.27 Shot tentara Singasari menjaga benteng
(Adha, 2019)



Gambar 5.28 Shot benteng yang terbuka dengan alat pemukul
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menceritakan adegan benteng kerajaan Singasari yang di buka oleh tentara Kediri.
Bagaimana menyampaikan	Scene ini memperlihatkan gerbang Singasari yang di hancurkan. Diawali dengan tempo pelan yang kemudian meningkat.

Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana curiga dan ketegangan.
Efek suara	Suara efek suara papan kayu yang dihancurkan.

Tabel 5.15 Tabel scene benteng
(Adha, 2020)

f. Scene Perang1



Gambar 5.29 Shot raja Kertanegara yang bersiap untuk berperang
(Adha, 2019)



Gambar 5.30 Shot Singasari melawan Kediri
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Dalam scene ini menampilkan pasukan Kediri yang berhasil memasuki kota Singasari dan menyerang kerajaan. Dalam Scene ini juga menampilkan raja Kertanegara yang bersiap untuk berperang.
Bagaimana menyampaikan	Scene ini menggunakan efek kamera <i>handheld</i>

Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana ketakutan.
Efek suara	Suara drum dan efek suara perang.

*Tabel 5.16 Tabel scene perang 1
(Adha, 2020)*

g. Scene Setelah Perang



*Gambar 5.31 Shot sesudah perang
(Adha, 2019)*

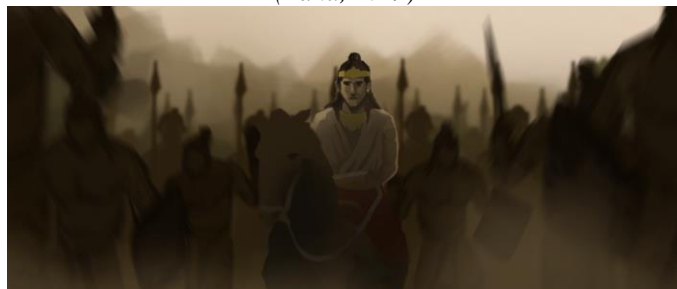
Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini berfokus untuk menampilkan kehancuran akibat peperangan.
Bagaimana menyampaikan	Dalam scene ini menampilkan adegan pedang yang di cabut. Kamera bergeser kesamping menampilkan keadaan sekitar area peperangan.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana seram.
Efek suara	Suara efek suara pedang.

*Tabel 5.17 Tabel scene setelah perang
(Adha, 2020)*

h. Scene Singasari Hancur



Gambar 5.32 Shot Singasari hancur
(Adha, 2019)



Gambar 5.33 Shot Raden Wijaya dan Pasukan mencoba menyelamatkan Singasari
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Pada scene ini menampilkan Raden Wijaya dan pasukannya pulang dari perang menuju ke kerajaan Singasari dan mengetahui bahwa Singasari telah hancur oleh pasukan Kediri.
Bagaimana menyampaikan	Dalam scene ini menggunakan <i>wide shot</i> yang menampilkan Singasari yang hancur dan pasukan Raden Wijaya yang berusaha menyelamatkan kerajaan.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana sedih.
Efek suara	Menggunakan efek suara teriakan dan orang berlari.

Tabel 5.18 Tabel scene Singasari hancur
(Adha, 2020)

i. Scene Jayakatwang

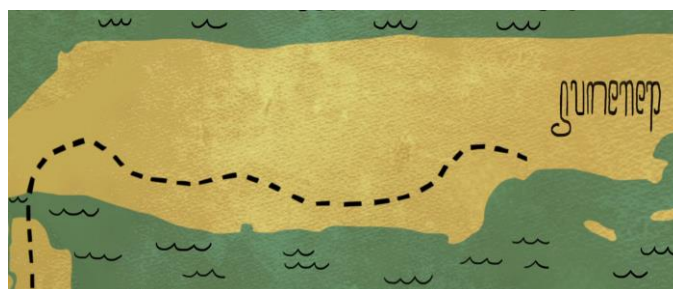


Gambar 5.34 Shot Jayakatwang memimpin Kediri
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menampilkan Jayakatwang sebagai pemimpin Kediri yang berhasil menghancurkan Singasari dan menguasai Jawa.
Bagaimana menyampaikan	Dalam scene ini menggunakan gerakan kamera <i>dolly out</i> untuk menampilkan Jayakatwang dan pasukannya.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana seram.
Efek suara	Menggunakan suara <i>choir</i> .

Tabel 5.19 Tabel scene Jayakatwang
(Adha, 2020)

j. Scene Perjalanan ke Sumenep



Gambar 5.35 Shot map perjalanan menuju Sumenep
(Adha, 2019)



Gambar 5.36 Shot Perjalanan Raden Wijaya dan pengikutnya
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menunjukkan adegan Raden Wijaya yang melakukan perjalanan ke Sumenep, Madura untuk mengungsi karena hancurnya Singasari.
Bagaimana menyampaikan	Dalam scene ini menampilkan gambar map dan adegan perjalanan Raden Wijaya dan pengikutnya.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana berharap.
Efek suara	Menggunakan suara kuda berjalan.

