

708 / Desain Komunikasi Visual

Bidang Fokus: Bidang X

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**JUDUL PROGRAM
PERANCANGAN ANIMASI INFOGRAFIS PERUBAHAN
BENTUK TOKOH GARUDA DI INDONESIA**

TIM PENELITI:

MAHENDRA WIBAWA, NIDN 0712038002 (KETUA)

NOVI PRADHANA PUTRA, NIDN 0725118901 (ANGGOTA)

**Dibiayai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018
Nomor: 095/SP2H/LT/K7/KM/2018**

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER INDONESIA

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul	: PERANCANGAN ANIMASI INFOGRAFIS PERUBAHAN BENTUK TOKOH GARUDA DI INDONESIA
Peneliti/Pelaksana	
Nama Lengkap	: MAHENDRA WIBAWA, S.Sn, M.Pd
Perguruan Tinggi	: STIKI Malang
NIDN	: 0712038002
Jabatan Fungsional	: Tidak Punya
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Nomor HP	: 08113601762
Alamat surel (e-mail)	: mahendra@stiki.ac.id
Anggota (1)	
Nama Lengkap	: NOVI PRADHANA PUTRA S.Sn, M.Sn
NIDN	: 0725118901
Perguruan Tinggi	: STIKI Malang
Institusi Mitra (jika ada)	
Nama Institusi Mitra	: -
Alamat	: -
Penanggung Jawab	: -
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan	: Rp 19,179,000
Biaya Keseluruhan	: Rp 19,179,000

Mengetahui,
Ketua STIKI

(Dr. Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT.)
NIP/NIK 010050

Kota Malang, 7 11 - 2018
Ketua

(MAHENDRA WIBAWA, S.Sn, M.Pd)
NIP/NIK 010123

Menyetujui,
Kepala LPPM

(Subari, M.Kom)
NIP/NIK 010077

RINGKASAN

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.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan relatif lancar. Penelitian ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari penelitian sebelumnya dimana diharapkan akan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik, khususnya kepada:

1. Allah SWT Tuhan semesta alam yang maha mengatur segala sesuatu. Hanya karena berkat rahmat dan hidayahnya serta ijin nya penelitian ini dapat terlaksana.
2. RISTEK DIKTI yang berkenan membiayai penelitian ini melalui skim Penelitian Dosen Pemula sehingga peneliti dapat belajar untuk melakukan serta mempublikasikan penelitiannya. Semoga kedepan kualitas penelitian yang dilakukan dapat meningkat ke skim yang lebih tinggi.
3. Segenap civitas Akademika STIKI Malang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat mengajukan proposal Penelitian Dosen Pemula sehingga pada akhirnya didanai oleh RISTEK DIKTI.

Penelitian ini adalah penelitian fundamental dimana penelitian dilakukan untuk hal – hal yang bersifat mendasar. Besar harapan kami untuk dapat mewujudkan penelitian ini menjadi produk yang memiliki nilai manfaat bagi masyarakat.

Malang, 6 November 2018

Team Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
BAB 1	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Hipotesa	2
D. Target dan Luaran Produk	2
E. Ruang lingkup.....	2
F. Rencana Target Capaian Tahunan.....	2
BAB 2	
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Mitos garuda.....	5
B. Garuda Sebagai Lambang Negara Indonesia	5
C. Garuda pada artefak budaya	6
D. Animasi	7
E. Infografis	8
BAB 3	
TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	10
BAB 4	
METODE PENELITIAN.....	11
A. Tahapan Penelitian	11
B. Lokasi Penelitian	11
C. Variabel yang diamati	11
D. Rancangan Penelitian	11
E. Teknik Pengumpulan Data	12
BAB 5	
HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	13
A. Hasil Penelitian	13
B. Animasi Infografis Perubahan tokoh Garuda di Indonesia	16
BAB 6	
RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	21
BAB 7	
KESIMPULAN DAN SARAN	22
DAFTAR PUSTAKA	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Target Capaian Penelitian.....	3
Tabel 5. 1 Anatomi tubuh Garuda di Indonesia.....	13
Tabel 5. 2 Cuplikan layar hasil jadi produk animasi infografis.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5. 1 Arca dan Relief Garuda dari beberapa Candi.	14
Gambar 5. 2 Patung Garuda Wisnu Kencana di Bali.....	15
Gambar 5. 3 Storyboard Animasi Infografis (selengkapnya pada lampiran)	16
Gambar 5. 4 Proses pembuatan gambar ilustrasi pada program CLIP STUDIO PAINT EX .	16
Gambar 5. 5 Proses pembuatan <i>background music</i> menggunakan program PRESONUS STUDIO ONE	17
Gambar 5. 6 Proses penganimasian menggunakan program ADOBE AFTER EFFECTS	17

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mitologi merupakan sebuah produk budaya yang melakukan pengkajian tentang cerita yang disakralkan. Umumnya mitologi ini terkait dengan ide tentang bagaimana dunia beserta seisinya tercipta. Mitologi Hindu adalah salah satu di antara berbagai macam mitologi di dunia yang berasal dari India sesuai dengan asal muasal agama tersebut lahir.

