

Designing Motion Graphic 2D about the Liberation of West Irian

Perancangan *Motion Graphic* 2D tentang Upaya Pembebasan Irian Barat

Nasrylla Alya Taqia, Joko Samodra*, Arif Sutrisno

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: joko.samodra.fs@um.ac.id

Paper received: 21-12-2021; revised: 15-1-2022; accepted: 1-2-2022

Abstract

The history of the Liberation of West Irian is one of the most important history because it involves the largest military operation in Indonesia. Unfortunately, the interest in studying history among teenagers is so low even though there are so many values that can be taken for the young generation as the nation's successors. Animation has several advantages, namely it can explain information without consuming a lot of time, one of which is motion graphics. This is very suitable to be used to explain this history because motion graphics can explain material that is difficult to explain conventionally. Therefore, this aims to design an animation with motion graphic techniques about the history of the liberation of West Irian for teenagers who are expected to increase their interest in studying Indonesian history. The stages in this design consist of pre-production, production, and post-production. After the animation was made, the validation and media test stages were carried out, the results by material experts got an index score of 90.67% which had very good criteria and the assessment by the small-scale group got an index score of 84.24% which had good criteria. There are also suggestions given by media experts and respondents, namely the dedication, objectives, indicators, and the use of audio in animation are clarified. The results of this design are uploaded to YouTube and Instagram because both media have the largest active users is teenagers who are expected to be a medium of learning not only for teenagers but also for teachers and students as well.

Keywords: motion graphic animation, learning media, history of the liberation of West Irian.

Abstrak

Sejarah Pembebasan Irian Barat merupakan salah satu peristiwa yang begitu penting karena melibatkan operasi militer terbesar di Indonesia. Sayangnya minat mempelajari sejarah pada remaja begitu rendah padahal banyak sekali nilai yang dapat diambil bagi generasi muda sebagai penerus bangsa. Media animasi memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat menjelaskan suatu informasi tanpa memakan waktu yang banyak yang salah satunya adalah *motion graphic*. Hal ini sangat cocok untuk digunakan untuk menjelaskan sejarah pembebasan Irian Barat karena *motion graphic* dapat menjelaskan materi yang sulit dijelaskan secara konvensional. Oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk merancang animasi dengan teknik *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat kepada para remaja yang diharapkan bisa meningkatkan minat dalam mempelajari sejarah Indonesia. Tahapan pada perancangan ini terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setelah animasi sudah dibuat dilakukan tahap validasi dan uji media, hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan indeks skor 90,67% yang artinya memiliki kriteria sangat baik dan penilaian oleh kelompok skala kecil mendapatkan indeks skor 84,24% yang memiliki kriteria baik. Ada pula saran yang diberikan oleh ahli media dan respondens yaitu mencantumkan referensi, tujuan, indikator, dan penggunaan audio pada animasi diperjelas. Hasil dari perancangan ini diunggah pada media YouTube dan *Instagram* karena kedua media tersebut memiliki pengguna aktif terbesar adalah kalangan remaja yang diharapkan bisa menjadi media pembelajaran tidak hanya bagi remaja tapi juga untuk guru dan siswa juga.

Kata kunci: animasi *motion graphic*, media pembelajaran, sejarah pembebasan Irian Barat.

1. Pendahuluan

Perjuangan dalam perebutan wilayah Irian Barat merupakan salah satu peristiwa bersejarah yang melibatkan operasi militer terbesar dan terkuat sepanjang sejarah Indonesia yang salah satunya adalah Operasi Tri Komando Rakyat. Operasi ini diawali dengan sengketa yang dilakukan pihak Belanda yang tidak ingin memberikan wilayah Irian Barat kepada Indonesia. Operasi Trikora kemudian diperintahkan langsung oleh Presiden Soekarno pada 19 Desember 1961 di alun-alun utara Yogyakarta. Operasi tersebut dimulai dengan penyusupan 3 pasukan armada laut yaitu KRI Macan Tutul, KRI Macan Kumbang, dan KRI Harimau ke Irian Barat. Namun operasi tersebut terdeteksi oleh Pesawat Neptune sehingga terjadi peperangan di laut Aru dan menyebabkan gugurnya Komodor Yos Sudarso bersama tenggelamnya KRI Matjan Tutul. Indonesia kemudian memperkuat senjata kemiliterannya dengan mengerahkan beberapa satuan kapal perang ALRI hingga pesawat tempur AURI sehingga menyebabkan Amerika mendesak Belanda untuk berunding kembali dan mengadakan persetujuan New York. Irian Barat akhirnya resmi menjadi provinsi Indonesia yang ke-26 setelah mengadakan PEPERA atau Penentuan Pendapat Rakyat (Rindawa, 2021).

Melihat peristiwa bersejarah tersebut, sejarah pembebasan Irian Barat memiliki makna penting bagi Indonesia dikarenakan terdapat pengalaman dan kebajikan yang dapat diambil bagi masyarakat. Peristiwa bersejarah menggambarkan perjuangan, keberhasilan, maupun kegagalan yang dapat menegakkan jati diri bangsanya. Mempelajari sejarah pembebasan Irian Barat atau sejarah kemerdekaan Indonesia lainnya dapat membentuk sebuah karakter bangsa. Karakter bangsa dapat dibentuk dengan menumbuhkan rasa nasionalisme yang dipelajari pada sejarah. Nasionalisme memiliki makna sebagai kesadaran dan semangat cinta pada tanah air, memiliki rasa solidaritas terhadap sesama, sebangsa, dan bernegara (Alfaqi, 2015). Dengan adanya rasa nasionalisme maka kesatuan dan persatuan sebuah bangsa akan semakin kuat. Selain itu mempelajari sejarah Indonesia khususnya peristiwa pembebasan Irian Barat, mengingatkan kita bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman etnis, suku, dan budaya. Oleh karena itu sikap toleransi juga sama pentingnya agar tidak terpecah belah,

Pada zaman sekarang, banyak pemuda khususnya remaja menganggap sejarah hanya sebagai cerita masa lampau saja. Remaja sendiri merupakan masa transisi seseorang dari anak-anak menjadi dewasa yang ditandai dengan perubahan hormon, fisik, psikologi maupun sosial (Batubara, 2016). Seseorang yang berada di fase ini akan peka terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya sehingga lebih mudah terpengaruh dengan perubahan sosial, membuat mereka kekurangan rasa nasionalisme dan toleransi terhadap negaranya sendiri.