Tabel 5.20 Tabel scene perjalanan ke Sumenep
(Adha, 2020)

k. Scene Bertemu Wiraraja



Gambar 5.37 Shot Raden Wijaya dan Arya Wiraraja bertemu
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menampilkan Raden Wijaya yang sampai di Sumenep dan bertemu dengan Arya Wiraraja untuk meminta saran. Scene
------------------------------	---

	ini berisikan dialog antara Raden Wijaya dan Arya Wiraraja.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>close up shot</i> untuk menampilkan Raden Wijaya yang mendatangi Arya Wiraraja dan <i>wide shot</i> yang menampilkan Raden Wijaya berjalan.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana berharap.
Efek suara	Menggunakan suara dialog.

Tabel 5.21 Tabel scene bertemu Wiraraja
(Adha, 2020)

1. Scene Daerah Tarik



Gambar 5.38 Shot Raden Wijaya dan Pasukan Tarik
(Adha, 2019)



Gambar 5.39 Shot Penduduk Tarik
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menyampaikan cerita ketika Raden Wijaya dan pasukan barunya di daerah Tarik. Dan berganti ke shot penduduk yang tinggal
------------------------------	---

	disana untuk menyampaikan bahwa daerah tersebut sudah memiliki banyak penduduk.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>wide shot</i> dengan gerakan <i>dolly out</i> untuk memperlihatkan pasukan baru Raden Wijaya dan <i>Dolly in</i> untuk memperlihatkan banyak penduduk yang tinggal disana.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana damai dan berharap.
Efek suara	Menggunakan efek suara pasar tradisional.

Tabel 5.22 Tabel scene daerah Tarik
(Adha, 2020)

m. Scene Mongolia Datang



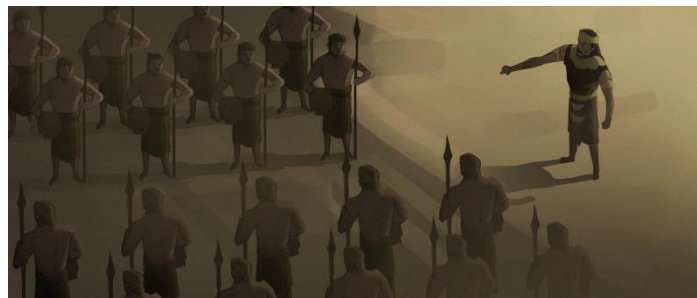
Gambar 5.40 Shot Kapal Mongolia
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menyampaikan cerita ketika 20.000 pasukan Mongolia yang berlayar menuju Nusantara untuk menghancurkan Singasari.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>wide shot</i> dengan gerakan kamera <i>handheld</i> untuk memperkuat suasana bahaya yang datang ke Nusantara. Gerakan kamera <i>handheld</i> juga untuk memanipulasi gerakan ombak.

Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana seram.
Efek suara	Menggunakan tabuhan drum, suara ombak dan suara angin.

Tabel 5.23 Tabel scene Mongolia datang
(Adha, 2020)

n. Scene Persiapan Perang



Gambar 5.41 Shot tentara Kediri
(Adha, 2019)



Gambar 5.42 Shot tentara berkuda Mongolia
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menyampaikan cerita tentang kedua belah kubu yang bersiap untuk berperang. Pasukan Majapahit dan Mongolia bergerak ke Kediri sedangkan Pasukan Kediri Menyiapkan pertahanan.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>wide shot</i> dengan gerkan kamera <i>zoom out</i> untuk memperlihatkan persiapan tentara Kediri dan gerakan kamera

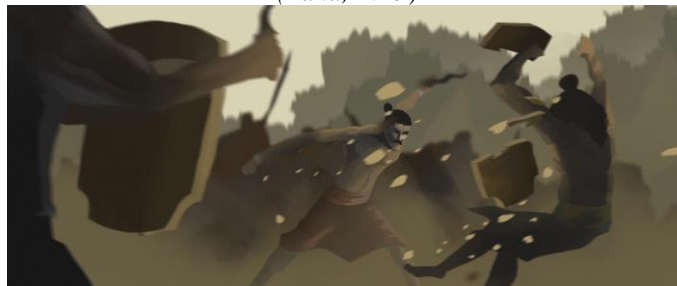
	<i>handheld</i> untuk memperkuat gerakan kuda yang berlarian.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana tegang.
Efek suara	Menggunakan suara tabuhan drum intens dan suara kuda berlari.

Tabel 5.24 Tabel scene persiapan perang
(Adha, 2020)

o. Scene Perang 2



Gambar 5.43 Shot tentara berkuda Mongolia
(Adha, 2019)



Gambar 5.44 Shot tentara Majapahit
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini berfokus menampilkan adegan-adegan perang antara Majapahit dan Mongolia yang menyerang kerajaan Kediri.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>wide shot</i> dengan gerakan kamera <i>handheld</i> untuk memperkuat kesan dari keadaan perang yang ditampilkan. Kamera juga bergerak <i>pan</i> ke kanan untuk

	menampilkan shot adegan perang yang lainnya.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana tegang dan <i>epic</i> .
Efek suara	Menggunakan suara tabuhan drum intens, pedang dan teriakan tentara.