Garuda sebagai makhluk yang berasal dari mitologi Hindu memiliki hubungan yang sangat erat dengan Indonesia. Masuknya agama Hindu di Indonesia pada sekitar abad ke IV secara otomatis membawa serta budaya yang melekat dengan ajaran agamanya termasuk mitos tentang Garuda itu sendiri. Sosok garuda dapat ditemukan dalam artefak-artefak peninggalan jaman hindu seperti candi prambanan, candi kidal dan candi sukuh (Saringendyanti, 2008).

Garuda digambarkan oleh Leeming (2001; 60), Saringendyanti (2008; 25) dan Cholis (2016; 31) sebagai makhluk setengah manusia setengah burung yang berperang melawan penindasan dan perbudakan yang dilakukan sang Kadru terhadap ibunya dengan berbekal air suci amerta yang dipinjamkan oleh bathara Wisnu hingga pada akhirnya garuda mengabdikan dirinya kepada bathara Wisnu sebagai tunggangannya.

Nilai moral yang dimiliki oleh mitos Garuda ini kemudian menginspirasi terbentuknya lambang negara yaitu Garuda Pancasila. Tanggal 10 Januari 1950 dibentuk Panitia Teknis dengan nama Panitia Lencana Negara di bawah koordinator Menteri Negara Zonder Portofolio Sultan Hamid II dengan susunan panitia teknis Muhammad Yamin sebagai ketua, Ki Hajar Dewantoro, M. A. Pellaupessy, Mohammad Natsir, dan R.M. Ngabehi Poerbatjaraka sebagai anggota. Panitia ini bertugas menyeleksi usulan rancangan lambang negara untuk dipilih dan diajukan kepada pemerintah. Pada tanggal 11 Februari 1950 lambang negara Indonesia ini diresmikan dan masih terus disempurnakan hingga tercapai bentuk akhirnya pada tanggal 20 maret 1950.

Berbagai peristiwa sosial yang terjadi ratusan tahun sejak garuda dikenal, telah mengubah citra garuda di Indonesia baik berupa gagasan maupun artefak budaya. Perubahan citra garuda inilah yang menjadi keunikan dan kekayaan intelektual bangsa Indonesia yang layak untuk dikaji dan kemudian dirumuskan dalam bentuk infografis

yang akan menjadi media informasi dan edukasi bagi masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Merancang animasi sejarah perubahan bentuk tokoh garuda di Indonesia.

C. Hipotesa

Hipotesa yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Perubahan visualisasi garuda di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai macam fenomena sosial, budaya, dan perkembangan teknologi.
2. Animasi perubahan bentuk tokoh Garuda di Indonesia mampu menjadi media edukasi kekayaan budaya bangsa yang bersifat adiluhung.

D. Target dan Luaran Produk

Berikut adalah target dan luaran yang hendak dicapai:

1. Penelitian ini menghasilkan 2 luaran penting, yakni animasi sejarah perubahan bentuk tokoh Garuda di Indonesia dan publikasi jurnal ilmiah.

E. Ruang lingkup

Ruang lingkup penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk membatasi penelitian dengan harapan hasil yang dicapai bisa optimal, adapun ruang lingkungannya sebagai berikut:

1. Bentuk garuda yang dikaji berada di wilayah Jawa-Bali.
2. Perubahan bentuk yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada media seni rupa.
3. Media yang digunakan adalah berupa media komunikasi visual yang berupa animasi 2D sederhana.

F. Rencana Target Capaian Tahunan

Berikut ini adalah target capaian penelitian yang dijanjikan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian dengan skim Penelitian Dosen Pemula. Adapun jenis luaran yang dijanjikan adalah publikasi ilmiah pada jurnal ber- ISSN dan produk yang berupa animasi infografis tentang perubahan bentuk Garuda di Indonesia.

Tabel 1. 1 Target Capaian Penelitian

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian		
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan		TS+1	TS+2
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	International bereputasi	-	-	Tidak ada	-	-
		Nasional Terakreditasi	-	-	Tidak ada	-	-
		Nasional tidak terakreditasi		-	Published	-	-
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional terindeks	-	-	Tidak ada	-	-
		Nasional	-	-	Tidak ada	-	-
3	<i>Invited Speaker</i> dalam temu ilmiah	Internasional	-	-	Tidak ada	-	-
		Nasional	-	-	Tidak ada	-	-
4	<i>Visiting Lecturer</i>	Internasional	-	-	Tidak ada	-	-
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten	-	-	Tidak ada	-	-
		Paten sederhana	-	-	Tidak ada	-	-
		Hak Cipta	-	-	Tidak ada	-	-
		Merk Dagang	-	-	Tidak ada	-	-
		Rahasia Dagang	-	-	Tidak ada	-	-
		Desain Produk Industri	-	-	Tidak ada	-	-
		Indikasi Geografis	-	-	Tidak ada	-	-
		Perlindungan Varietas Tanaman	-	-	Tidak ada	-	-
Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu	-	-	Tidak ada	-	-		