Di dalam masyarakat, pemuda atau remaja berpotensi sebagai penerus perjuangan, cita-cita, dan penentu masa depan bangsanya (Nurmalisa, 2019). Dengan mempelajari sejarah, akan menumbuhkan nilai-nilai sosial dalam perkembangan kebudayaan pada kemasyarakatan dan mengambil pembelajaran dari peristiwa bersejarah tersebut (Sutrisno, 2021). Oleh karena itu untuk menumbuhkan nilai-nilai sosial tersebut, perlu adanya pembelajaran sejarah terutama sejarah lain dari Indonesia.

Teknologi saat ini semakin berkembang pesat sehingga ada banyak media yang dapat digunakan untuk belajar. Ada beberapa contoh media yang memperkenalkan tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini adalah *game* 3D tentang operasi Trikora. Dalam *game* tersebut memainkan bagaimana peristiwa perang yang terjadi dalam operasi Trikora. *Game* edukasi ini memang salah satu media yang efektif dikarenakan memberikan unsur interaktivitas yang

dapat merancang pembelajaran, namun untuk memperjelas materinya masih belum lengkap dan hanya memperjelas sebagian besarnya (Ningsih, 2020). Lalu ada aplikasi *virtual tour* monumen Mandala yang menjadi penyampaian informasi sejarah Pembebasan Irian Barat. Media ini memiliki visualisasi dan desain yang menarik, serta informasi yang cukup lengkap, namun kekurangan pada media ini adalah pengoperasiannya masih sulit (Fitri, 2016). Kemudian pada media sosial YouTube terdapat banyak video yang menjelaskan tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini yang salah satunya adalah animasi.

Animasi merupakan gerakan yang dibentuk oleh rangkaian gambar yang tersusun. Media animasi memiliki kelebihan yaitu gambar statis atau teks dapat digunakan untuk menjelaskan prosedur dan urutan kejadian tanpa memakan waktu yang banyak (Utami, 2011). Ada banyak penelitian tentang animasi sebagai media pembelajaran untuk siswa dari prasekolah hingga sekolah menengah, dan hasilnya sebagian siswa memberikan respon positif dikarenakan para siswa lebih menyukai metode pembelajaran dengan menggunakan animasi (Hidayat, Wardhana, & Rini, 2019). Melihat banyaknya respon positif tersebut, penggunaan animasi 2d sebagai media pembelajaran dinilai sangat efektif yang salah satunya dengan mengambil materi sejarah pembebasan Irian Barat.

Motion Graphic

Motion graphic adalah salah satu teknik animasi yang membuat ilusi gerak pada objek grafis dan tulisan dengan melakukan pembuatan gambar satu persatu atau *frame by frame* (Olivia, 2020). *Motion graphic* umumnya merupakan konten digital yang digunakan dalam berbagai kepentingan karena dapat disebarluaskan melalui jaringan media sosial dengan mudah untuk menyebarkan informasi dan promosi kepada khalayak umum (Kusumadinata, Ratnamulyani, & Nurmansyah, 2019). *Motion graphic* menggambarkan berbagai solusi desain profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang efektif dan dinamis (Siregar, 2017). Dalam pembelajaran, media animasi memiliki peran besar dikarenakan dapat menarik perhatian para siswa dan sebagai sarana untuk memberikan ilmu pengetahuan dan informasi (Thifala, Wardhana, & Sutrisno, 2021). *Motion graphic* ini dirasa sangat cocok untuk menjelaskan materi sejarah dan mempermudah proses belajar mengajar dikarenakan dapat menerima materi secara utuh dan tidak perlu menjelaskan materi tersebut secara berulang, dengan demikian media *motion graphic* ini bisa meningkatkan hasil belajar dan juga menambah motivasi pada siswa (Revlinasari, Degeng, & Wedi, 2021).

Sejarah Pembebasan Irian Barat

Sejarah pembebasan Irian Barat merupakan materi yang akan diimplementasikan ke dalam media *motion graphic* ini. Peristiwa ini dilatar belakangi oleh konflik yang dilakukan oleh Indonesia untuk menggabungkan Papua ke dalam wilayah Indonesia dikarenakan Belanda tidak masih menganggap wilayah tersebut adalah wilayahnya.

Tanggal 27 Desember 1949 pada Konferensi Meja Bundar, Belanda mengakui kedaulatan Indonesia kecuali wilayah Irian Barat dan akan dirundingkan kembali setelah 1 tahun, namun Belanda hingga setahun kemudian tidak juga menyerahkan Irian Barat kepada Indonesia (Bupu & Sumarjiana, 2021). Tidak hanya itu, Belanda malah mengajukan gagasannya dalam forum PBB pada tahun 1961 tanpa mengajak Indonesia yang padahal Indonesia yang memiliki kepentingan nasional terhadap wilayah tersebut. Ketegangan semakin memuncak setelah Belanda melantik Dewan Papua serta lagu kebangsaan dan

pengibaran bendera pada tanggal 5 April 1961, tindakan Belanda ini juga menjurus kepada pembentukan “Negara Papua”.