Tabel 5.25 Tabel scene perang 2
(Adha, 2020)

p. Scene Membuka Gerbang



Gambar 5.45 Shot membuka gerbang benteng
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini berfokus menampilkan adegan tentara Majapahit dan Mongolia yang membuka benteng Kediri.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>wide shot</i> untuk memperlihatkan tentara yang bersiap dengan membawa alat pemukul.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana tegang.
Efek suara	Menggunakan efek suara teriak.

Tabel 5.26 Tabel scene membuka gerbang
(Adha, 2020)

q. Scene Jayakatwang Ditangkap



Gambar 5.46 Shot Jayakatwang ditangkap
(Adha, 2019)



Gambar 5.47 Shot Jayakatwang ditangkap
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menampilkan adegan Jayakatwang yang menjadi tahanan Mongolia.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>medium shot</i> untuk menampilkan adegan Jayakatwang yang dipenjara dan <i>wide shot</i> untuk menampilkan Jayakatwang dibawa dengan kereta kuda.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana tenang.
Efek suara	Menggunakan efek suara kuda dan roda kereta.

Tabel 5.27 Tabel scene Jayakatwang ditangkap
(Adha, 2020)

r. Scene Pengusiran Mongol



Gambar 5.48 Shot Mongolia dipanah
(Adha, 2019)



Gambar 5.49 Shot Mongolia diserang
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menampilkan adegan pasukan Mongolia yang diserang secara tiba-tiba oleh tentara Majapahit.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>wide shot</i> untuk menampilkan tentara Mongolia yang diserang tentara Majapahit.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana tegang.
Efek suara	Menggunakan efek suara pedang dengan tabuhan drum.

Tabel 5.28 Tabel scene pengusiran Mongol
(Adha, 2020)

s. Scene Penobatan Raden Wijaya



Gambar 5.50 Shot penobatan Raden Wijaya
(Adha, 2019)

Pesan yang ingin disampaikan	Scene ini menampilkan adegan Raden Wijaya yang menjadi raja pertama kerajaan Majapahit.
Bagaimana menyampaikan	Menggunakan <i>dolly out</i> untuk menampilkan Raden Wijaya didepan penduduk Majapahit yang sedang melakukan hormat kepada raja.
Kesan yang diharapkan	Kesan yang diharapkan adalah suasana megah.
Efek suara	Menggunakan efek suara <i>choir</i> .

Tabel 5.29 Tabel scene penobatan Raden Wijaya
(Adha, 2020)

5.4.3. Scoring

Dalam perancangan ini penulis memasukan suara musik pendukung ke dalam area *editing* yang digunakan untuk membangun suasana yang ingin diciptakan dalam sebuah adegan. Dalam perancangan ini penulis menciptakan musik pendukung sendiri sehingga penulis memiliki pengendalian dalam penentuan durasi suara untuk setiap *scene*.

5.4.4. Narator

Dalam perancangan ini dibutuhkan seorang narator sebagai pengisi suara narasi yang ada dalam video *motion graphic*. Narator yang menjadi pengisi suara pada bagian narasi memiliki kriteria sebagai berikut:

Jenis kelamin	Laki-laki
Usia	30 tahun
Logat/aksen/dialek	Pembawa acara
Jenis/warna suara	Bass

Tabel 5.30 tabel kriteria narator laki-laki
(Adha, 2020)

Jenis kelamin	Perempuan
Usia	30 tahun
Logat/aksen/dialek	Pembawa acara
Jenis/warna suara	Alto

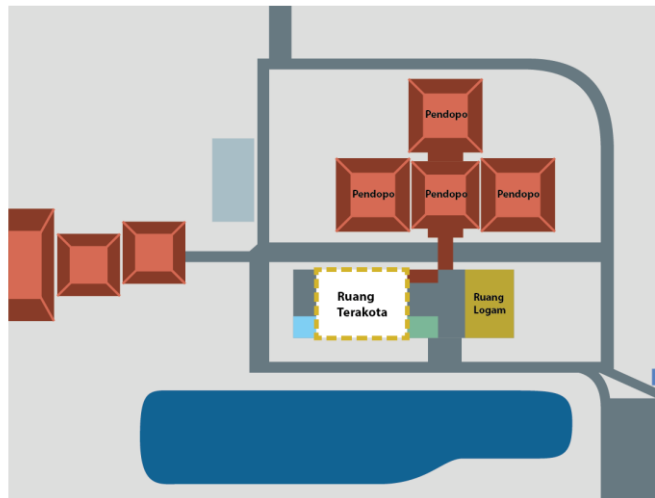
Tabel 5.31 Tabel kriteria narator perempuan
(Adha, 2020)

5.4.5. Distribusi

Dalam perancangan ini dilakukan pendistribusian hasil perancangan sebagai bentuk penerapan hasil desain. Pendistribusian hasil perancangan dilakukan untuk mencapai tujuan dari perancangan ini. Berikut merupakan strategi distribusi yang dilakukan:

