

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

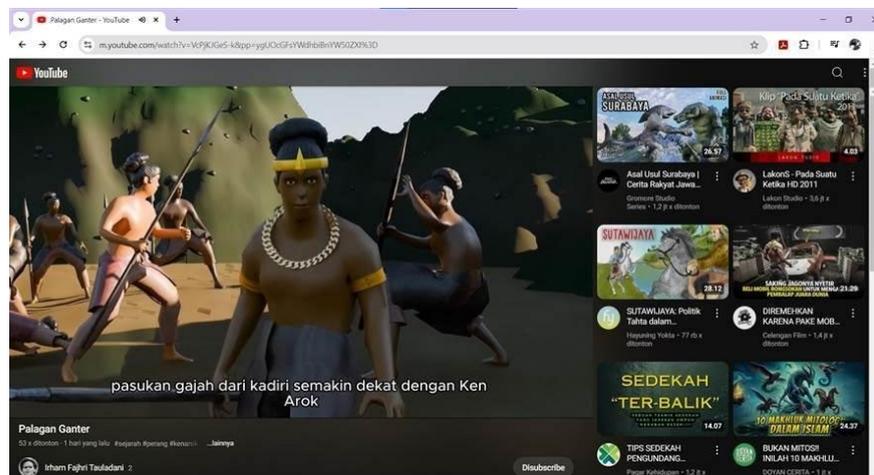
Gambaran umum objek penelitian memberikan ringkasan tentang topik yang dikaji oleh penulis dalam karya berjudul Perancangan Animasi 3D Perang Ganter Sebagai Media Informasi Museum Singhasari. Penelitian ini berfokus pada cerita Perang Ganter itu sendiri, yang dihadapi oleh museum Singhasari dalam hal penyebaran informasi. Saat ini, informasi di museum tersebut hanya disebarakan melalui cerita verbal. Dengan adanya perancangan animasi 3D Perang Ganter, peneliti berupaya menyajikan gambaran visual dari peristiwa tersebut di masa lalu dan menawarkan solusi untuk meningkatkan penyampaian informasi di Museum Singhasari.

4.2 Implementasi

Dalam proses implementasi ini, terdapat karya yang nantinya akan diaplikasikan pada beberapa media. Penulis menggunakan youtube sebagai platform dari media utama dan poster A3, X banner, Banner Spanram, Tumbler, Sticker, 3D Print juga teaser sebagai media pendukung. Pemilihan media pendukung tersebut disesuaikan dengan target audiens.

4.2.1 Media utama

Media utama dari karya yang telah dibuat adalah video yang berdurasi 3 Menit, dan memiliki resolusi 1920x1080 dengan rasio 16:9. Video tersebut di publikasikan pada platform video yaitu youtube.



Gambar 6.9 Implementasi media utama

Pada media utama ini, penulis menerapkan beberapa teknik pergerakan gambar seperti *Dolly in*, *Zoom in*, *Zoom out*, *Crab*, *Tilt up*, *Panning*, *Steadicam*, *Handled shot*, *Tracking shot*, *Arc*, *Stay*. Penulis banyak menggunakan referensi dari beberapa video yang sudah ada. Berikut detail video yang dikerjakan:

No	Pergerakan Kamera	Keterangan
<i>Scene</i>		
1.		Teknik pergerakan kamera <i>Dolly in</i> diterapkan pada adegan pertama disaat peperangan dimulai.

2.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Tracking shot</i> diterapkan pada adegan Kertajaya berjalan menuju barisan paling depan</p>
3.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Zoom in</i> diterapkan pada adegan memperkenalkan karakter Kertajaya.</p>
4.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Crab</i> diterapkan pada adegan memperkenalkan karakter Ken Arok.</p>

<p>5.</p>		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada adegan Kertajaya mulai menggerakkan pasukannya untuk menyerang.</p>
<p>6.</p>		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Zoom in</i> diterapkan pada adegan Ken Arok menggerakkan pasukannya untuk menyerang.</p>

7.		Teknik pergerakan kamera <i>Zoom out</i> diterapkan pada adegan mulainya peperangan antara 2 pasukan Kerajaan.
8.		Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada adegan kedua pasukan Kerajaan berperang.
9.		Teknik pergerakan kamera <i>Zoom in</i> diterapkan pada adegan memperlihatkan pasukan pemanah.