6	Teknologi Tepat Guna	-	-	Tidak ada	-	-
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial.		-	Produk	-	-
8	Bahan Ajar	-	-	Tidak ada	-	-
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		-	3	-	-

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

A. Mitos garuda

Garuda merupakan salah satu tokoh yang terdapat dalam mitologi Hindu dan Buddha dan dikenal sebagai wahana Dewa Wisnu. Kisah tentang Garuda terdapat dalam kitab Mahabharata dan Purana yang berasal dari India. Garuda juga dikenal oleh bangsa Jepang dengan sebutan Karura dan juga di Thailand dengan nama *Krut* atau *Pha Krut*.

Sinar Garuda sangat terang sehingga para dewa mengiranya Agni (Dewa Api) dan memujanya. Garuda seringkali dilukiskan memiliki kepala, sayap, ekor dan moncong burung elang, dan tubuh, tangan dan kaki seorang manusia. Mukanya putih, sayapnya merah, dan tubuhnya berwarna keemasan. Ukurannya besar sehingga dapat menghalangi matahari.

Kisah tentang burung Garuda ditemukan di bagian pertama Kitab Mahabharata yaitu Adiparwa. Garuda merupakan anak dari Begawan Kasyapa yang memiliki dua istri, yaitu Sang Kadru dan Sang Winata. Kisah ini dimulai dengan kekalahan Winata bertarung yang mengharuskannya menjadi budak Kadru. Garuda berusaha membebaskan ibunya dengan menuruti permintaan Winata mencuri air suci Amerta dari para Dewa meskipun kemudian dia membawa Amerta itu kembali pada dewa Wisnu setelah mengelabui Winata dan anak-anaknya (Cholis, 2013).

B. Garuda Sebagai Lambang Negara Indonesia

Lambang negara Republik Indonesia Garuda Pancasila merupakan hasil rancangan dari Sultan Hamid II dan dikenalkan 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).

Pada masa kerajaan Samudra Pasai di wilayah pesisir pantai Sumatra, garuda juga hadir sebagai lambang kerajaan yang hampir mirip dengan lambang negara Indonesia saat

ini, garuda pancasila.

Lambang tersebut dibentuk dari kaligrafi arab menyerupai burung garuda. Bagian tengah badannya terdapat perisai dengan rangkaian tulisan berwarna merah dan biru. Lambang ini berisi kalimat Tauhid dan Rukun Islam. Kepala burung itu bertuliskan Basmallah, sayap dan kakinya merupakan ucapan dua kalimat Syahadat, dan badan burung itu merupakan Rukun Islam.

C. Garuda pada artefak budaya

Garuda merupakan makhluk mitologi yang populer di Indonesia. Keberadaan makhluk mitologi ini sejak agama hindu masuk ke Indonesia, membuat sosok garuda telah melebur pada berbagai sendi budaya di masyarakat. Ini dibuktikan dengan banyaknya artefak budaya di Indonesia yang memunculkan sosok Garuda. Candi-candi hindu di Jawa Tengah dan Jawa Timur memunculkan sosok Garuda pada relief dan patungnya, misalnya relief dan patung garuda di Candi Kidal dan Candi Prambanan. Wayang Bali, Wayang Golek dari Sunda, bahkan Wayang kulit Jawa Tengah dan Jawa Timur yang kental akan pengaruh islam menampilkan sosok garuda. Pada beberapa artefak seni tekstil tradisi juga memunculkan sosok garuda, misalnya pada motif batik garuda dari Yogyakarta.

Pesan moral yang melekat pada sosok Garuda, telah banyak menginspirasi institusi di Indonesia dalam menciptakan lambangnya, misalnya: lambang Kraton Yogyakarta Hadiningrat, Kesultanan Samudra Pasai, Taman Siswa. Di era modern, Garuda menginspirasi penamaan dan pembuatan logo perusahaan penerbangan Garuda Indonesia. Pencapaian tertinggi garuda sebagai inspirasi pembuatan lambang sebuah institusi adalah perwujudan Garuda Pancasila sebagai lambang negara indonesia.

Artefak budaya seperti yang telah disebutkan, membuktikan sosok garuda sebagai makhluk Mithologi telah mendarah daging dengan budaya masyarakat indonesia. Sampai saat ini pun, ketika media 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 (Schricker, 2014).