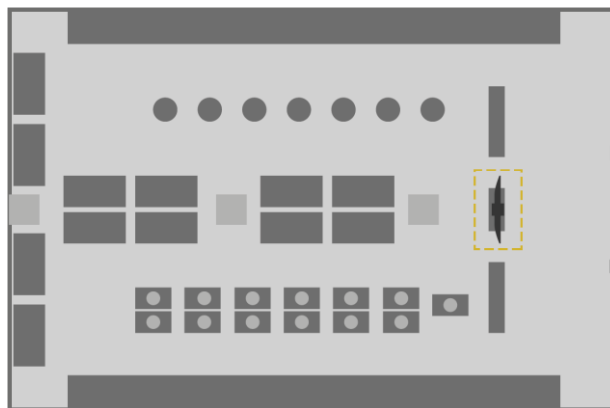
a. Offline

Perancangan ini akan didistribusikan melalui offline sebagai media di Cagar Budaya Trowulan. Dalam penerapan media offline di museum, dibuatlah rencana penempatan video *motion graphic* ini sebagai media yang membantu mengenalkan sejarah Majapahit di museum Trowulan. Berikut merupakan denah Museum Trowulan di Mojokerto, Jawa Timur.



Gambar 5.51 Denah Museum Trowulan
(Adha, 2020)

Berdasarkan denah tersebut, video motion graphic ini akan ditempatkan di ruang terakota karena memiliki ruangan *indoor* yang luas dan dekat dengan pintu masuk utama.

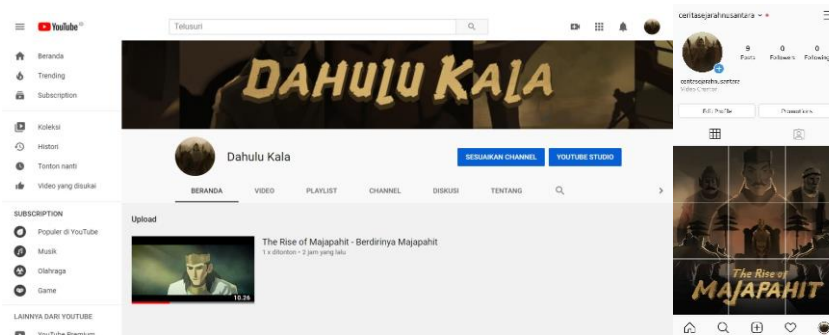


Gambar 5.52 Penempatan TV di ruang terakota Museum Trowulan
(Adha, 2020)

b. Online

Dalam perancangan ini juga dilakukan distribusi secara online melalui platform Youtube sebagai sebuah *channel* dengan nama Dahulu Kala. Konsep utama dari *channel* Dahulu Kala adalah untuk menjadi sebuah *channel* yang berisikan konten yang mengangkat tentang sejarah-sejarah yang ada di Nusantara. Penggunaan Youtube

sebagai platform utama untuk mengunggah video *motion graphic* adalah karena durasi video yang tidak dibatasi.



Gambar 5.53 Tampilan halaman Channel Youtube dan Instagram Dahulu Kala (Adha, 2020)

Selain distribusi melalui *channel* Youtube, hasil dari perancangan ini juga akan didistribusikan melalui media sosial Instagram sebagai alat bantu pendekatan yang lebih mudah ke *audiens*. Dengan kemudahan mendapatkan pemberitahuan komentar maka, penulis sebagai pencipta konten akan lebih mudah dan cepat mendapatkan masukan dari targe *audiens* secara langsung. Penggunaan Instagram juga sebagai pemberi tahu pengikut akun ini ketika konten baru telah di upload ke *channel* Youtube.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DENGAN TEMA SEJARAH MAJAPAHIT SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH” adalah sebagai berikut :

1. Dari hasil post test yang telah dilakukan kepada 15 orang, didapatkan hasil bahwa *motion graphic* ini sudah dapat menyampaikan jalan cerita serta tokoh yang ada dalam sejarah berdirinya Majapahit dengan baik.
2. Dari hasil post test yang telah dilakukan diketahui bahwa *motion graphic* ini menarik bagi *audiens* secara visual maupun ceritanya sehingga dalam bentuk serial, *audiens* tertarik untuk mengikuti kelanjutannya. Dari hasil post test yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa *motion graphic* ini efektif dalam memberikan pemahaman tentang sejarah Majapahit kepada generasi muda.
3. Perancangan ini akan didistribusikan secara *offline* dan *online*. Distribusi secara *offline* yaitu melalui museum Trowulan di Mojokerto, sementara distribusi secara *online* melalui Youtube sebagai *platform* utama dalam mengunggah konten dan melalui Instagram sebagai pendekatan kepada *audiens*.

6.2 Saran

Saran yang didapatkan dari “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC DENGAN TEMA SEJARAH MAJAPAHIT SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH” adalah sebagai berikut :

9. Penggunaan dialog seharusnya dilakukan oleh orang yang berbeda sehingga lebih jelas karakter mana yang sedang berbicara.
10. Terdapat penyampaian bagian cerita yang terlalu cepat sehingga pembawaan cerita terkesan terburu-buru.