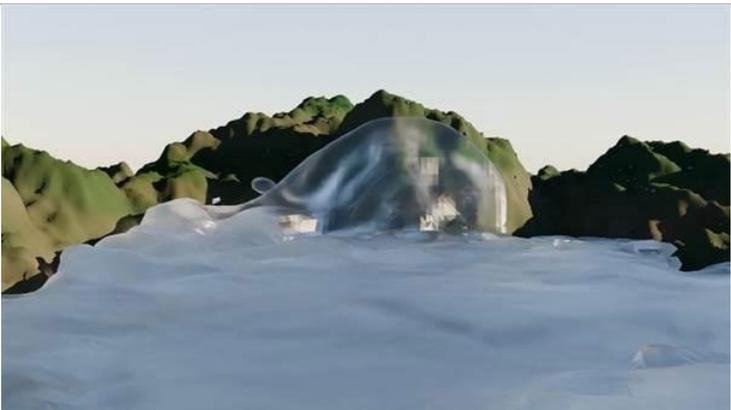
10.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada adegan pasukan kuda mulai menyerang.</p>
11.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Tracking shot</i> diterapkan pada adegan pasukan gajah mulai menyerang.</p>
12.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada adegan pasukan pemanah.</p>

13.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Handheld</i> diterapkan pada adegan pasukan Tumapel melawan pasukan Kadiri.</p>
14.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Tracking shot</i> diterapkan pada adegan Ken Arok menumbangkan satu demi satu pasukan Kadiri.</p>

15.		Teknik pergerakan kamera <i>Zoom in</i> diterapkan pada adegan Ken Arok melihat pasukan gajah Kadiri.
16.		Teknik pergerakan kamera <i>Zoom in</i> diterapkan pada adegan pasukan gajah mulai mendekati pasukan Tumapel.
17.		Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada adegan Ken Arok berbalik badan melihat bukit.

18.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Zoom in</i> diterapkan pada adegan memperlihatkan bukit</p>
19.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Arc</i> diterapkan pada adegan Ken Arok menggerakkan pasukannya untuk ke atas bukit</p>
20.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Tilt up</i> diterapkan pada adegan pasukan Tumapel mulai menggali bukit.</p>

21.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Crab left</i> diterapkan pada adegan pasukan Tumapel menggali bukit sangat cepat karena pasukan Kadiri sudah dekat.</p>
22.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada adegan munculnya sumber air dari bukit.</p>

23.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada adegan pasukan Kadiri dan Kertajaya ditenggelamkan sumber air dari bukit.</p>
24.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Dolly in</i> diterapkan pada adegan keseluruhan Kerajaan Kadiri ditenggelamkan oleh Strategi Ken Arok.</p>

25.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Stay</i> diterapkan pada senjata dan umbul-umbul dari pasukan Kadiri mengambang.</p>
26.		<p>Teknik pergerakan kamera <i>Zoom in</i> diterapkan pada adegan akhir dari animasi 3D Perang Ganter.</p>

Tabel 1.5 Tabel Detail *Scene*

4.2.2 Media pendukung

Media pendukung dari karya yang telah dibuat adalah Poster Highlight, 3D print, X banner, Stiker, Gantungan kunci, dan poster teaser, Penulis memilih poster dan teaser dikarenakan media tersebut menyesuaikan dengan terget audiens. Media pendukung di unggah di Instagram dengan bertujuan menarik perhatian audiens lewat Instagram.

4.2.2.1 3D Print

3d Print yang digunakan mengikuti karakter yang telah dibuat oleh penulis di aplikasi *blender* yang bertujuan untuk realisasi salah satu karakter yang ada di Animasi 3D Perang Ganter dan disesuaikan dengan target audiens.

4.2.2.2 X banner

X banner yang dibuat menggunakan karakter utama di dalam animasi 3d perang ganter, yaitu Ken Arok dan Kertajaya, dengan tujuan untuk membuat penasaran audiens.



Gambar 7.0 Xbanner

4.2.2.3 Stiker

Stiker yang dibuat adalah stiker dengan teks palagan ganter, dan nantinya akan dibagikan secara gratis untuk audiens.



Gambar 7.1 Stiker

4.2.2.4 Gantungan kunci

Gantungan kunci yang dibuat menggunakan gambar - gambar dari peperangan untuk memperjelas media pendukung, dan dibagikan secara gratis kepada audiens.