Melihat tindakan Belanda tersebut, pada tanggal 19 Desember 1961 Presiden Soekarno membacakan Tri Komando Rakyat pada alun-alun Yogyakarta yang berisikan gagalkan pembentukan “Negara Boneka Papua” buatan Belanda kolonial, kibarkan Sang Merah Putih di Irian Barat Tanah Air Indonesia, dan bersiaplah mobilisasi umum guna mempertahankan kemerdekaan dan kesatuan Tanah Air dan bangsa (Kurnia & Miftahuddin, 2019). Dengan dikeluarkannya Trikora maka mulailah konfrontasi total terhadap Belanda dan pada bulan Januari 1962 dibentuk Komando Mandala yang berkedudukan di Makassar. Tugas pokok dari Komando Mandala ini adalah pengembangan operasi-operasi militer untuk mengembalikan wilayah Irian Barat ke dalam Negara Kesatuan Indonesia, dan Panglima dari Komando Mandala adalah Mayor Jenderal Soeharto (Taftazani, 2018).

Pada tanggal 15 Januari 1962, sudah dilakukan penyusupan dengan membawa KRI Matjan Tutul, KRI Matjan Kumbang, dan KRI Harimau. Namun ditengah penyusupan, kapal *destroyer*, pesawat *Neptune* dan *Frerly* milik Belanda menyerang ketiga kapal tersebut. Komodor Yos Sudarso yang berada di KRI Matjan Tutul gugur pada pertempuran ini setelah mengucapkan pesan terakhirnya yaitu “Kobarkan Semangat Pertempuran” dan tenggelam beserta awaknya (Mirza M., 2016).

Komando Mandala sendiri memiliki beberapa tahapan strategi yaitu; fase infiltrasi (sampai tahun 1961) dengan memasukkan 10 kompi pada sasaran tertentu, fase eksploitasi (awal tahun 1963) dengan melakukan serangan terbuka dan menduduki pos pertahanan musuh, fase konsolidasi (awal tahun 1964) dengan menduduki kekuasaan-kekuasaan Republik Indonesia secara mutlak di wilayah Irian Barat, terakhir fase konfrontasi yaitu melakukan beberapa operasi militer seperti Operasi Serigala, Operasi Naga, Operasi Benteng Ketaton, Operasi Jaya Wijaya, dan terakhir Operasi Wisnumurti pada tanggal 1 Mei 1963 yang sekaligus sebagai tahapan terakhir sebelum Komando Mandala dibubarkan (Luhulima, Degeng, & Ulfa, 2017).

Pemerintah Amerika menyadari bila pertempuran menjadi besar maka peranan komunis di Indonesia juga semakin kuat. Oleh karena itu, pada tahun 1962 Amerika mendesak Belanda untuk kembali berunding dengan Indonesia. Perundingan kemudian terjadi antara Menteri Luar Negeri Subandrio dan Dr. Van Royen dengan mediator Ellsworth Bunker dari Amerika (Abidin, 2019). Perundingan ini menghasilkan Persetujuan New York yang menetapkan bahwa Indonesia wajib melakukan penentuan pendapat rakyat pada tahun 1969 untuk meminta pendapat Irian Barat apakah mereka ingin bergabung dengan Indonesia atau bergabung dengan Belanda atau juga ingin merdeka. Setelah melakukan beberapa tahapan mulai tanggal 24 Maret 1969 hingga 9 Agustus 1969, Dewan Musyawarah PEPERA dengan suara bulat menyatakan bahwa Irian Barat merupakan bagian dari wilayah Republik Indonesia dan hasil tersebut dilaporkan pada sidang umum PBB ke-24.

Dari materi yang sudah dijelaskan tentang sejarah pembebasan Irian Barat di atas perlu adanya sebuah media yang efisien untuk menjelaskan peristiwa bersejarah ini dengan lengkap dan tidak memakan waktu yang lama. Oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk merancang animasi dengan teknik *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat kepada para remaja yang diharapkan bisa meningkatkan minat dalam mempelajari sejarah Indonesia.

2. Metode

Dalam perancangan animasi dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Purnasiwi & Kurniawan, 2013). Pra-produksi merupakan tahap pengembangan gagasan dan perencanaan pembuatan animasi lebih lanjut sebelum memasuki proses produksi. Dalam fase ini dilakukan pengumpulan data, sinopsis, pembuatan materi, naskah, dan *storyboard*.

Pengumpulan data dilakukan untuk mencari data tentang ketertarikan dan minat siswa yang khususnya remaja pada pembelajaran sejarah pembebasan Irian Barat juga data tentang media sosial yang cocok untuk mempublikasikan *motion graphic* ini. Lalu pembuatan sinopsis, sinopsis merupakan pengembangan dasar sebuah cerita atau ikhtisar cerita yang berisi semua informasi pokok untuk kepentingan film atau animasi yang akan dibuat (Dennis, Frityan G. 2019). Dalam pembuatan sinopsis harus ringkas, jelas, dan padat, tujuannya agar penonton bias mendapatkan gambaran tentang film atau animasi yang akan dibuat. Pembuatan materi dilakukan dengan observasi buku pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas 9 dan buku sejarah lainnya, materi-materi tersebut kemudian diringkas agar penonton bisa memahami inti dari materi pada *motion graphic* ini. Selanjutnya pembuatan naskah, naskah dibuat untuk menentukan alur cerita. Dan terakhir adalah *Storyboard* yang merupakan bentuk visual dari naskah. *Storyboard* sangat penting karena dijadikan panduan utama dalam proses pembuatan animasi maupun *motion graphic* karena mencantumkan informasi yang dibutuhkan seperti tampilan gambar, dialog, durasi, dan lainnya (Ryvanthapala, 2019).

