

## 96% Unique

Total 13648 chars, 1869 words, 96 unique sentence(s).

**Custom Writing Services** - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours! Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

**STORE YOUR DOCUMENTS IN THE CLOUD** - 1GB of private storage for free on our new file hosting!

Results	Query	Domains (original links)
Unique	<a href="#">PERANCANGAN ANIMASI INFOGRAFIS PERUBAHAN BENTUK TOKOH GARUDA DI INDONESIA Mahendra Wibawa (mahendra@stiki)</a>	-
Unique	<a href="#">perubahan persepsi tersebut mencakup perubahan bentuk atau wujud tokoh garuda</a>	-
Unique	<a href="#">Kata Kunci: Garuda, Perubahan Bentuk, Animasi, Infografis</a>	-
Unique	<a href="#">Those changes includes the shape or appearance of the garuda figure</a>	-
Unique	<a href="#">Keywords: Garuda, Transformation, Animate, Infographic</a>	-
Unique	<a href="#">Garuda digambarkan oleh (Leeming, 2001), Saringendyanti (2008)</a>	-
2,710 results	<a href="#">Penyempurnaan kembali lambang negara itu terus diupayakan</a>	<a href="#">historysander.blogspot.com</a> <a href="#">lambang-garudapancasila.blogspot.com</a> <a href="#">lambang-garudapancasila.blogspot.com</a> <a href="#">ifatsitifatonah.blogspot.com</a> <a href="#">erwinbkc.blogspot.com</a> <a href="#">elzapaselinjani.blogspot.com</a> <a href="#">pengertiansejarahpancasila.blogspot.com</a> <a href="#">jakaberkata.blogspot.com</a> <a href="#">pandanganimajiner.blogspot.com</a> <a href="#">id.wikipedia.org</a>
Unique	<a href="#">Kepala burung Rajawali Garuda Pancasila yang “gundul” menjadi “berjambul” dilakukan</a>	-
1 results	<a href="#">Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:</a>	<a href="#">koleksi-skripsi.blogspot.com</a>
Unique	<a href="#">Penyusunan instrumen pengambilan data</a>	-
Unique	<a href="#">Pengolahan analisa data ke dalam bentuk infografis</a>	-

Unique	<a href="#">Pengelompokan data berdasarkan anatomi</a>	-
Unique	<a href="#">Mengubah data dalam bentuk visual ikonografis</a>	-
Unique	<a href="#">Menggabungkan data ikonografis ke dalam bentuk animasi infografis</a>	-
Unique	<a href="#">Mengkomposisikan ikonografis dalam sekuen animasi</a>	-
Unique	<a href="#">Menggabungkan sekuen-sekuen animasi menjadi satu sajian utuh</a>	-
Unique	<a href="#">Menambahkan keterangan teks ke dalam sajian animasi</a>	-
Unique	<a href="#">Memasukkan musik iringan dalam sajian animasi</a>	-
Unique	<a href="#">Hasil dan Pembahasan Garuda memiliki perwujudan yang beragam</a>	-
Unique	<a href="#">Tabel anatomi tubuh Garuda di Indonesia Visualisasi Pembagian Anatomi Detail Bagian Anatomi</a>	-
Unique	<a href="#">Berbentuk Makhluk Gabungan Manusia-Burung Bagian Atas</a>	-
Unique	<a href="#">Kepala Manusia Burung Bagian Tengah</a>	-
Unique	<a href="#">Tubuh Manusia Tangan Dengan tangan Tanpa tangan Sayap Ada Tidak Bagian Bawah</a>	-
Unique	<a href="#">Garuda yang memiliki bentuk manusia-burung memiliki anatomi yang lebih kompleks</a>	-
Unique	<a href="#">Meskipun demikian perwujudan kaki yang menggabungkan unsur kaki manusia dan burung juga banyak ditemukan</a>	-
8 results	<a href="#">(1) Garuda pada jaman Hindu – Budha</a>	<a href="http://cheepoetz.wordpress.com">cheepoetz.wordpress.com</a> <a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> <a href="http://petroleumbeyond.blogspot.com">petroleumbeyond.blogspot.com</a> <a href="http://fairuzcintatanahair.blogspot.com">fairuzcintatanahair.blogspot.com</a> <a href="http://primbon.infoberguna.com">primbon.infoberguna.com</a> <a href="http://scribd.com">scribd.com</a> <a href="http://iniopa.com">iniopa.com</a> <a href="http://cheepoetz.wordpress.com">cheepoetz.wordpress.com</a>
Unique	<a href="#">(3) Garuda pada jaman kemerdekaan Indonesia</a>	-
Unique	<a href="#">dan (4) Garuda pasca kemerdekaan Indonesia</a>	-
Unique	<a href="#">Bentuknya secara umum memiliki struktur yang sama yakni manusia berkepala burung dan bersayap</a>	-
Unique	<a href="#">Gambar Arca dan Relief Garuda dari beberapa Candi</a>	-
Unique	<a href="#">Garuda pada jaman Islam secara struktur memiliki perbedaan yang cukup signifikan pada anatominya</a>	-
Unique	<a href="#">Bentuknya mirip dengan lambang negara Indonesia, Garuda Pancasila</a>	-
Unique	<a href="#">Contoh yang lain adalah Garuda yang diwujudkan dalam bentuk wayang</a>	-
Unique	<a href="#">Wayang sendiri merupakan hasil akulturasi budaya yang dihasilkan pada era masuknya Islam di Indonesia</a>	-
Unique	<a href="#">Bentuknya mengalami beberapa perubahan sampai pada akhirnya disetujui dengan wujudnya yang sekarang ini dikenal</a>	-