Gambar 7.2 Gantungan Kunci

4.2.2.5 Poster Teaser

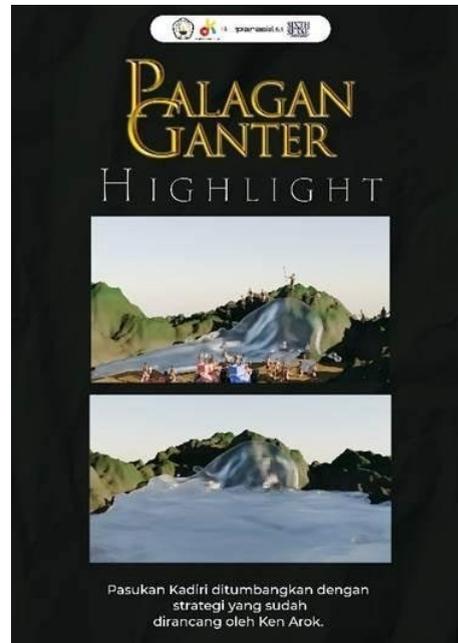
Poster teaser dibuat untuk membuat penasaran audiens sehingga audiens punya keinginan untuk melihat animasi 3D Perang Ganter.



Gambar 7.3 Poster Teaser

4.2.2.6 Poster *Highlight*

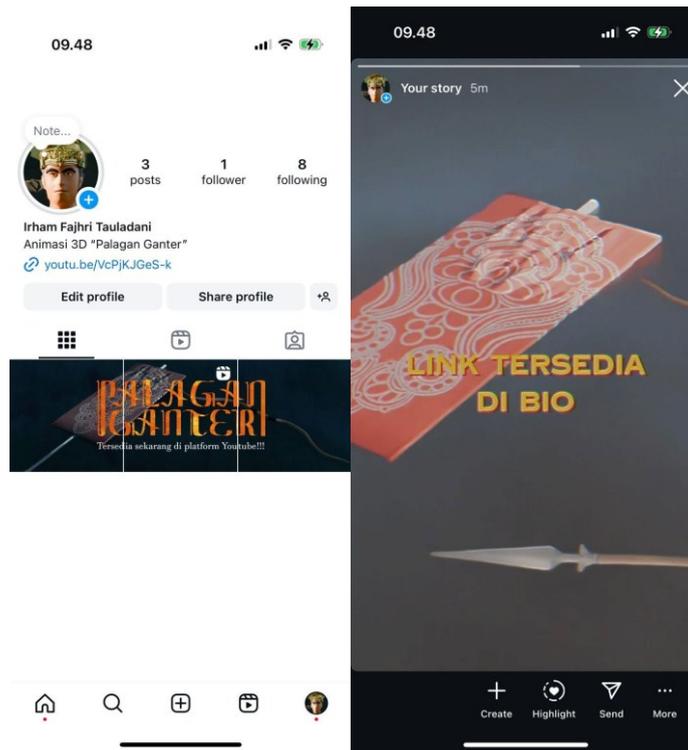
Poster *Highlight* bertujuan untuk audiens penasaran dengan animasi 3D Perang Ganter.



Gambar 7.4 Poster Highlight

4.2.2.7 Trailer

Trailer Animasi 3D Perang Ganter akan dipublikasikan di media sosial *Instagram*, sebagai pemantik audiens untuk melihat full video animasi 3D Perang Ganter di platform *youtube*, trailer di unggah di postingan *reels instagram*, dan instastory di akun pribadi.



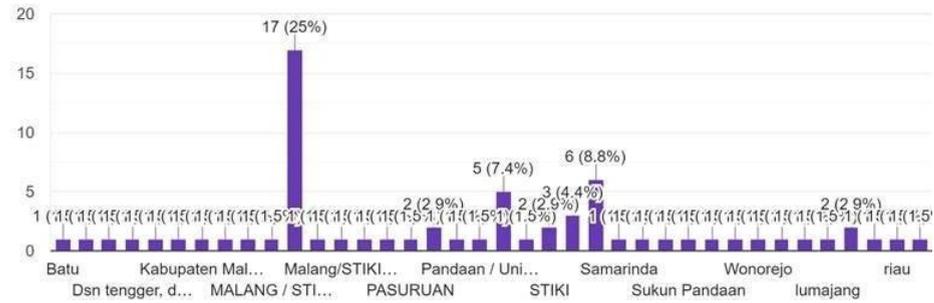
Gambar 7.5 Trailer

4.3 Uji Coba

Bagian ini menjelaskan tentang evaluasi yang dilakukan terhadap produk yang telah dibuat. Evaluasi ini melibatkan penyebaran kuesioner melalui Google Form untuk menilai kesesuaian antara konten yang disajikan dan video yang dihasilkan. Kuesioner tersebut dilaksanakan pada 5 Agustus 2024, dengan jumlah total 68 responden. Data yang disajikan di bawah ini merinci tanggapan dari setiap pertanyaan yang diajukan.