Tahapan berikutnya adalah produksi, dalam tahap ini terdiri dari desain aset dan *animating*. Desain aset adalah tahapan dimana semua gambar yang terdapat pada *storyboard* dibuat secara digital termasuk desain karakter. Fase ini dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator*. Setelah itu masuk ke tahap *animating*. *Animating* adalah proses penggerakan hasil desain yang telah dibuat. Tahap ini menggunakan *software Adobe After Effect*.

Pasca produksi merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan *motion graphic* ini. Setelah melakukan tahap produksi, selanjutnya adalah *compositing*, *file animating* tadi kemudian dirender setelah itu disatukan ke dalam *software Adobe Premiere*. Kemudian dilakukan proses perekaman suara atau yang biasa disebut dengan *dubbing*. Lalu memasuki tahap *editing* dimana semua *file* hasil *compositing*, *dubbing*, *sound effect*, dan *background music* dimasukkan ke dalam *Adobe Premiere* kemudian dilakukan pengecekan terakhir sebelum *final render*. Hasil dari *composite* video bersama *dubbing* dan musik kemudian dirender. Animasi yang sudah jadi dilakukan tahap uji media dan validasi, tahap ini bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan animasi yang dihasilkan. Setelah itu video *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini dipublikasikan melalui media sosial *YouTube* dan *Instagram*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap pertama dalam perancangan *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini. Tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dan persiapan yang sudah direncanakan dalam pembuatan animasi ini (Maharani & Hotami, 2018).

Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data-data penelitian dari beberapa sumber, data-data yang terkumpul akan menjadi bahan utama dari inti objek penelitian (Handayani, Dewanto, & Andriani, 2018). Teknik ini termasuk kewajiban peneliti agar nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Ada banyak fungsi dan manfaat saat mempelajari sejarah yaitu mengetahui peristiwa yang terjadi di masa lampau, memperluas pikiran dan wawasan, juga sebagai sumber inspirasi. Namun dibalik manfaat sejarah, masih ada beberapa remaja khususnya pelajar SMA kurang tertarik dengan pelajaran tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rindi Ulandari pada jurnal “Gambaran Minat Belajar Sejarah Kelas XI Sosial di SMAN 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok” tahun 2015 menunjukkan proses pembelajaran sejarah masih belum maksimal. Sebanyak 18 orang siswa atau 51% dari 35 siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sejarah dan 17 orang atau 49% dari 35 siswa yang tertarik. Siswa yang memiliki minat rendah disebabkan karena siswa tersebut tidak ikut aktif dalam pembelajaran, baik bertanya atau menjawab pertanyaan. Kemudian untuk indikator rasa senang dalam pembelajaran, sebanyak 30 siswa atau 85% dari 35 siswa tidak memiliki minat belajar sejarah dan hanya 5 siswa atau 15% dari 25 siswa yang tertarik untuk mempelajari. Kurangnya minat tersebut disebabkan karena siswa kurang mengerti dengan pembelajaran yang diterangkan.

Melihat data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SMA masih kurang minat dengan pembelajaran sejarah yang padahal sejarah sendiri memiliki banyak manfaat terutama bagi para remaja yang menjadi generasi penerus bangsa. Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran yang menggunakan media yang efektif dan efisien seperti media animasi.

Penggunaan teknologi informasi sudah menjadi gaya hidup sebagian masyarakat terutama para remaja. Pada media sosial *YouTube*, sebanyak 92% pengguna internet di Indonesia menyatakan bahwa *YouTube* merupakan tujuan pertama untuk mencari video (Setiadi, Azmi, & Indrawadi, 2019). Melihat data tersebut, *YouTube* bisa dijadikan salah satu media untuk mencari sumber belajar karena memiliki beberapa keunggulan yaitu memiliki potensi karena *YouTube* merupakan situs yang paling populer yang dapat memberikan nilai tambah terhadap pendidikan, praktis karena dapat digunakan dan diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru, informatif karena media ini memberikan banyak informasi mulai dari pendidikan hingga kebudayaan, interaktif karena *YouTube* dapat dijadikan media diskusi bahkan tinjauan sebuah video pembelajaran, *YouTube* sebagai media yang dapat disebarluaskan, dan juga ekonomis untuk semua kalangan (Simatauw & Tutul, 2021).

Tidak hanya itu di Indonesia sendiri pengguna internet aktif per Januari 2016 mencapai 88.1 juta dan 79 juta diantaranya adalah pengguna media sosial aktif. Media sosial *Instagram* menempati peringkat kedelapan sebagai media sosial yang paling banyak pengguna di Indonesia dengan jumlah pengguna aktif sebanyak 22 juta orang yaitu sebanyak 83% adalah pengguna yang berusia 18-29 tahun, 18% berasal dari pengguna berusia 30-49 tahun, dan 6% berasal dari pengguna berusia 50-64 tahun (Indika & Jovita, 2017). Berdasarkan data tersebut,

Instagram merupakan salah satu media sosial yang potensial untuk digunakan sebagai media promosi.