11. Kualitas gambar dan gerakan perlu ditingkatkan, seperti dibagian dialog perlu diperjelas gerakan bibir dan ekspresi dari karakternya.
12. Kualitas teknis rekaman narasi dan naratornya perlu ditingkatkan sehingga pelafalan lebih jelas dan lebih nyaman ketika didengarkan audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Rossa, Vania. 2018. "Miris, Minat Baca Masyarakat Indonesia Hanya 0,01 Persen". <https://www.suara.com/lifestyle/2018/02/21/173000/miris-minat-baca-masyarakat-indonesia-hanya-001-persen>. Diakses pada 19 Desember 2019.
- Chew, Johnny. 2019. "What Are Motion Graphics?". <https://www.lifewire.com/what-are-motion-graphics-4056786>. Diakses pada 22 Desember 2019.
- Curran, S. 2000. *Motion graphic; graphic design for broadcast and film*. Gloucester: Rockport Publishers.
- Sandhaus, L. *Los Angeles in Motion: A Beginner's Guide from Yesterday to Tomorrow*. 22 Desember 2019. < http://www.lsd-studio.net/writing/lainmotion/pdfs/LA_in_Motion.pdf>
- Definitions.net, STANDS4 LLC, 2020. "visual narrative." <https://www.definitions.net/definition/visual+narrative>. Diakses pada 1 Februari, 2020.
- Sudhakaran, S. 2018. "15 Essential Camera Shots, Angles and Movements". <https://wolfcrow.com/15-essential-camera-shots-angles-and-movements/>. Diakses pada 5 Januari 2020.
- Conceptartempire. "Introduction To Thumbnailing And Quick Sketching". <https://conceptartempire.com/intro-to-thumbnail-sketching/>. Diakses pada 17 September 2018.
- Ambar. 2018. "15 Komposisi dalam Sinematografi – Pengertian dan Penjelasan". <https://pakarkomunikasi.com/komposisi-dalam-sinematografi>. Diakses pada 18 September 2018.
- Failles, Ian. 2015. *Inside the colorscript process: day 1 at View*. <https://www.fxguide.com/quicktakes/inside-the-colorscript-process-day-1-at-view/>. Diakses pada 25 September 2018.
- Kennedy, Andrew. 2014. *The Effect Of Color On Emotions In Animated Films*. Open Access Theses. Paper 201.

Risk, Mary. 2019. "How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes". <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>. Diakses pada 23 Oktober 2019.

LAMPIRAN

Scene: Shot :



Dimasa pemerintahan Jenghis Kan, kerajaan mongolia sudah menguasai seluruh daratan Asia bahkan melakukan perluasan kebarat hingga ke Eropa.

Scene: Shot :



Kerajaan di Asia dan Eropa gentar menghadapi pasukan Mongolia. Dengan pasukan yang memiliki keahlian berkuda dan memanah pasukan Mongol tidak terkalahkan.

Scene: Shot :

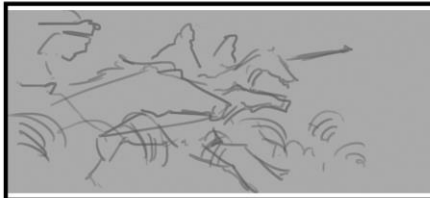


Namun tidak lama kemudian pemimpin kekaisaran Mongolia Jenghis Kan meninggal dunia dan kekuasaan diserahkan kepada cucunya yang bernama Kubilai.

Scene: Shot :



Scene: Shot :



Dan dimasa ini kerajaan Mongolia melakukan perluasan di sepanjang pantai Asia hingga ke negeri Melayu.

Scene: Shot :



Namun Kubilai Kan menemukan masalah besar saat menginjakan kaki di tanah Melayu dikarenakan tanah tersebut sudah menjadi tanah Singasari.

Scene: Shot :



Pada tahun 1289 Kubilai Kan mengirim utusan untuk menghadap raja Kertanegara. Ia meminta Raja Kertanegara untuk tunduk dan memberikan Upeti.

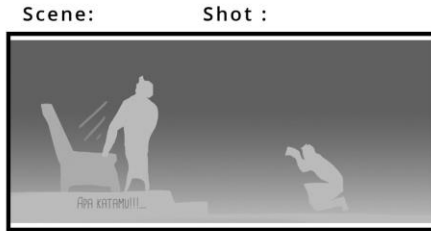
Scene: Shot :



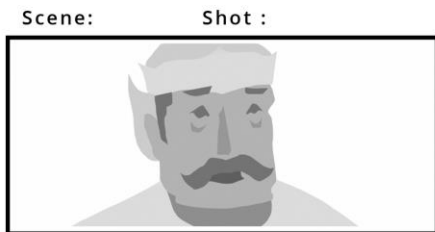
Namun permintaan tersebut ditolak oleh raja Kertanegara. Mengetahui hal tersebut membuat Kubilai Kan marah besar. Ia menyiapkan tentara Mongolia untuk menyerbu kerajaan Singasari.