Domisili Tempat Tinggal / Asal Instansi

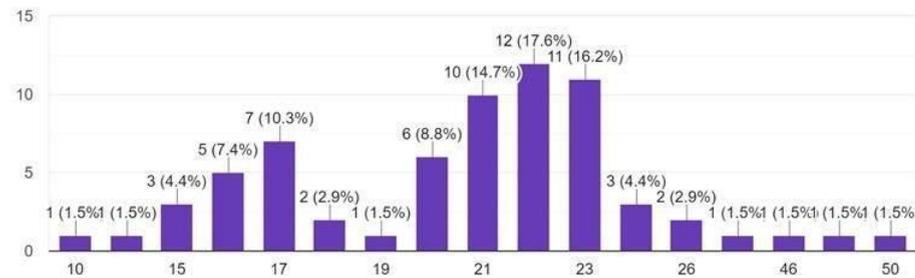
68 responses



Gambar 7.6 Diagram domisili tempat tinggal / asal instansi rata - rata pengisian kuisioner masyarakat dari Malang 25%, Pandaan 2,9%, dan Samarinda 8,8%.

Umur

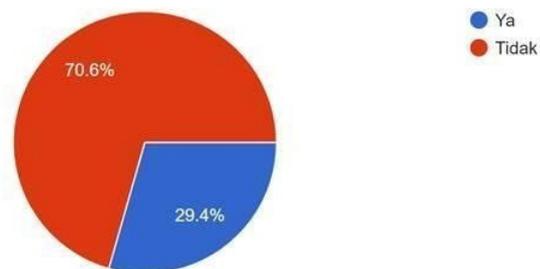
68 responses



Gambar 7.7 Diagram menunjukkan rata-rata yang mengisi kuisioner dan menonton animasi 3D Perang Gantar berumur 21, 22, dan 23.

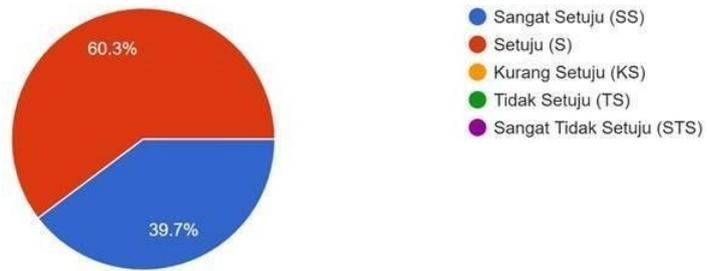
Apakah anda mengetahui sejarah Perang Gantar sebelumnya?

68 responses



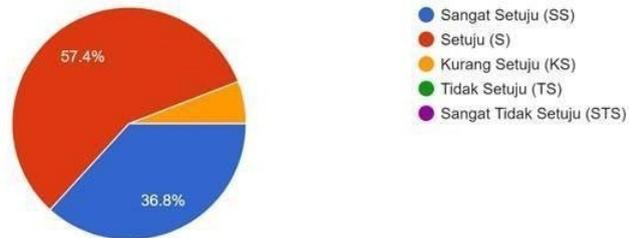
Gambar 7.8 Diagram menunjukkan audiens yang tidak mengetahui sejarah Perang Gantar berjumlah 70,6%, dan yang mengetahui berjumlah 29,4%.

Animasi 3d ini memiliki gaya visual yang sesuai
68 responses



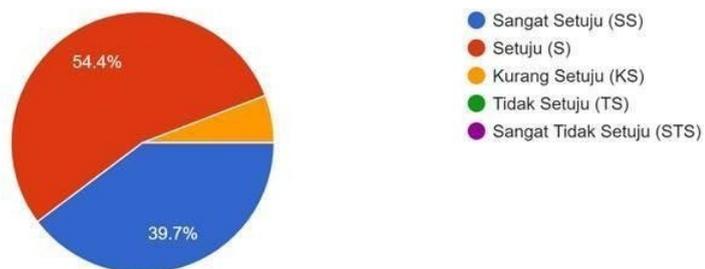
Gambar 7.9 Diagram menunjukkan audiens yang memilih kesesuaian gaya visual dalam melihat Animasi 3D Perang Ganter.