Sinopsis

Sinopsis digunakan sebagai prolog dari sebuah naskah yang bertujuan untuk memudahkan penonton mengetahui dan memahami naskah secara singkat (Cikka, 2019). Dalam pembuatannya terdapat judul, latar, hingga alur yang memuat sebuah kerangka cerita kemudian diubah menjadi sebuah kalimat hingga paragraf yang membentuk alur cerita (Sunarya, Purbayani, & Handayani, 2021). Sinopsis ini memuat inti cerita dari materi peristiwa sejarah pembebasan Irian Barat, pembuatannya dibuat secara ringkas dan dikemas dalam satu paragraf.

Berikut merupakan sinopsis dari *motion graphic* tentang upaya pembebasan Irian Barat;

Peristiwa Pembebasan Irian Barat merupakan salah satu peristiwa bersejarah yang melibatkan pertempuran militer terbesar di Indonesia. Peristiwa ini dilatar belakangi karena Belanda yang tidak ingin menyerahkan wilayah Irian Barat kepada Indonesia setelah memproklamasikan kemerdekaannya. Segala cara mulai dari diplomasi hingga militer dilakukan untuk mempertahankan Irian Barat agar tetap menjadi wilayah Negara Kesatuan Indonesia.

Pembuatan Materi

Pada data yang sudah didapat, sebagian siswa SMA kurang minat terhadap pembelajaran sejarah Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan sejarah Indonesia terutama di bagian timur. Dalam sejarah, operasi Trikora merupakan operasi militer terbesar di Indonesia, operasi ini dilakukan untuk merebut kembali wilayah Irian Barat dari pihak Belanda. Banyak sekali perjuangan yang dilakukan oleh Indonesia demi mempertahankan wilayah Irian Barat, Oleh karena itu perancangan ini dibuat untuk memahami dan mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah pembebasan Irian Barat tersebut.

Dalam pembuatan *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini, materi yang digunakan merujuk pada beberapa buku sekolah elektronik ilmu pengetahuan sosial kelas 9 KTSP yang diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 dan buku sekolah elektronik sejarah Indonesia kelas 12 yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018. 2 buku ini terdapat materi yang menjelaskan sejarah pembebasan Irian Barat. Bab yang berisi “Perjuangan Bangsa Indonesia Merebut Irian Barat” ini diringkas agar penonton khususnya remaja yang merupakan siswa SMA dapat memahami materi tersebut secara garis besar. Materi tersebut mencakup latar belakang permasalahan perebutan Irian Barat, Tri Komando Rakyat, Komando Mandala, peristiwa pertempuran Laut Aru, penyelesaian konflik, dan penentuan pendapat rakyat.

Sejarah Pembebasan Irian Barat

Ketika Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945, Indonesia menyatakan bahwa seluruh wilayah Hindia Belanda adalah wilayahnya termasuk pulau Papua. Namun pihak Belanda menganggap wilayah tersebut masih menjadi salah satu provinsi Kerajaan Belanda.

Dalam Konferensi Meja Bundar tahun 1949, Belanda dan Indonesia tidak berhasil mencapai keputusan mengenai Papua bagian barat tapi setuju bahwa hal ini akan dibicarakan kembali dalam jangka waktu satu tahun. Tidak hanya itu, Belanda sendiri juga mengajukan gagasannya untuk memerdekakan Irian Barat dalam forum PBB tahun 1961 tanpa mengajak Indonesia yang malah membuat ketegangan antara kedua negara makin meningkat.

Pada tanggal 5 April 1961, Belanda malah melantik Dewan Papua, lagu kebangsaan, hingga pengusulan mengibarkan bendera pada 1 November 1961. Tindakan Belanda dengan mendirikan negara "Boneka" Papua itu merupakan sikap yang menantang kepada bangsa Indonesia untuk bertindak cepat.

Oleh karena itu pada tanggal 19 Desember 1961, Presiden Soekarno dalam rapat raksasa di Jogjakarta mengeluarkan sebuah komando yang disebut dengan Tri Komando Rakyat yaitu Gagalkan Pembentukan Negara Papua buatan Belanda Kolonial, Kibarkan sang merah putih di Irian Barat tanah air Indonesia, dan bersiaplah untuk mobilisasi umum mempertahankan kemerdekaan dan kesatuan tanah air dan bangsa. Dengan dikeluarkannya trikora maka dimulailah konfrontasi total terhadap Belanda

Pada Januari 1962 dibentuk Komando mandala yang berkedudukan di Makassar. Tujuan dari komando mandala ini adalah mengembangkan operasi-operasi militer untuk menggabungkan wilayah Irian Barat ke dalam wilayah Indonesia. Panglima dari komando mandala ini adalah mayor jenderal Soeharto.

Pada tanggal 15 Januari dilakukan penyusupan ke wilayah Irian Barat dengan membawa kapal alir yaitu KRI Matjan Tutul, KRI Macan Kumbang, dan KRI Harimau. Namun sekitar pukul 21.15 terlihat 2 pesawat terbang pada ketinggian 3000 kaki melintasi ketiga kapal alir yang diduga adalah milik Belanda. Setelah itu muncul 2 kapal perusak melepaskan tembakan ke arah kapal KRI Matjan Tutul yang membawa Komodor Yos Sudarso.

Dalam insiden tersebut Kepala Staf Angkatan Laut, Laksamana Pertama Komodor Yos Sudarso, bersama Komandan KRI Macan Tutul, Kapten Laut Wiratno, dan beberapa prajurit TNI-AL gugur sebagai pahlawan. Sebelum gugur Komodor Yos Sudarso sempat mengucapkan pesan terakhir "Kobarkan Semangat Pertempuran."