D. Animasi

Definisi animasi diambil dari kamus Oxford berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka, dan sebagainya dengan perbedaan tipis antarframes, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (The Little Oxford Dictionary 19). *Animate* yang merupakan kata kerja dari bahasa Inggris berarti memberi nyawa.

Animasi merupakan satu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film live dan animasi.

Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti.

Film, biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan, atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu film juga dianggap sebagai media yang paling efektif.

Untuk dapat mempergunakan media film ada dua masalah pokok yang harus dihadapi, yaitu masalah teknis film dan masalah teknik mengemukakan sesuatu dengan film atau biasa disebut teknik presentasi. Demikian juga dengan hal yang harus diketahui di dalam film animasi, yaitu masalah teknik animasi, dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Sering perkataan teknik berkomunikasi lebih akrab dikatakan seni berkomunikasi. Di dalam kenyataannya memang hal ini sangat erat hubungannya dengan berbagai bidang kegiatan seni, baik visual maupun verbal atau teateral. Bagi seorang perencana komunikasi, kegiatan ini sangat penting dimengerti. Seorang pembuat film akan menghadapi masalah teknik membuat film dan seni membuat film.

Keinginan manusia untuk membuat gambar atau santiran (*image*) yang hidup dan bergerak sebagai pantara dari pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang. Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation*, yang berasal dari kata dasar *to animate*, dalam kamus umum

Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito 1997). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup.

E. Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari Information + Graphics adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Proses pembuatan infografis disebut *data-visualization*, *information design*, atau *information architecture*. Infografis pada dasarnya merupakan representasi grafis dari informasi itu sendiri (Kompas, 2014).

Menyampaikan informasi secara visual sudah dikenal cukup lama. Manusia purba menggunakan lukisan di dalam gua untuk menggambarkan dan menceritakan ulang suatu kejadian. Penyampaian informasi secara visual memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan teks karena manusia lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan. Salah satu alasannya adalah informasi yang ditangkap secara visual akan diproses sekaligus oleh otak, berbeda dengan informasi yang disampaikan via teks, dimana informasi akan diproses secara linear.

Penyampaian pesan melalui media Infografis memiliki banyak keuntungan. Setiap orang saat ini memiliki peluang yang lebih besar untuk menciptakan informasi menggunakan berbagai macam media, sehingga membuat arus informasi semakin ramai. Hal ini pada akhirnya berdampak pada sulitnya menarik perhatian orang. Hal yang kemudian harus dilakukan oleh para pembuat informasi adalah dengan menambahkan aspek estetika yang menstimuli rasa ketertarikan (Lankow, Ritchie, & Crooks, 2014)

Infografis menurut Lankow, Ritchie, & Crooks (2014), terdapat beberapa macam, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Infografis Statis

Infografis statis adalah infografis dalam bentuk gambar yang tidak bergerak yang memanfaatkan elemen-elemen visual tidak bergerak. Pada umumnya media yang digunakan infografis statis ini adalah media cetak, dan sebagian secara statis ditampilkan dalam media digital.

2. Infografis Animasi

Infografis animasi atau animated infographic pada prinsipnya adalah infografis yang dikemas dalam bentuk animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis yang dianimasikan memiliki tingkat kemenarikan yang lebih tinggi dibandingkan infografis statis karena penggunaan elemen dinamis yang berupa motion (pergerakan) dan audio (musik/sound effect) mampu memperkuat informasi/pesan yang ingin disampaikan.

3. Infografis Interaktif

Infografis interaktif adalah infografis yang ditampilkan pada website dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui user interface yang telah di-desain. Dengan infografis interaktif pengguna dapat sesuai keinginan mengeksplorasi informasi yang ingin didapatkan. Pada pihak pembuat infografis pun dapat merancang tampilan agar informasi yang disampaikan seefektif mungkin sesuai perilaku user.

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian yang sedang disusun adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui informasi tentang perubahan bentuk tokoh Garuda di Indonesia.
2. Menghasilkan media komunikasi visual berupa animasi tentang perubahan bentuk tokoh Garuda di Indonesia.

BAB 4

METODE PENELITIAN

A. Tahapan Penelitian

Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di artefak-artefak peninggalan Hindu yang memiliki ornamen relief atau arca garuda yang berada di Jawa-Bali. Selain itu dilakukan penelusuran sosok garuda yang termuat dalam media rupa lainnya.

C. Variabel yang diamati

Variabel yang akan diamati adalah sebagai berikut:

1. Artefak peninggalan Hindu di pulau Jawa dan Bali yang memiliki ornamen relief atau arca garuda.
2. Media Rupa lainnya yang menggunakan sosok garuda.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian ini memiliki perancangan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data.

Terdapat 2 macam data yang akan didapatkan oleh peneliti. Yang pertama adalah data visual artefak peninggalan Hindu di Malang yang memiliki ornamen relief atau arca garuda untuk mengetahui perwujudan awal garuda dalam mitologi Hindu.