Cerita dalam animasi mudah dimengerti
68 responses



Gambar 8.0 Diagram menunjukkan audiens yang memahami cerita dari Animasi 3D Perang Ganter berjumlah 57,4% setuju, 36,8 sangat setuju, dan 5,9% kurang setuju.

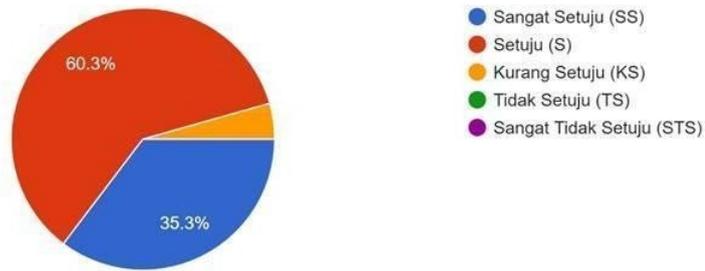
Informasi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami
68 responses



Gambar 8.1 Diagram menunjukkan audiens yang memahami informasi yang disampaikan dari Animasi 3D Perang Ganter berjumlah 54,4% memilih setuju, 39,7% sangat setuju, dan 5,9% kurang setuju.

Animasi ini membantu saya memahami cerita tentang Perang Ganter

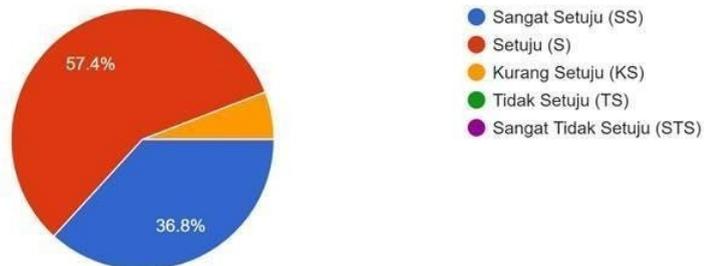
68 responses



Gambar 8.2 Diagram menunjukkan audiens yang memahami cerita sejarah perang ganter berjumlah 60,3% memilih setuju, 35,3% sangat setuju, dan 4,4% kurang setuju.

Musik dan suara dalam animasi membantu saya mengerti ceritanya.

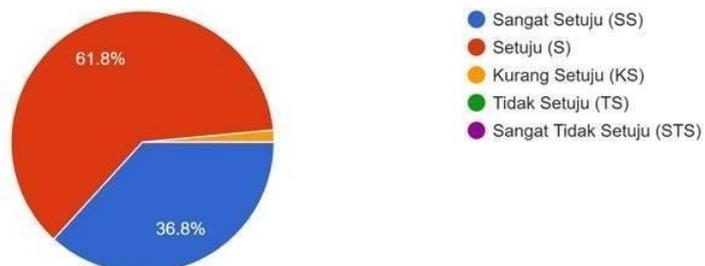
68 responses



Gambar 8.3 Diagram menunjukkan kecocokan musik dan suara dalam Animasi 3D Perang Ganter terhadap audiens berjumlah 57,4% memilih setuju, 36,8% memilih sangat setuju, dan 5,9% memilih kurang setuju.

Gambar dan animasi membantu saya membayangkan cerita dengan lebih baik.

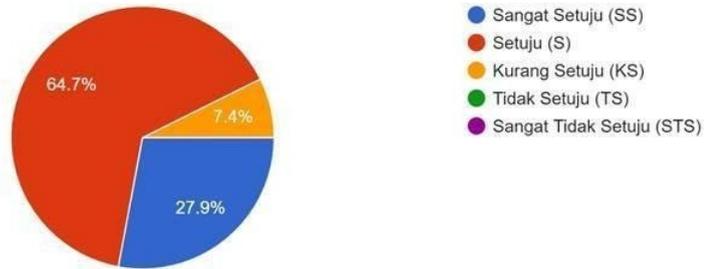
68 responses



Gambar 8.4 Diagram menunjukkan gambar dan animasi membantu audiens membayangkan cerita dengan lebih baik berjumlah 61,8% memilih setuju, 36,8% memilih sangat setuju, dan 1,5% memilih kurang setuju.

Tidak ada bagian dari animasi yang membingungkan.