Dalam Komando Mandala terdapat beberapa tahapan strategi yaitu;

1. Sampai tahun 1961, fase infiltrasi dengan memasukkan 10 kompi sekitar sasaran tertentu
2. Awal tahun 1963, fase eksploitasi dengan mengadakan serangan terbuka terhadap induk militer lawan dan menduduki semua pos pertahanan musuh.
3. Awal tahun 1964, fase konsolidasi dengan mendudukkan kekuasaan RI secara mutlak di seluruh Irian Barat.

Untuk fase konfrontasi, pemerintah mengadakan operasi militer. Operasi militer yang dilaksanakan antara lain Operasi Serigala (di Sorong dan Teminabuan), Operasi Naga (di Merauke),

Gambar 1. Materi untuk *motion graphic* tentang pembebasan Irian Barat

NASKAH MOTION GRAPHICS
SEJARAH PEMBEBASAN IRIAN BARAT

1. Scene 1:

Pemandangan pantai dengan pohon kelapa yang bergerak mengikuti angin di kedua sisi dan kapal di laut. Pemandangan pegunungan dan hutan dengan burung kasuari yang muncul dari sebelah kiri. Tambang emas dan berlian. Kereta tambang bergerak dari kiri ke kanan.

Potongan kertas yang bertuliskan Upaya Pembebasan Irian Barat terbuka. Background koran berita tentang kemerdekaan.

- Audio:

Irian Barat adalah pulau yang memiliki keindahan dan sumber daya alam yang melimpah, dibalik itu ada sejarah pertempuran militer terbesar di Indonesia.

- Durasi: 15 detik

2. Scene 2:

3 tiang bersama bendera Indonesia muncul dari bawah bersama tulisan 17 Agustus 1945 di pojok kiri atas. Ketiga bendera kembali turun ke bawah. Tulisan 17 Agustus 1945

Peta Indonesia muncul dari kiri. Tulisan wilayah Indonesia muncul saat peta Indonesia sudah ditengah. Di dalam peta terdapat warna bendera Indonesia lalu zoom in ke pulau Papua. Warna di pulau Papua ditambahi warna biru dari bawah. Tulisan wilayah Belanda muncul di sebelah kiri.

- Audio:

Saat Indonesia merdeka pada 17 Agustus 1945. Indonesia menyatakan bahwa seluruh Hindia Belanda adalah wilayahnya termasuk Irian barat. Namun pihak Belanda masih menganggap wilayah tersebut adalah miliknya.

- Durasi: 17 detik.

3. Scene 3:

Orang Belanda dengan orang Indonesia dengan beragrumen di sebuah meja bundar. Tulisan konferensi meja bundar muncul dari bawah lalu kembali lagi dan muncul lagi tulisan 1 tahun.

Suasana pertemuan dengan bendera para anggota PBB di dindingnya. Pemerintah Belanda memimpin rapat dengan menjelaskan peta pulau Papua tanpa mengajak pemerintah Indonesia, pemerintah Indonesia pun marah.

Infografis tentang Negara Boneka dengan menampilkan 2 panel, di sebelah kiri berisi rencana Belanda untuk membuat negara Boneka, di sebelah kanan visualisasi dari rencana tersebut.

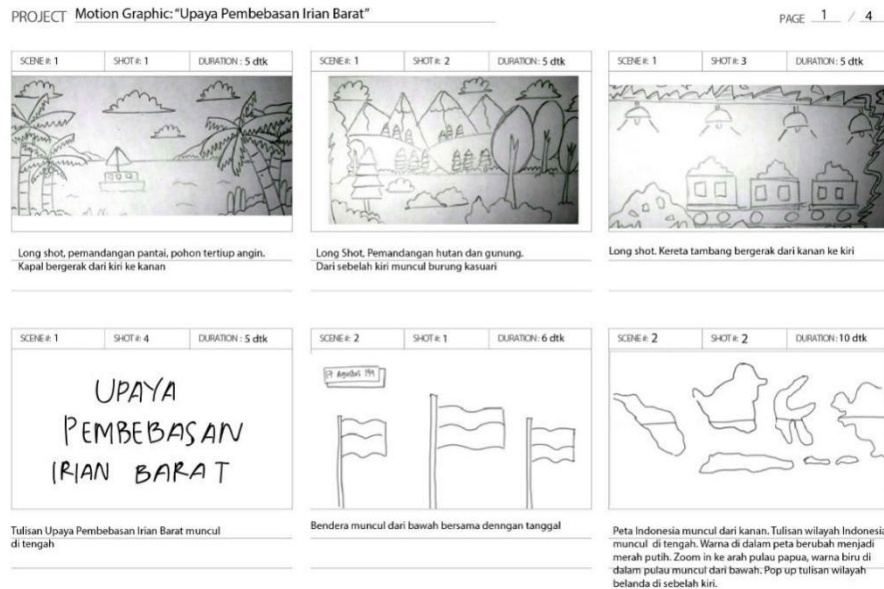
Gambar 2. Naskah pada motion graphic sejarah pembebasan Irian Barat

Storyboard

Setelah penyusunan naskah dan sinopsis, berikutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan bentuk visual dari naskah. *Storyboard* dijadikan panduan utama dalam proses pembuatan animasi maupun *motion graphic* karena mencantumkan informasi yang dibutuhkan seperti tampilan gambar, dialog, durasi, dan lainnya.

Dalam pembuatannya, *storyboard* ini mencari beberapa referensi gambar pantai, hutan, burung Kasuari, dan tambang karena pulau Papua memiliki kekayaan flora, fauna, dan sumber daya alam yang melimpah. Lalu suasana Konferensi Meja Bundar, rapat PBB, dan Rapat Raksasa di Jogjakarta untuk menjelaskan latar belakang dari masalah perebutan Irian Barat. Lalu suasana saat berlangsungnya Tri Kom

dari tampilan infografis untuk menjelaskan bagian yang penting seperti penjelasan Komando Mandala dan fase-fasenya, persetujuan Bunker, dan perubahan nama Papua setelah kembali masuk ke dalam wilayah Indonesia.