Yang kedua adalah data visual berbagai macam media grafis yang bisa didapatkan di dalam media sosial dengan kata kunci garuda. Data-data ini kemudian akan dikelompokkan berdasarkan perbedaan struktur anatominya.

2. Analisa Data

Data yang didapatkan akan dianalisis berdasarkan struktur dan bentuk anatominya serta sejauh mana terdapat pengembangan serta penambahan atau pengurangan elemen visual.

3. Pengolahan Data

Setiap data yang didapatkan akan dikelompokkan berdasarkan perbedaan bentuk anatominya dan kemudian direpresentasikan ulang dalam bentuk ikon sebelum diwujudkan dalam media infografis.

E. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat 2 macam instrumen yang akan didapatkan oleh peneliti. Instrumen yang pertama merupakan instrumen pengamatan untuk menggali data visual artefak peninggalan Hindu di Malang yang memiliki ornamen relief atau arca garuda. Instrumen kedua adalah instrumen pengamatan penggalan data visual berbagai macam media grafis yang bisa didapatkan di dalam media sosial dengan kata kunci garuda. Kedua instrumen ini akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan dan hasilnya akan digunakan sebagai dasar penciptaan media infografis transformasi bentuk garuda di Indonesia.

BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Hasil Penelitian

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 5. 1 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
				Dengan tangan
			Tangan	Tanpa tangan
				Sayap
		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 berdada bidang. 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 Sukuh 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 5. 1 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 stilasi 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 5. 2 Patung Garuda Wisnu Kencana di Bali

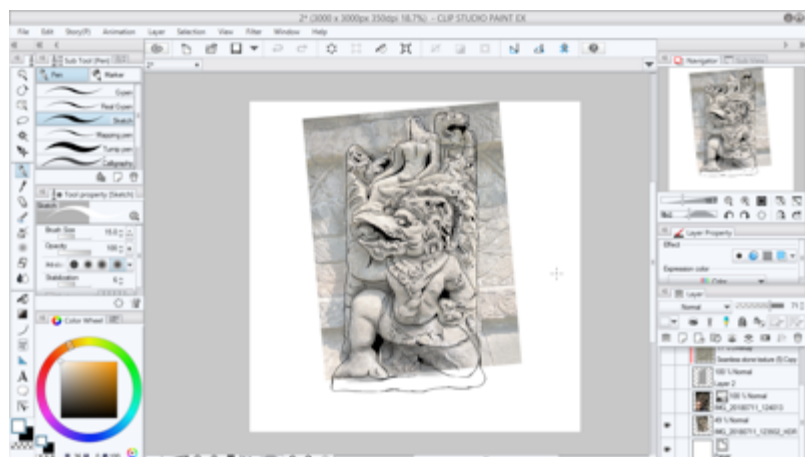
B. Animasi Infografis Perubahan tokoh Garuda di Indonesia

Perancangan infografis berbasis animasi ini melalui beberapa tahapan yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahapan pra produksi, penulis memilah data yang sudah didapatkan dan membuat storyboard sebagai acuan produksi. Storyboard berisi tentang desain tata letak beserta informasi yang akan ditampilkan pada setiap sekuennya namun masih berbentuk sketsa kasar.

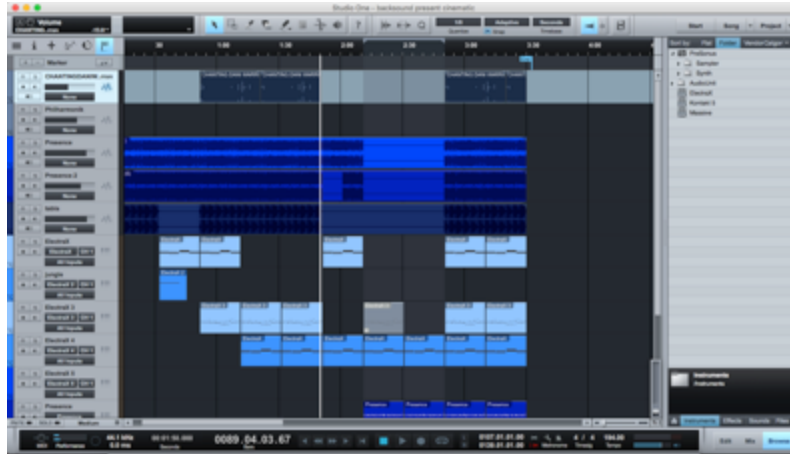


Gambar 5. 3 Storyboard Animasi Infografis (selengkapnya pada lampiran)