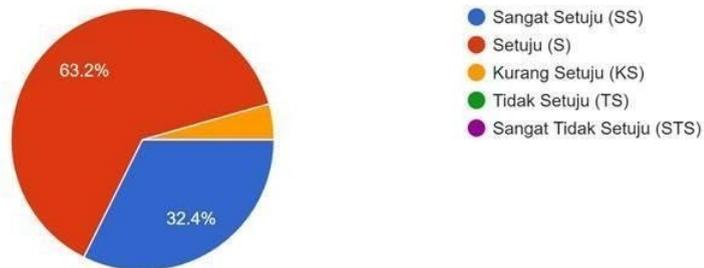
68 responses



Gambar 8.5 Diagram menunjukkan gambar dan animasi membantu audiens membayangkan cerita dengan lebih baik berjumlah 61,8% memilih setuju, 36,8% memilih sangat setuju, dan 1,5% memilih kurang setuju.

Durasi animasi sudah pas, tidak terlalu lama atau terlalu pendek.

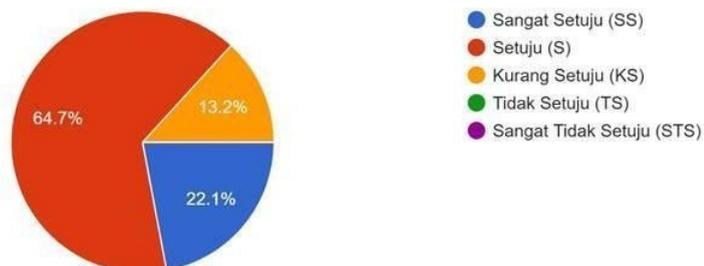
68 responses



Gambar 8.6 Diagram menunjukkan durasi animasi 3D sudah pas, tidak terlalu lama atau terlalu pendek berjumlah 63,2% memilih setuju, 32,4% memilih sangat setuju, dan 4,4% memilih kurang setuju.

Setelah menonton animasi ini, saya ingin belajar lebih banyak tentang Perang Ganter.

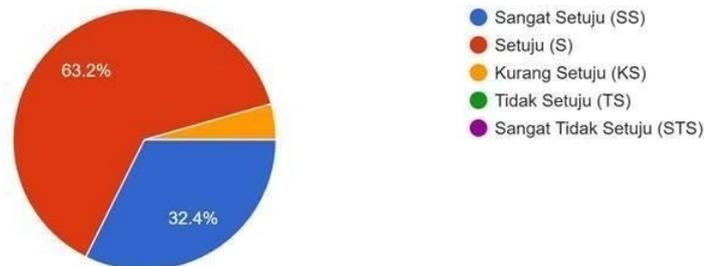
68 responses



Gambar 8.7 Diagram menunjukkan audiens yg ingin belajar lebih banyak mengenai Perang Ganter berjumlah 64,7% memilih setuju, 22,1% memilih sangat setuju, dan 13,2% memilih kurang setuju.

Secara keseluruhan, animasi ini bagus untuk menceritakan sejarah.

68 responses



Gambar 8.8 Diagram menunjukkan Animasi 3D Perang Ganter yang telah dirancang bagus untuk menceritakan sejarah berjumlah 63,2% memilih setuju, 32,4% memilih sangat setuju, dan 4,4% memilih kurang setuju.

Animasi 3D Perang Ganter sebagai Media Informasi Museum Singhasari yang telah dipublikasikan di *youtube* menerima pujian positif terkait dengan gaya visual yang sesuai, sampai dengan kejelasan informasi dan cerita dalam animasi 3D, durasi dalam animasi 3D sudah pas, pemilihan musiknya tepat, dan audiens dapat menambah wawasan yang lebih luas mengenai Animasi 3D tersebut. Secara keseluruhan, respon positif bagi audiens dapat disimpulkan bahwasanya banyak yang belum mengerti sejarah Perang Ganter, setelah melihat Animasi 3D Perang Ganter ini audiens dapat memahami sejarah tersebut dan ingin menambah wawasan lagi soal sejarah Perang Ganter.

Namun, terdapat beberapa saran untuk peningkatan, beberapa berkomentar tentang grafik dari Animasi 3D agar dibuat lebih halus lagi, voice over kurang berenergi dan lebih diperjelas kembali, adegan awal dan akhir dibuat lebih berbeda, memberikan dubbing pada setiap karakter, perapihan karakter dari animasi 3D.

Selain itu, gerakan karakter dari Animasi 3D Perang Ganter kurang halus pada bagian-bagian tertentu. Secara keseluruhan, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, respons terhadap Animasi 3D Perang Ganter sangat positif, dan ada harapan bahwa acara serupa dapat diadakan lagi di masa mendatang.