Gambar 3. Storyboard untuk scene 1 dan 2

3.2. Produksi

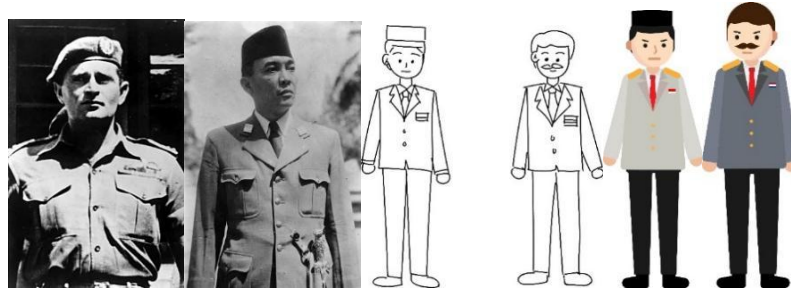
Produksi merupakan tahap lanjutan dari pasca produksi. Dalam tahap ini naskah dan *storyboard* divisualisasikan untuk dijadikan sebuah bahan video, tahap produksi mencakup mendesain aset dan *animating*.

Desain Aset

Dalam pembuatan desainnya, animasi *motion graphic* ini menggunakan gaya *flat design*. *Flat design* sendiri merupakan desain minimalis yang menekankan kegunaan dengan gambar yang bersih tanpa bayangan, tekstur, dan berfokus pada tipografi, warna yang cerah, dan ilustrasi dua dimensi (Fahmi, 2021). Gaya visual ini dipilih karena tidak mengandung banyak detail dan membuat ruang tata letak menjadi lebih efisien.

Dalam animasi *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat terdapat 2 karakter yaitu pemerintah Indonesia dan pemerintah Belanda. 2 karakter tersebut dibuat berdasarkan beberapa referensi, referensi tersebut adalah gambar penjajah Belanda untuk pemerintah Belanda dan gambar Ir. Soekarno untuk pemerintah Indonesia. Selain itu referensi juga mengambil dari gambar karakter *vector* dan *flat desain*.

Setelah dibuat sketsa dari referensi tersebut, karakter kemudian buat menggunakan *software Adobe Illustrator*. Untuk karakter pemerintah Indonesia digambarkan memakai peci dan memakai jas berwarna putih dengan bendera Indonesia di sebelah kiri, sedangkan untuk karakter



Gambar 4. Referensi, sketsa, dan hasil jadi untuk karakter pemerintah Indonesia dan pemerintah Belanda

(Sumber: BBC News Indonesia dan Wikipedia)

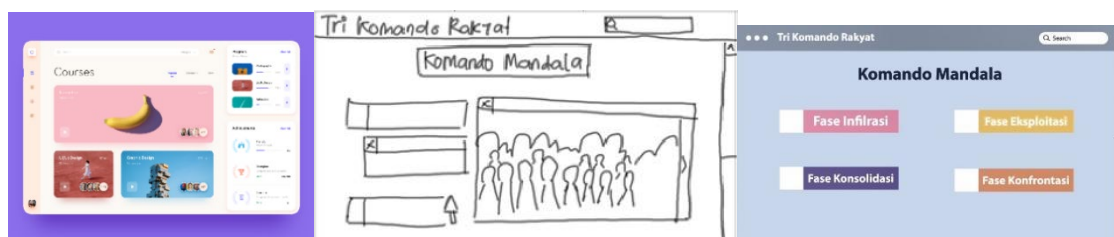
Dalam proses pengerjaan *layout* juga mencari referensi gambar seperti pantai, Konferensi Meja Bundar, sidang PBB, pertempuran laut Aru, hingga operasi Komando Mandala. Untuk *scene* pertempuran laut Aru mengambil referensi gambar *vector* laut malam, sedangkan untuk 3 kapal ALRI dibuat berdasarkan referensi gambar KRI Macan Tutul, KRI Macan Kumbang, dan KRI Harimau. Hal ini juga dilakukan dalam pembuatan pesawat dan kapal perusak milik Belanda.



Gambar 5. Referensi, sketsa, dan hasil jadi aset *scene* Pertempuran Laut Aru

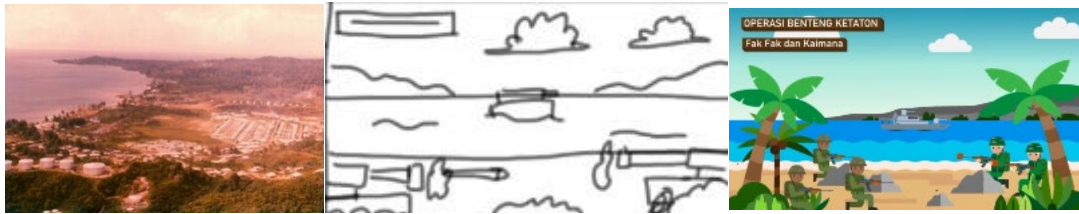
(Sumber: freepik.com)

Untuk fase-fase Komando Mandala mengambil referensi tampilan *website* dan *pop up tab* yang berisi ilustrasi pada fase-fase tersebut. Dalam fase konfrontasi dibuat berdasarkan sketsa pada *storyboard* dan tampilan untuk setiap operasinya dibuat berdasarkan latar tempat pada operasi tersebut yaitu Operasi Serigala di Sorong dan Terminabuan, Operasi Naga di Merauke, Operasi Benteng Ketaton di Fakfak dan Kaimana, Operasi Jaya Wijaya yang berada di laut dan pantai, dan Operasi Wisnumurti yang mengambil latar di sekitar penduduk.