Unique	<a href="#">Gambar Patung Garuda Wisnu Kencana di Bali</a>	-
Unique	<a href="#">Gambar Storyboard Animasi Infografis (selengkapnya pada lampiran) Tahapan berikutnya adalah tahap produksi</a>	-
Unique	<a href="#">Berikut adalah tampilan dari infografis animasi tersebut</a>	-
Unique	<a href="#">Setelah 28 Tahun Pengerjaan, Patung Garuda Wisnu Kencana Diresmikan</a>	-
Unique	<a href="#">Retrieved November 1, 2018, from https://foto</a>	-
Unique	<a href="#">kompas.com/photo/read/2018/9/22/1537634155480/1/Setelah-28-Tahun-Pengerjaan-Patung-Garuda-Wisnu-Kencana-Diresmikan Leeming,</a>	-
Unique	<a href="#">THE DICTIONARY OF ASIAN MYTHOLOGY</a>	-
Unique	<a href="#">New York: Oxford University Press, Inc</a>	-
Unique	<a href="#">BHINNEKA TUNGGAL IKA (UNITY IN DIVERSITY): NATIONALISM, ETHNICITY, AND RELIGION IN INDONESIAN HIGHER EDUCATION</a>	-
2,000,000 results	<a href="#">Journal of applied microbiology</a>	<a href="#">onlinelibrary.wiley.com</a> <a href="#">en.wikipedia.org</a> <a href="#">ncbi.nlm.nih.gov</a> <a href="#">wiley.com</a> <a href="#">nal.usda.gov</a> <a href="#">researchgate.net</a>
Unique	<a href="#">Representasi Figur Burung Garuda yang Digunakan sebagai Lambang Negara</a>	-
Unique	<a href="#">Nirmana, 14(Vol 14, No 1 (2012): JANUARY 2012), 47-64</a>	-
Unique	<a href="https://doi.org/10.9744/nirmana.14.1.47-64">https://doi.org/10.9744/nirmana.14.1.47-64</a> Saringendyanti,	-
Unique	<a href="#">Michael Schricker Hawaii Pacific University Michael</a>	-
Unique	<a href="#">Schricker , Department of Communication , Hawaii Pacific Univ</a>	-
Unique	<a href="#">id) Novi Pradhana Putra (novipradhanaputra@gmail.com)ABSTRAK Tokoh garuda dalam mitologi Hindu memiliki keterkaitan yang sangat erat</a>	-
Unique	<a href="#">Berbagai macam perubahan persepsi telah terjadi pada tokoh garuda sejak masa kerajaan Hindu hingga</a>	-
Unique	<a href="#">perubahan bentuk tokoh garuda perlu diwujudkan sebagai salah satu upaya dokumentasi data visual dan media</a>	-
Unique	<a href="#">Penelitian ini akan memetakan perubahan bentuk tokoh garuda di Indonesia berdasarkan perubahan elemen visual</a>	-
Unique	<a href="#">ABSTRACT The Character of Garuda in Hindu mythology has a very close relationship with the</a>	-
Unique	<a href="#">Various kinds of perception changes has occurred in the figures itself since the days</a>	-
Unique	<a href="#">information about this transformation of the Garuda figure needs to be realized as an effort</a>	-
Unique	<a href="#">This study will map the changes that made in the shape of Garuda in</a>	-