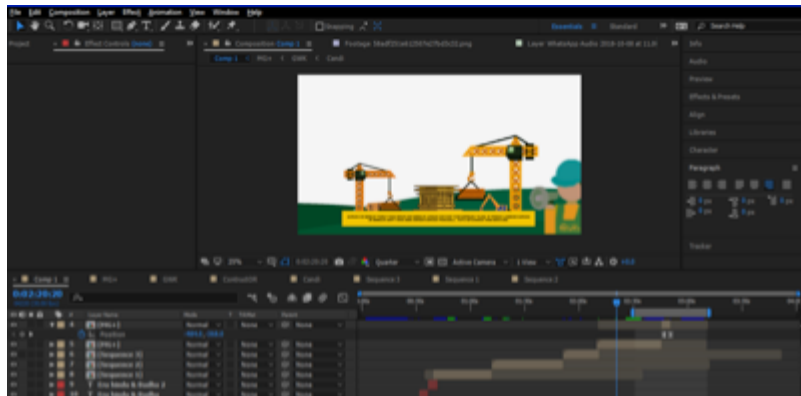
Tahapan berikutnya adalah tahap produksi. Tahap ini meliputi perubahan data visual yang bersumber dari foto menjadi gambar ilustrasi menggunakan program CLIP STUDIO PAINT EX dan kemudian menganimasikannya dalam program ADOBE AFTER EFFECT CC. Dalam tahap ini juga dilakukan produksi musik yang akan digunakan sebagai pengiring atau *Background Music* yang dimulai dengan tahap *music composing*, perekaman audio material, editing, *mixing*, dan *mastering* menggunakan program PRESONUS STUDIO ONE.



Gambar 5. 4 Proses pembuatan gambar ilustrasi pada program CLIP STUDIO PAINT EX




Gambar 5. 5 Proses pembuatan *background music* menggunakan program PRESONUS STUDIO ONE








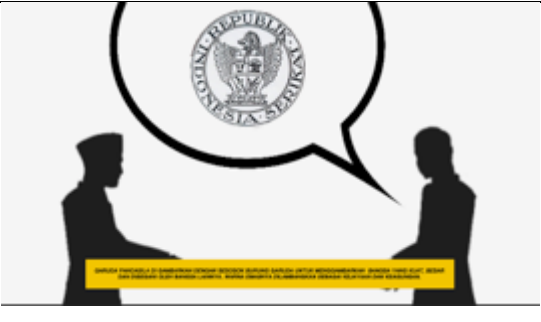
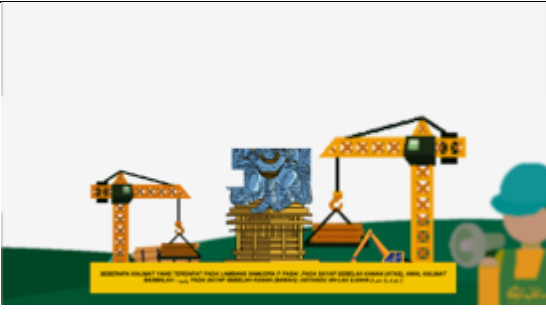
Gambar 5. 6 Proses penganimasian menggunakan program ADOBE AFTER EFFECTS

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 5. 2 Cuplikan layar hasil jadi produk animasi infografis

No	Tampilan	Keterangan
1		Title “Perubahan Bentuk Garuda”

<p>2</p>	<p style="text-align: center;">ERA HINDU & BUDHA</p>	<p style="text-align: center;">Segmen Era Hindu Budha</p>
<p>3</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>BELAHAN</p> <p>Arca Garuda Wisnu dari candi belahan ini menggambarkan kisah asal mula Garuda (Garudaya) yang menjadi tunggangan dewa wisnu. Perwujudannya secara anatomi menyerupai manusia namun memiliki kepala seperti burung elang bermahkota, bersayap, dan memiliki cakar di kaki yang mencengkeram sisi.</p> <p>Bahan : Batu Andesiit</p> <p>Masa Pembuatan : 929 - 947M</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">Garuda Candi Belahan</p>
<p>4</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px; font-size: small;"> <p>3 ARCA YANG BERADA DI CANDI KIDAL INI MEMBICARAKAN TENTANG KISAH GARUDAYA. ARCA PERTAMA DIGAMBARAKAN DENGAN BEKERI GARUDA MENGERAKAN MAHICOTA YANG MEMILIKI TUBUH MANGUDA YANG SEDANG MENGENGONGI 3 ULAS BESAR. ARCA KEDUA DIGAMBARAKAN DENGAN BEKERI GARUDA YANG MENGERAKAN MAHICOTA, BERTUBUH MANUSIA DENGAN KENDI DATAS KEPALANYA. DAN ARCA KETIGA DIGAMBARAKAN DENGAN GARUDA YANG MENGERAKAN MAHICOTA, BERTUBUH MANUSIA</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">Garuda Candi Kidal</p>
<p>5</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px; font-size: small;"> <p>CANDI SUKUH MEMILIKI 3 ARCA GARUDA. ARCA YANG PERTAMA DIGAMBARAKAN DENGAN AKSUSA BERNAMA KALANTARA DIANGKAT DAN DITUSUK OLEH BIMA. BIMA BERSERI DIGAMBARAKAN DENGAN BERKEPALA GARUDA BERBADAN MANUSIA.</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">Garuda Candi Sukuh</p>
<p>6</p>	<p style="text-align: center;">ERA ISLAM</p>	<p style="text-align: center;">Segmen Era Islam</p>