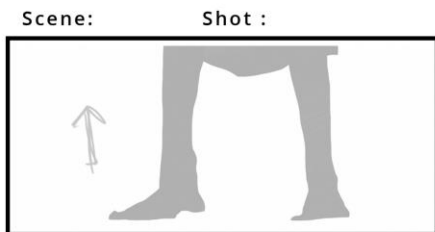
Suatu hari di kerajaan Singasari, seorang utusan dari Maming datang menemui Raja Kertanegara..



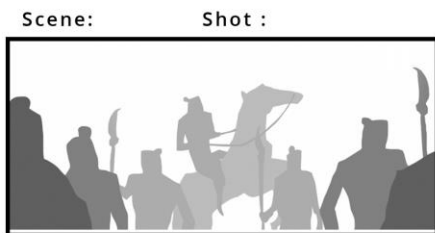
Raja tidak percaya dengan kabar tersebut, lalu ia keluar pura untuk melihat sendiri keadaan kerajaan.



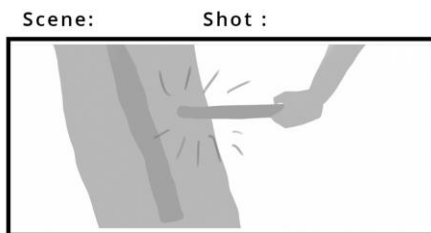
Melihat banyaknya pengungsi yang terluka berdatangan ke Singasari akhirnya Raja Kertanegara percaya dengan kabar tersebut.



Segera ia mengutus Raden Wijaya untuk memimpin pasukan menuju ke Maming



Atas keberangkatan pasukan tersebut, Singasari menjadi kekurangan pasukan penjaga, dan bahaya mudah menyerang Singasari.



Terdengar suara kentongan dibunyikan yang merupakan tanda bahaya.

Scene: Shot :



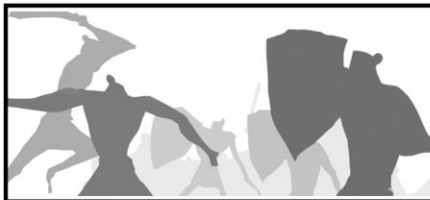
Semua orang yang ada di pura Terkejut.

Scene: Shot :

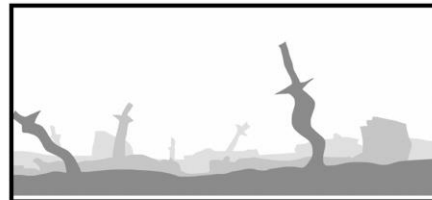


Secara tiba-tiba bala tentara Kediri datang menyerang Singasari dari arah selatan.

Scene: Shot :



Scene: Shot :



Sementara itu Raden Wijaya dan pasukannya berperang melawan pasukan Gelang-Gelang.

Scene: Shot :



Pada akhirnya Pasukan Raden Wijaya berhasil memenangkan peperangan. Dengan bangga mereka merayakan kemenangan.

Scene: Shot :



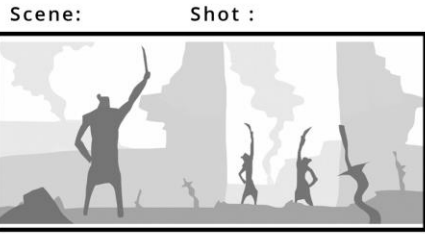
Scene: Shot :



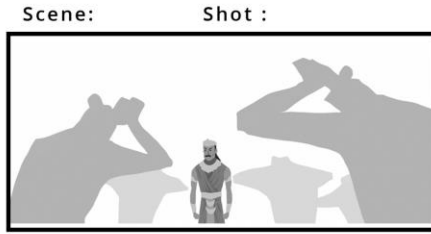
Namun, tibanya pasukan Raden Wijaya di kerajaan. Area Kerajaan sudah dipenuhi oleh pasukan Kediri.

Scene: Shot :

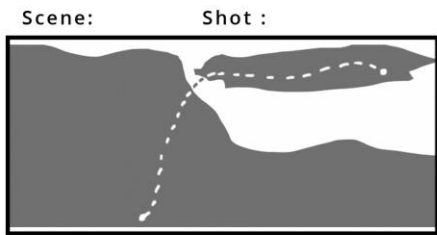




Pada akhirnya Serangan di Maming tersebut ternyata merupakan siasat Jayakatwang untuk mengosongkan kerajaan Singasari sehingga mudah di serang.



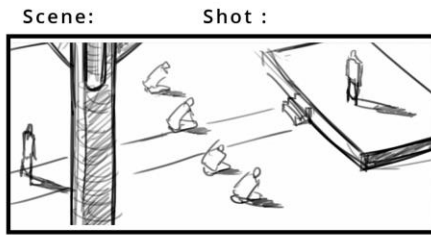
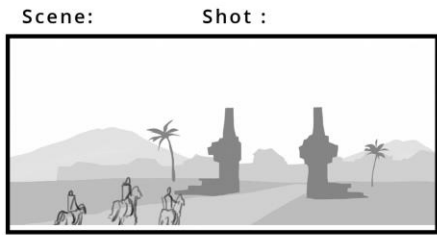
Jayakatwang sebagai raja kediri berhasil membalaskan dendam leluhurnya dengan menghancurkan kerajaan Singasari dan membuat kerajaan Kediri kembali menguasai tanah Jawa.