Unique	<a href="#">Pendahuluan Garuda dikenal dalam mitologi Hindu dan memiliki hubungan yang sangat erat dengan budaya</a>	-
Unique	<a href="#">Masuknya agama Hindu di Indonesia pada abad ke IV telah membawa serta budaya yang</a>	-
Unique	<a href="#">Perwujudan sosok Garuda di Indonesia ini dapat ditemukan dalam artefak-artefak peninggalan jaman hindu seperti</a>	-
Unique	<a href="#">dilakukan sang Kadru terhadap ibunya dengan berbekal air suci amerta yang dipinjamkan oleh bathara Wisnu</a>	-
Unique	<a href="#">Pancasila yang merupakan hasil rancangan dari Sultan Hamid II dan dikenalkan oleh presiden Soekarno pada</a>	-
Unique	<a href="#">Bentuk cakar kaki yang mencengkram pita dari semula menghadap ke belakang menjadi menghadap ke</a>	-
Unique	<a href="#">Pada tahun 1951, bentuk final gambar lambang negara yang telah diperbaiki seperti yang dapat</a>	-
Unique	<a href="#">Dengan semboyan yang tertulis pada pita yang dicengkeram oleh sang Garuda yang berbunyi bhineka</a>	-
Unique	<a href="#">Artefak budaya seperti yang telah disebutkan, membuktikan sosok garuda sebagai makhluk mitologi telah mendarah</a>	-
Unique	<a href="#">banyak ragam jenisnya, sosok garuda masih banyak menginspirasi terciptanya suatu karya seni misalnya : logo,</a>	-
1 results	<a href="#">dalam game Final Fantasy XIV: A Realm Reborn yang merupakan salah satu makhluk yang disebut</a>	<a href="http://van-zhu.blogspot.com">van-zhu.blogspot.com</a>
Unique	<a href="#">Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media komunikasi visual berbentuk infografis yang berbasis animasi</a>	-
Unique	<a href="#">kelompok yakni (1) Garuda yang berbentuk seperti burung dan (2) yang lainnya merupakan penggabungan daripada</a>	-
Unique	<a href="#">Kaki Kaki manusia Kaki burung Ekor Ada Tidak Berdasarkan tabel di atas, perwujudan garuda yang</a>	-
Unique	<a href="#">elang pada bagian atasnya, memiliki tubuh yang bersayap, berekor pada bagian tengah dan memiliki dua</a>	-
Unique	<a href="#">Bentuk Garuda seperti ini dapat ditemukan pada perwujudan wayang burung garuda yang berasal dari</a>	-
Unique	<a href="#">Pada bagian atas ada yang diwujudkan dengan kepala burung ataupun dengan kepala manusia dan</a>	-
Unique	<a href="#">Tubuh Garuda ini pada bagian tengah memiliki anatomi yang lebih mirip dengan manusia yang</a>	-
Unique	<a href="#">dan memiliki tangan serta sayap sekaligus, sementara ada juga yang mewujudkan berlengan tanpa sayap, ataupun</a>	-
Unique	<a href="#">Keragaman ini juga terdapat pada bagian bawah garuda yang diwujudkan memiliki kaki seperti manusia</a>	-
Unique	<a href="#">Bentuk-bentuk seperti ini banyak ditemukan pada artefak-artefak arkeologi pada candi kidal di malang, candi</a>	-
Unique	<a href="#">Berdasarkan masa pembabagannya di Indonesia, didapati bahwa perwujudan Garuda dapat dibagi dalam 4 periode</a>	-
Unique	<a href="#">Garuda yang terdapat pada jaman Hindu Budha umumnya berupa arca dan relief yang diukir</a>	-
Unique	<a href="#">duduk yang di simpan di museum nasional dan arca Garuda Wishnu dari Candi Belawan yang</a>	-
Unique	<a href="#">Pada jaman ini Garuda digambarkan lebih bersifat dekoratif dan dikembangkan dari stilasi bentuk hewan</a>	-
Unique	<a href="#">Perwujudannya dapat dilihat pada lambang negara samudra pasai yang berbentuk mirip dengan burung Garuda</a>	-