<p>7</p>	 <p>GARUDA PASAI Lambang garuda pasai dirancang oleh Sultan Zamal Abidin, yang kemudian disalin ulang oleh Teuku Raja Mukut Atsah bin Teuku Teuku Cik Ismail</p>	<p>Lambang Samudra Pasai</p>
<p>8</p>	<p>GARUDA MAHAMBIRA Garuda Mahambira digambarkan dengan burung yang mengenakan mahkota di kepalanya dan memiliki tubuh raksasa yang diwujudkan dalam bentuk tokoh pewayangan</p> 	<p>Wayang Purwa Garuda</p>
<p>9</p>	<p>LAMBANG NEGARA LAMBANG NEGARA LAMBANG NEGARA</p>	<p>Segmen Lambang Negara</p>
<p>10</p>		<p>Dialog Presiden Soekarno dengan Sultan Hamid II</p>
<p>11</p>		<p>Segmen Garuda Wisnu Kencana – Proses Pembangunan</p>

12		Garuda Wisnu Kencana - Peresmian
13		Penutup

BAB 6

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Penelitian ini sudah selesai namun masih dapat dikembangkan lagi dengan melakukan perancangan berbentuk media-media lainnya ataupun diarahkan pada pembuatan karya seni monumental yang bertemakan tentang Garuda.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Infografis tentang perubahan bentuk Garuda di Indonesia yang dikemas dalam bentuk animasi ini memberikan peluang penyerapan informasi karena sifat medianya 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.

B. Saran




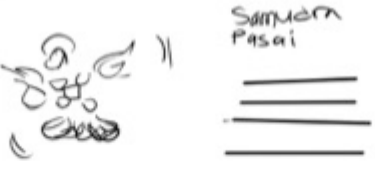



Penelitian yang berbasis perancangan media ini masih dapat dikembangkan menjadi ragam media lainnya di masa depan.

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>
- Cholis, H. (2013). STUDI PENCIPTAAN KARYA SENI INSTALASI BERBASIS EKSPERIMEN KREATIF DENGAN MEDIUM GEMBRENG. *Brikolase*, 5(1), 24–37.
- Kompas. (2014). *INDONESIA DALAM INFOGRAFIK: KUMPULAN INFOGRAFIS KOMPAS*. (N. A. Azis & S. Inigopatria, Eds.). Jakarta: Penerbit Kompas.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2014). *Infografis, Kedahsyatan Cara Bercerita Visual (terjemahan)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Logli, C. (2015). *BHINNEKA TUNGGAL IKA (UNITY IN DIVERSITY): NATIONALISM, ETHNICITY, AND RELIGION IN INDONESIAN 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 Sukeh and Ceto temple on the mount Lawu teritory* : Universitas Padjadjaran.
- Schricker, M. (2014). *Exploring The Drama of Virtual Realities Found In Final Fantasy XIV : A Realm Reborn : A Massively Multiplayer Online Role Playing Game* . Michael Schricker Hawaii Pacific University Michael H . Schricker , Department of Communication , Hawaii Pacific Univ. Hawaii Pacific University.