Akhirnya Raden Wijaya memutuskan untuk mundur dari pada lebih banyak pasukan yang gugur.

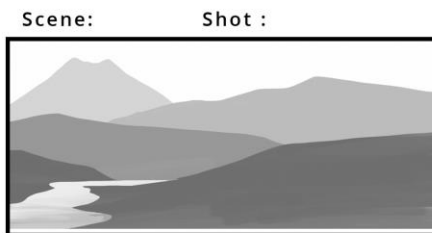
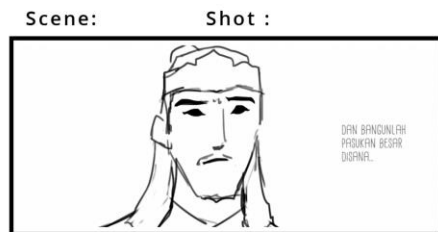
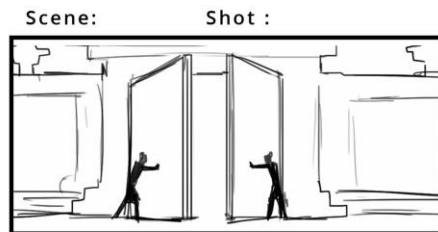
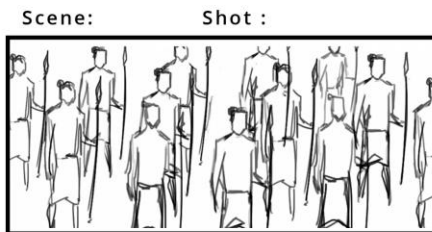
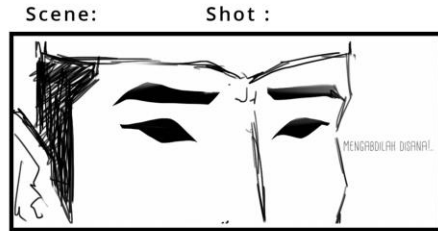


Raden Wijaya dan pengikutnya mundur ke luar kota. mereka bergerak ke utara menuju Madura untuk bertemu dengan Wiraraja.

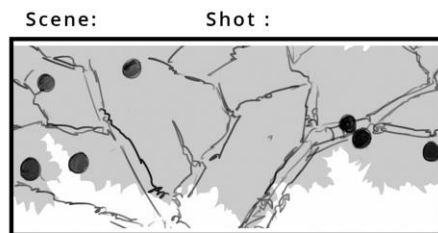


Sesampainya di madura Raden Wijaya langsung menuju ke Sumenep untuk menemui Wiraraja.





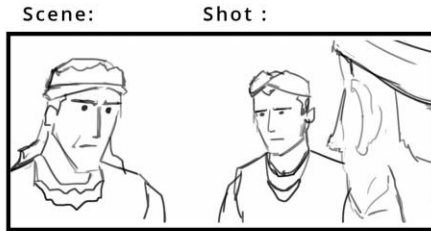
Daerah tarik terletak di sebelah timur kota Mojokerto, sekarang masuk di wilayah kabupaten Sidoarjo. daerah tersebut dekat dengan sungai Brantas.



Di sini Raden Wijaya memberikan usulan kepada Jayakatwang untuk menjadikan tempat ini sebagai tempat perburuan.



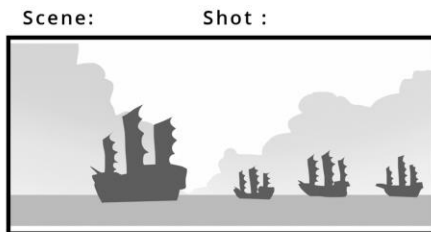
Di daerah tersebut banyak dijumpai pohon maja dengan buahnya yang terasa pahit. Karena itu daerah tersebut dinamai "Majapahit"



Seperti rencana awal bahwa Majapahit sebagai tempat menyusun pasukan dan rencana, Raden Wijaya dan pengikutnya melakukan diskusi untuk menyerang kerajaan Kediri.



Mereka beradu pendapat hingga pada akhirnya Wiraraja memberikan saran yang bisa di terima semua meskipun cukup beresiko.



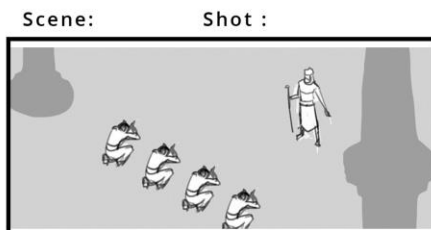
Kubilai Khan telah mengirim pasukan berkudanya yang berjumlah 20.000 ke tanah Jawa.



Pasukan Tartar dibawah pimpinan Shihpi, Kau Hsing dan Ike Mese telah sampai di Nusantara.