Unique	<a href="#">Garuda pada jaman kemerdekaan Indonesia merujuk pada sejarah lambang negara Indonesia, Garuda Pancasila yang</a>	-
Unique	<a href="#">Garuda pada era pasca kemerdekaan Indonesia memiliki wujud yang beragam baik itu berwujud logo</a>	-
Unique	<a href="#">karena baru diresmikan pada tanggal 22 September 2018 oleh presiden Republik Indonesia yang ke tujuh</a>	-
Unique	<a href="#">Patung ini dirancang oleh I Nyoman Nuarta dan memakan waktu 28 tahun dalam proses</a>	-
Unique	<a href="#">digambarkan dalam posisi duduk setengah berjongkok, memanggul dewa Wisnu dengan sayap yang mengembang seolah siap</a>	-
Unique	<a href="#">Animasi Infografis Perubahan tokoh Garuda di Indonesia Perancangan infografis berbasis animasi ini melalui beberapa</a>	-
Unique	<a href="#">Pada tahapan pra produksi, penulis memilah data yang sudah didapatkan dan membuat storyboard sebagai</a>	-
Unique	<a href="#">Storyboard berisi tentang desain tata letak beserta informasi yang akan ditampilkan pada setiap sekuennya</a>	-
Unique	<a href="#">Tahap ini meliputi pengubahan data visual yang bersumber dari foto menjadi gambar ilustrasi menggunakan</a>	-
Unique	<a href="#">Music yang dimulai dengan tahap music composing, perekaman audio material, editing, mixing, dan mastering menggunakan</a>	-
Unique	<a href="#">Hasil akhir dari infografis animasi tentang perubahan bentuk tokoh Garuda ini berupa file MP4 dengan</a>	-
Unique	<a href="#">Garuda 9 Segmen Lambang Negara 10 Dialog Presiden Soekarno dengan Sultan Hamid II 11 Segmen</a>	-
Unique	<a href="#">animasi ini memberikan peluang penyerapan informasi yang lebih baik karena sifat medianya yang menarik dan</a>	-
Unique	<a href="#">Kehadiran gambar bergerak yang dinamis harapannya mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi target audien</a>	-
Unique	<a href="#">Penelitian yang berbasis perancangan media ini masih dapat dikembangkan menjadi ragam media lainnya di</a>	-
Unique	<a href="#">CANDI SUKUH DAN CETO DI KAWASAN GUNUNG LAWU : PERANANNYA PADA ABAD 14</a>	-
Unique	<a href="#">Exploring The Drama of Virtual Realities Found In Final Fantasy XIV : A Realm</a>	-

Top plagiarizing domains: [cheepoetz.wordpress.com](#) (2 matches); [lambang-garudapancasila.blogspot.com](#) (2 matches); [iniopa.com](#) (1 matches); [onlinelibrary.wiley.com](#) (1 matches); [scribd.com](#) (1 matches); [primbon.infoberguna.com](#) (1 matches); [en.wikipedia.org](#) (1 matches); [ncbi.nlm.nih.gov](#) (1 matches); [van-zhu.blogspot.com](#) (1 matches); [researchgate.net](#) (1 matches); [nal.usda.gov](#) (1 matches); [wiley.com](#) (1 matches); [fairuzcintatanahair.blogspot.com](#) (1 matches); [docplayer.info](#) (1 matches); [pengertiansejarahpancasila.blogspot.com](#) (1 matches); [elzapaselinjani.blogspot.com](#) (1 matches); [erwinbkc.blogspot.com](#) (1 matches); [ifatsitifatolah.blogspot.com](#) (1 matches); [jakaberkata.blogspot.com](#) (1 matches); [pandangananimajiner.blogspot.com](#) (1 matches); [historysander.blogspot.com](#) (1 matches); [koleksi-skripsi.blogspot.com](#) (1 matches); [id.wikipedia.org](#) (1 matches); [petroleumbeyond.blogspot.com](#) (1 matches);