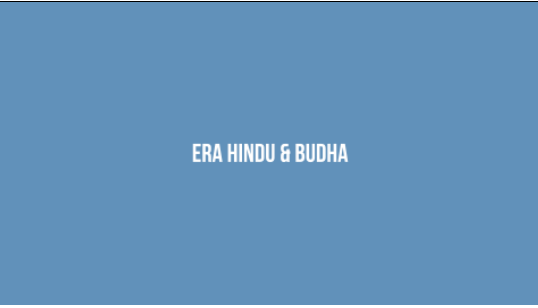



LAMPIRAN

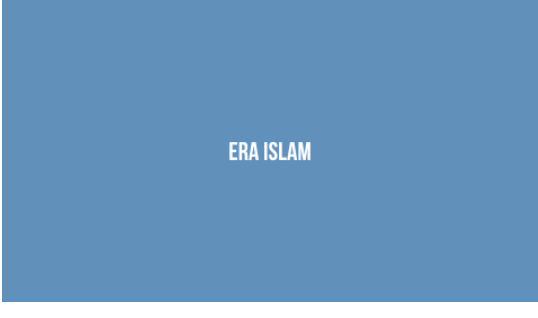


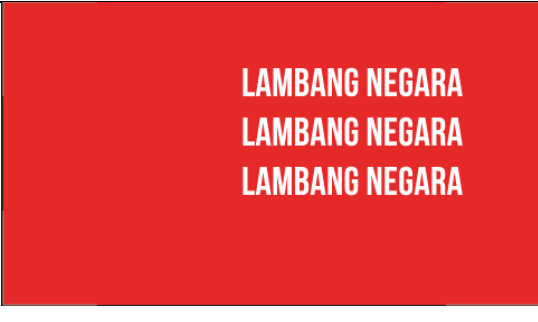

Storyboard

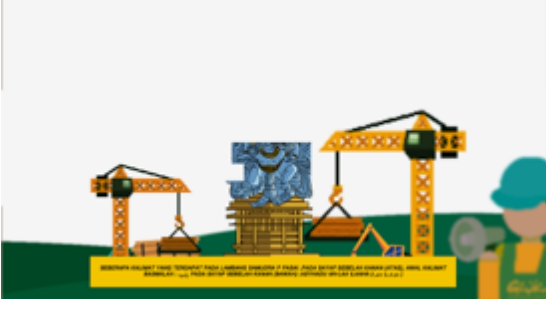
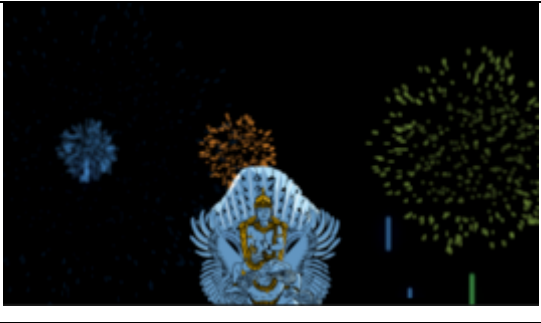

Scene: 01	Scene: 02	Scene: 03
[TITLE]	[Sub Judul #1]	[Candi Belahan]  Keterangan _____ _____ _____ _____
Perubahan bentuk Garuda Indonesia [30 detik]	Era Hindu Budha [+/-7 detik]	Pop Up arca garuda di candi belahan
Scene: 04	Scene: 05	Scene: 06
[Kidal]  _____ _____ _____	[Sukuh]  _____ _____ _____	[Banyumas]  _____ _____ _____ _____
3 arca di candi kidal muncul secara bergantian	di lanjutin dengan 3 arca dari candi sukuh yang juga muncul secara bergantian	Arca Garuda duduk, hadap depan dan belakang
Scene: 7	Scene: 8	Scene: 9
[sub judul # 2]	 _____ _____ _____	Wayang  _____ _____ _____
ERA ISLAM ±7s	Samudra pasai	Garuda wayang
Scene: 10	Scene: 11	Scene: 12
[sub judul # 3]		
lambang negara	bangunnya desain lambang	muncul desain Pancasila

Scene: 13	Scene: 14	Scene: 15
Logo Guk	Proses Pembangunan	Percetakan Guk
Scene: 16	Scene: 17	Scene:
summary	Credit	

Cuplikan Layar Produk Animasi Perubahan Bentuk Garuda di Indonesia

No	Tampilan	Keterangan
1		Title “Perubahan Bentuk Garuda”
2		Segmen Era Hindu Budha
3	 <p>BELAHAN</p> <p>Arca Garuda Wisnu dari candi belahan ini menggambarkan kisah asal mula Garuda (Garudéya) yang menjadi tunggangan dewa wisnu. Perwujudannya secara anatomi menyerupai manusia namun memiliki kepala seperti burung elang bermakluta, bersayap, dan memiliki cakar di kaki yang menaungkanan utar.</p> <p>Bahan : Batu Andesi Masa Pembuatan : 929 - 947M</p>	Garuda Candi Belahan
4	 <p>3 ARCA YANG BERADA DI CANDI KIDAL INI MEMBICARAKAN TENTANG KISAH GARUDÉYA, ARCA PERTAMA DIGAMBARAKAN DENGAN SEORANG GARUDA MENUNGGUKAN MAWIKOTA YANG MEMILIKI TULUH MANUSIA YANG BERDASAR BERDENDONG 2 ULUH BESAR, ARCA KEDUA DIGAMBARAKAN DENGAN SEORANG GARUDA YANG MENUNGGUKAN MAWIKOTA, BERDENDONG MAWIKOTA DENGAN SENDI DATAS KEPALANYA, DAN ARCA KETIGA DIGAMBARAKAN DENGAN GARUDA YANG MENUNGGUKAN MAWIKOTA, BERDENDONG MANUSIA</p>	Garuda Candi Kidal
5	 <p>CANDI SUKUH MEMILIKI 3 ARCA GARUDA, ARCA YANG PERTAMA DIGAMBARAKAN DENGAN RAKSASA BERNAMA KALANTAKA DIANGKAT DAN DITURUK OLEH IBRA, IBRA SENDIRI DIGAMBARAKAN DENGAN BERKEPALA GARUDA BERBADAN MANUSIA.</p>	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