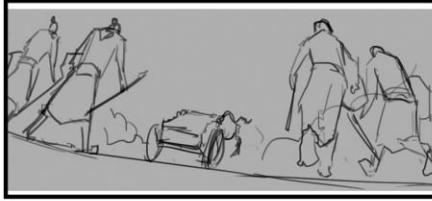


Pimpinan Tartar pun bersedia dengan harapan bahwa melalui kemenangan ini akan membuat Nusantara tunduk kepada Kubilai Khan.



Namun kabar tentang tentara Tartar dan Majapahit sudah tersebar sampai di Kerajaan Kediri. Jayakatwang segera menyiapkan pasukan perangnya karena Kerajaan Kediri sedang dalam bahaya.

Scene: Shot :



Scene: Shot :



Scene: Shot :



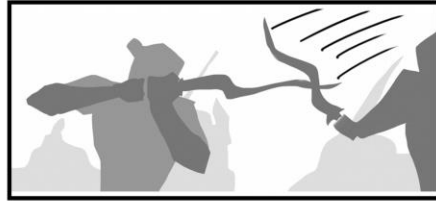
Scene: Shot :



Scene: Shot :



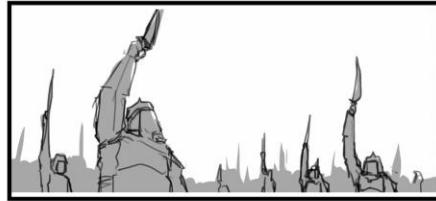
Scene: Shot :



Scene: Shot :



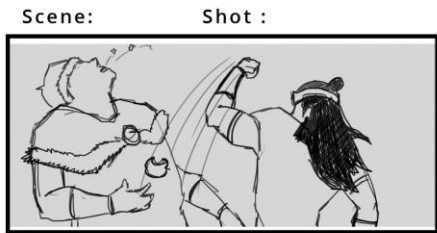
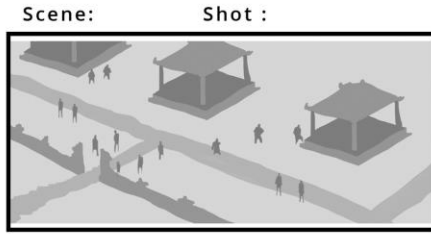
Scene: Shot :



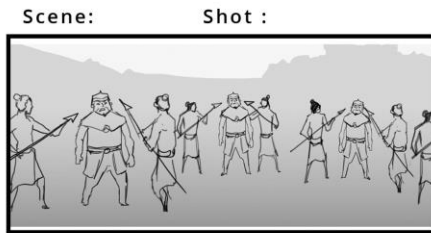
Kerajaan Kediri berhasil dikalahkan. Raja Jayakatwang berhasil ditangkap dan ditawan oleh tentara Tartar.



Namun masih ada satu hal yang harus dilakukan oleh Majapahit.



Serbuan itu sudah direncanakan oleh Majapahit. Semua pasukan Majapahit menyerang seara serentak.



Setelah pengusiran tentara Tartar Majapahit di resmikan menjadi Kerajaan. Raden Wijaya menjadi raja Majapahit yang pertama dan mendapat gelar Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardana.

Setelah pengusiran tentara Tartar Majapahit di resmikan menjadi Kerajaan. Raden Wijaya menjadi raja Majapahit yang pertama dan mendapat gelar Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardana.

BIODATA PENULIS



Faishol Izzudin Adha, atau yang biasa dipanggil Faishol, lahir di Bojonegoro pada tanggal 18 April 1997. Anak ke tiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Fatkhur Rohman dan Ibu Zumaroh. Penulis telah menempuh pendidikan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bulu, MIM 8 Bulu, SMP Muhammadiyah 4 Balen, SMA Negeri 1 Sumberrejo, dan pada tahun 2015 penulis diterima di ITS melalui jalur SNMPTN dan menempuh kuliah di Departemen Desain Produk Industri program studi Desain Komunikasi Visual menjadi mahasiswa program sarjana (S1).

Selama berkuliah di ITS, penulis mengikuti beberapa kegiatan seperti organisasi mahasiswa dan beberapa perlombaan. Organisasi mahasiswa yang pernah diikuti oleh penulis adalah menjadi staff di departemen media kreatif JMMI ITS periode 2016/2017. Dalam dunia desain penulis memiliki ketertarikan besar pada *visual storytelling*, karena itu penulis sering mengikuti lomba tentang film dan animasi. Penulis menjadi anggota tim Apostrophe Stories yang mengikuti Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) ke-31 tahun 2018 dan berhasil mendapatkan medali emas pada kategori PKM-K. Penulis juga berhasil mendapatkan posisi dua besar pada lomba internasional We Art Water Film Festival kategori animasi bersama tim Los Munos dan mendapat juara 1 pada lomba RDK Movie Competition se-Jawa dan Madura.

Penulis akan tetap belajar dan mendalami *visual storytelling* karena menurut pengetahuan dari penulis sendiri bahwa gambar, cerita dan suara adalah suatu yang berjalan beriringan dan menjadi media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi.

Instagram : faisholizzudin
Email : faisholizzudin@gmail.com
Telp : +62 82331663556