PERANCANGAN ANIMASI INFOGRAFIS PERUBAHAN BENTUK TOKOH GARUDA DI INDONESIA Mahendra Wibawa (mahendra@stiki.ac.id) Novi Pradhana Putra (novipradhanaputra@gmail.com) ABSTRAK Tokoh garuda dalam mitologi Hindu memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan perkembangan budaya visual di Indonesia. Berbagai macam perubahan persepsi telah terjadi pada tokoh garuda sejak masa kerajaan Hindu hingga sekarang. Perubahan persepsi tersebut mencakup perubahan bentuk atau wujud tokoh garuda. Sebagai sebuah aset budaya visual yang mengakar dalam kehidupan bangsa Indonesia, informasi menyeluruh tentang perubahan bentuk tokoh garuda perlu diwujudkan sebagai salah satu upaya dokumentasi data visual dan media yang dapat digunakan untuk kebutuhan edukatif. Penelitian ini akan memetakan perubahan bentuk tokoh garuda di Indonesia berdasarkan perubahan elemen visual beserta anatominya dan mengemasnya dalam media animasi infografis. Kata Kunci: Garuda, Perubahan Bentuk, Animasi, Infografis. ABSTRACT The Character of Garuda in Hindu mythology has a very close relationship with the development of visual culture in Indonesia. Various kinds of perception changes have occurred in the figures itself since the days of the Hindu kingdom until now. Those changes include the shape or appearance of the Garuda figure. As a visual cultural asset rooted in the life of the Indonesian nation, comprehensive information about this transformation of the Garuda figure needs to be realized as an effort to document visual data and media that can be used for educational needs. This study will map the changes that made in the shape of Garuda in Indonesia based on changes in their anatomy and visual elements through animated infographic media. Keywords: Garuda, Transformation, Animate, Infographic. A. Pendahuluan Garuda dikenal dalam mitologi Hindu dan memiliki hubungan yang sangat erat dengan budaya Indonesia. Masuknya agama Hindu di Indonesia pada abad ke IV telah membawa serta budaya yang melekat dengan ajaran agamanya termasuk mitos tentang Garuda itu sehingga terjadilah akulturasi. Perwujudan sosok Garuda di Indonesia ini dapat ditemukan dalam artefak-artefak peninggalan jaman hindu seperti candi prambanan, candi kidal dan candi sukh (Saringendyanti, 2008). Garuda digambarkan oleh (Leeming, 2001), Saringendyanti (2008; 25) dan Cholís (2016; 31) sebagai makhluk setengah manusia setengah burung yang berperang melawan penindasan dan perbudakan yang dilakukan sang Kadru terhadap ibunya dengan bekal air suci amerta yang dipinjamkan oleh bathara Wisnu hingga pada akhirnya Garuda mengabdikan dirinya kepada bathara Wisnu sebagai tunggangannya. Nilai yang terkandung dalam cerita Garuda ini kemudian menginspirasi terbentuknya lambang negara yaitu Garuda Pancasila yang merupakan hasil rancangan dari Sultan Hamid II dan dikembalikan oleh presiden Soekarno pada tahun 1950 (Logli, 2015). **Penyempurnaan kembali lambang negara itu terus diupayakan.** Kepala burung Rajawali Garuda Pancasila yang “gundul” menjadi “berjambul” dilakukan. Bentuk cakar kaki yang mencengkram pita dari semula menghadap ke belakang menjadi menghadap ke depan juga diperbaiki, atas masukan Presiden Soekarno. Pada tahun 1951, bentuk final gambar lambang negara yang telah diperbaiki seperti yang dapat dilihat sekarang ini diresmikan dan ditetapkan sebagai lambang negara Republik Indonesia (Oentoro, 2012). Dengan semboyan yang tertulis pada pita yang dicengkeram oleh sang Garuda yang berbunyi bhineka tunggal ika, masyarakat mendefinisikan Garuda Pancasila sebagai dasar dan ide terbentuknya negara Indonesia (Logli, 2015). Artefak budaya seperti yang telah disebutkan, membuktikan sosok Garuda sebagai makhluk mitologi telah mendarah daging dengan budaya masyarakat Indonesia. Sampai saat ini pun, ketika media visual telah banyak berkembang dan memiliki begitu banyak ragam jenisnya, sosok Garuda masih banyak menginspirasi terciptanya suatu karya seni misalnya : logo, patung, ilustrasi, komik, film, game, dan lain sebagainya. Beberapa karya yang dapat dilihat adalah di pada logo maskapai Garuda Indonesia dan karakter **dalam game Final Fantasy XIV: A Realm Reborn yang merupakan salah satu makhluk yang disebut** primal dengan julukan yang sama yakni Garuda (Schrickler, 2014). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media komunikasi visual berbentuk infografis yang berbasis animasi yang menceritakan tentang berbagai perwujudan bentuk Garuda di Indonesia hingga saat ini. **Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:**

1. Penyusunan instrumen pengambilan data
2. Pengumpulan data
3. Analisa data
4. Pengolahan analisa data ke dalam bentuk infografis.

a. Pengelompokan data berdasarkan anatomi b. Mengubah data dalam bentuk visual ikonografis

5. Menggabungkan data ikonografis ke dalam bentuk animasi infografis a. Mengkomposisikan ikonografis dalam sekuen animasi. b. Menggabungkan sekuen-sekuen animasi menjadi satu sajian utuh c. Menambahkan keterangan teks ke dalam sajian animasi. d. Memasukkan musik iringan dalam sajian animasi.

B. Hasil dan Pembahasan Garuda memiliki perwujudan yang beragam. Berdasarkan data yang dikumpulkan terlihat bahwa perwujudan Garuda secara anatomis dapat dikategorikan menjadi dua kelompok yakni (1) Garuda yang berbentuk seperti burung dan (2) yang lainnya merupakan penggabungan daripada anatomi manusia dan burung. Tabel anatomi tubuh Garuda di Indonesia Visualisasi Pembagian Anatomi Detail Bagian Anatomi 1. Berbentuk Burung Bagian Atas. Kepala Leher Bagian Tengah. Tubuh Sayap Bagian Bawah. Kaki Ekor 2. Berbentuk Makhluk Gabungan Manusia-Burung Bagian Atas. Kepala Manusia Burung Bagian Tengah. Tubuh Manusia Tangan Dengan tangan Tanpa tangan Sayap Ada Tidak Bagian Bawah. Kaki Kaki manusia Kaki burung Ekor Ada Tidak Berdasarkan tabel di atas, perwujudan Garuda yang memiliki bentuk burung tidak memiliki perbedaan yang spesifik dari struktur anatominya. Setiap perwujudannya sama-sama memiliki kepala burung dengan paruh melengkung yang mirip dengan burung elang pada bagian atasnya, memiliki tubuh yang bersayap, berekor pada bagian tengah dan memiliki dua kaki burung yang masing-masing memiliki empat buah cakar layaknya seekor burung pada bagian bawah. Bentuk Garuda seperti ini dapat ditemukan pada perwujudan wayang burung Garuda yang berasal dari Solo, lambang kerajaan Samudra Pasai, dan lambang negara Indonesia Garuda Pancasila. Garuda yang memiliki bentuk manusia-burung memiliki anatomi yang lebih kompleks. Pada bagian atas ada yang diwujudkan dengan kepala burung ataupun dengan kepala manusia dan leher yang lebih menyerupai leher manusia dibandingkan dengan leher burung. Tubuh Garuda ini pada bagian tengah memiliki anatomi yang lebih mirip dengan manusia yang berada dibalik. Pada bagian lengan dan sayap aplikasinya agak lebih bervariasi dimana ada yang menggambarkan lengkap dan memiliki tangan serta sayap sekaligus, sementara ada juga yang mewujudkan berlengan tanpa sayap, ataupun sebaliknya. Keragaman ini juga terdapat pada bagian bawah Garuda yang diwujudkan memiliki kaki seperti manusia atau seperti burung. Meskipun demikian perwujudan kaki yang menggabungkan unsur kaki manusia dan burung juga banyak ditemukan. Bentuk-bentuk seperti ini banyak ditemukan pada artefak-artefak arkeologi pada candi kidal di malang, candi belahan di Mojokerto, candi suku Karanganyar, dan arca Garuda duduk yang ditemukan di Banyumas. Berdasarkan masa pembabagannya di Indonesia, didapati bahwa perwujudan Garuda dapat dibagi dalam 4 periode yakni; **(1) Garuda pada jaman Hindu - Budha;** (2) Garuda pada jaman Islam; (3) Garuda pada jaman kemerdekaan Indonesia; dan (4) Garuda pasca kemerdekaan Indonesia. Garuda yang terdapat pada jaman Hindu Budha umumnya berupa arca dan relief yang diukir pada tubuh candi. Bentuknya secara umum memiliki struktur yang sama yakni manusia berkepala burung dan bersayap. Arca atau relief Garuda ini dapat ditemukan di Candi Kidal, Candi Sukuh, arca Garuda duduk yang di simpan di museum nasional dan arca Garuda Wisnu dari Candi Belawan yang kini di simpan di museum Trowulan. Gambar Arca dan Relief Garuda dari beberapa Candi. Garuda pada jaman Islam secara struktur memiliki perbedaan yang cukup signifikan pada anatominya. Pada jaman ini Garuda digambarkan lebih bersifat dekoratif dan dikembangkan dari stiliasi bentuk hewan dan tumbuhan. Perwujudannya dapat dilihat pada lambang negara samudra pasai yang berbentuk mirip dengan burung Garuda namun terdiri atas tulisan kaligrafis. Bentuknya mirip dengan lambang negara Indonesia, Garuda Pancasila. Contoh yang lain adalah Garuda yang diwujudkan dalam bentuk wayang. Wayang sendiri merupakan hasil akulturasi budaya yang dihasilkan pada era masuknya Islam di Indonesia. Garuda pada jaman kemerdekaan Indonesia merujuk pada sejarah lambang negara Indonesia, Garuda Pancasila yang dirancang oleh Sultan Hamid II berdasarkan permintaan presiden Soekarno pada saat itu. Bentuknya mengalami beberapa perubahan sampai pada akhirnya disetujui dengan wujudnya yang sekarang ini dikenal. Garuda pada era pasca kemerdekaan Indonesia memiliki wujud yang beragam baik itu berwujud logo perusahaan, patung, dan gambar maupun ilustrasi. Patung Garuda Wisnu Kencana adalah wujud Garuda yang saat ini menyita perhatian dunia Internasional karena baru diresmikan pada tanggal 22 September 2018 oleh presiden Republik Indonesia yang ke tujuh Joko Widodo (Ashdiana, 2018). Patung ini dirancang oleh I Nyoman Nuarta dan memakan waktu 28 tahun dalam proses pembangunannya. Strukturnya memiliki kemiripan dengan arca Garuda wisnu yang berasal dari candi Belawan yakni sama-sama digambarkan dalam posisi duduk setengah berjongkok, memanggul dewa Wisnu dengan sayap yang mengembang seolah siap terbang dan ekor yang dengan indah mekar seperti seekor burung merak. Gambar Patung Garuda Wisnu Kencana di Bali C. Animasi Infografis Perubahan tokoh Garuda di Indonesia Perancangan infografis berbasis animasi ini melalui beberapa tahapan yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahapan pra produksi, penulis memilih data yang sudah didapatkan dan membuat storyboard sebagai acuan produksi. Storyboard berisi tentang desain tata letak beserta informasi yang akan ditampilkan pada setiap sekuen animasi namun masih berbentuk sketsa kasar. Gambar Storyboard Animasi Infografis (selengkapnya pada lampiran) Tahapan berikutnya adalah tahap produksi. Tahap ini meliputi perubahan data visual yang bersumber dari foto menjadi gambar ilustrasi menggunakan program CLIP STUDIO PAINT EX dan kemudian menganimasikannya dalam program ADOBE AFTER EFFECT CC. Dalam tahap ini juga dilakukan produksi musik yang akan digunakan sebagai pengiring atau Background Music yang dimulai dengan tahap music composing, perekaman audio material, editing, mixing, dan mastering menggunakan program PRESONUS STUDIO ONE. Gambar Proses pembuatan gambar ilustrasi pada program CLIP STUDIO PAINT EX Gambar Proses pembuatan background music menggunakan program PRESONUS STUDIO ONE Gambar Proses penganimasian menggunakan program ADOBE AFTER EFFECTS Hasil akhir dari infografis animasi tentang perubahan bentuk tokoh Garuda ini berupa file MP4 dengan durasi 3 menit 20 detik mulai dari awal hingga akhir sajian. Berikut adalah tampilan dari infografis animasi tersebut. Tabel Cuplikan layar hasil jadi produk animasi infografis No Tampilan Keterangan 1 Title “Perubahan Bentuk Garuda” 2 Segmen Era Hindu Budha 3 Garuda Candi Belahan 4 Garuda Candi Kidal 5 Garuda Candi Sukuh 6 Segmen Era Islam 7 Lambang Samudra Pasai 8 Wayang Purwa Garuda 9 Segmen Lambang Negara 10 Dialog Presiden Soekarno dengan Sultan Hamid II 11 Segmen Garuda Wisnu Kencana – Proses Pembangunan 12 Garuda Wisnu Kencana - Peresmian 13 Penutup D. Kesimpulan dan Saran Infografis tentang perubahan bentuk Garuda di Indonesia yang dikemas dalam bentuk animasi ini memberikan peluang penyerapan informasi yang lebih baik karena sifat mediana yang menarik dan tidak statis. Kehadiran gambar bergerak yang dinamis harapannya mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi target audien yang kemudian dapat berfungsi sebagai pintu masuk pemahaman akan materi atau informasi yang disampaikan. Penelitian yang berbasis perancangan media ini masih dapat dikembangkan menjadi ragam media lainnya di masa depan, sehingga menambah khasanah wawasan tentang budaya visual nusantara. DAFTAR PUSTAKA Ashdiana, I. M. (2018). Setelah 28 Tahun Pengerjaan, Patung Garuda Wisnu Kencana Diresmikan. Retrieved November 1, 2018, from <https://foto.kompas.com/photo/read/2018/9/22/1537634155480/1/Setelah-28-Tahun-Pengerjaan-Patung-Garuda-Wisnu-Kencana-Diresmikan> Leeming, D. A. (2001). THE DICTIONARY OF ASIAN MYTHOLOGY. New York: Oxford University Press, Inc. Logli, C. (2015). BHINNEKA TUNGGAL IKA (UNITY IN DIVERSITY): NATIONALISM, ETHNICITY, AND RELIGION IN INDONESIA HIGHER EDUCATION. *Journal of applied microbiology*. Oentoro, Y. (2012). Representasi Figur Burung Garuda yang Digunakan sebagai Lambang Negara. *Nirmana*, 14(Vol 14, No 1) (2012); JANUARY 2012), 47–64. <https://doi.org/10.9744/nirmana.14.1.47-64> Saringendyanti, E. (2008). CANDI SUKUH DAN CETO DI KAWASAN GUNUNG LAWU : PERANANNYA PADA ABAD 14 – 15 MASEHI Sukuh and Ceto temple on the mount Lawu territory : Universitas Padjadjaran. Schrickler, M. (2014). Exploring The Drama of Virtual Realities Found In Final Fantasy XIV : A Realm Reborn : A Massively Multiplayer Online Role Playing Game . Michael Schrickler Hawaii Pacific University Michael H . Schrickler , Department of Communication , Hawaii Pacific Univ. Hawaii Pacific University.