Gambar 6. Referensi, sketsa, dan hasil jadi *layout* pada fase Komando Mandala

(Sumber: pinterest.com)



Gambar 7. Referensi, sketsa, dan hasil jadi layout pada operasi di Komando Mandala

(Sumber: <https://papoetnic.wordpress.com/category/foto-kota-sorong-tempo-dulu/>)

Untuk *scene* penentuan pendapat rakyat mengambil referensi dari penduduk Papua dan rapat PEPERA pada tahun. Untuk menjelaskan isi dari Perjanjian New York hanya ditampilkan dengan tulisan kemudian dibuat menjadi 2 panel pada saat adegan meminta pendapat masyarakat Papua agar mempersingkat durasi. Hal yang sama juga dilakukan pada *scene* Trikora dimana saat karakter pemerintah Indonesia sedang berpidato, ditambahkan panel untuk menampilkan isi dari Tri Komando Rakyat.

Beberapa *shot* lain juga dibuat berdasarkan ilustrasi *storyboard* seperti *shot* peta Indonesia dan Negara Boneka pada *scene* 2, penjelasan Komando Mandala pada *scene* 5, keterlibatan Ellsworth Bunker pada *scene* 8, dan pergantian nama Papua pada *scene* 10. Semua *scene* dibuat dengan cara yang sama seperti pembuatan karakter yaitu menggunakan *software Adobe Illustrator* dengan format dokument 1280 x 720 px. *Tools* yang digunakan sebagian besar menggunakan Selection Tool (A), Pen Tool (P), Rectangle Tool (M), Ellips Tool (L), dan Anchor Point Tool (Shift + C).

Untuk tulisan menggunakan *font* yang mudah dibaca dan terkesan tegas, juga ada beberapa yang membutuhkan *font* yang memiliki kesan kuno karena mengikuti ilustrasi pada beberapa *scene*. Beberapa *font* tersebut yaitu The Bold Font, JMH Typewriter dry, dan Averia Serif.

Dalam pemilihan warna menggunakan beberapa palet warna yang berbeda di setiap *scene*, tapi kebanyakan diantaranya menggunakan warna campuran atau tersier yang cerah dikarenakan mengikuti gaya visual dan dapat menarik penonton juga tidak membosankan. Untuk *scene* Pertempuran Laut Aru menggunakan palet warna yang sedikit gelap karena agar memberikan kesan menegangkan dan sedih.

Animating

Dalam pembuatan animasi terdapat 12 prinsip animasi yang harus dipahami oleh seorang animator, prinsip dasar tersebut begitu penting agar animasi yang akan dibuat menjadi tampak nyata. Untuk pembuatan *motion graphic* ini menggunakan prinsip-prinsip tersebut pada *software Adobe After Effect*. Prinsip yang pertama adalah *solid drawing*. Prinsip ini adalah dasar dalam pembuatan animasi, *solid drawing* sendiri sebenarnya sudah dilakukan sejak pembuatan desain aset terutama pada karakter yang bertujuan untuk menghasilkan animasi yang lebih peka dan menjadi bahan observasi pada pembuatan animasi.

Prinsip selanjutnya adalah *timing* dan *spacing*, kedua prinsip ini banyak sekali digunakan pada pembuatan *motion graphic* ini. *Timing* digunakan untuk menentukan waktu pada gerakan, sedangkan *spacing* digunakan untuk menentukan percepatan dan perlambatan pada gerak tersebut. *Keyframe* diletakkan pada waktu yang sudah ditentukan agar gerakan objek atau karakter bergerak dengan natural.

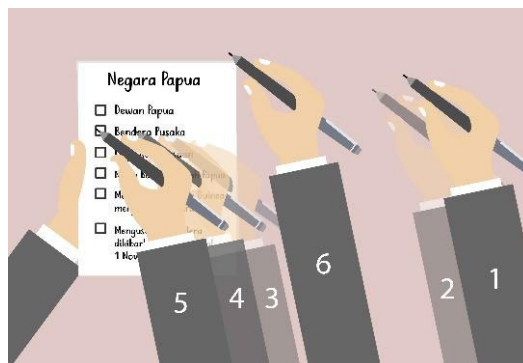
Selain *timing* dan *spacing*, prinsip *staging* juga banyak digunakan. *Staging* merupakan gerakan keseluruhan pada adegan untuk mendukung atau membangun suasana. Prinsip ini antara lain adalah gerakan kamera dan penempatan objek. Salah satu contohnya adalah pada adegan peta Indonesia dan sidang PBB.

Untuk menggerakkan karakter ada beberapa prinsip yang digunakan yaitu *pose to pose*, *arc*, dan *secondary action*. Sebelum memulai penggerakan, karakter terlebih dahulu dibuatkan *rigging* dengan *puppet pin tool* (Ctrl + P), setelah itu menempatkan posisi *keyframe* untuk melakukan pose gerakan. Agar gerakannya tidak kaku, karakter ditambahkan gerakan tambahan terutama saat adegan berjalan dan berbicara, gerakan tersebut antara lain adalah tangan mengayun saat berjalan dan badan yang juga sedikit mengayun saat adegan karakter sedang mengajukan protes pada *scene* Konferensi Meja Bundar, hal ini dilakukan agar gerakan karakter tampak lebih realistis. Selain itu, *in-between* juga ditambahkan pada posisi *keyframe* agar gerakan karakter menjadi halus.



Gambar 8. *Rigging* pada badan dan tangan.

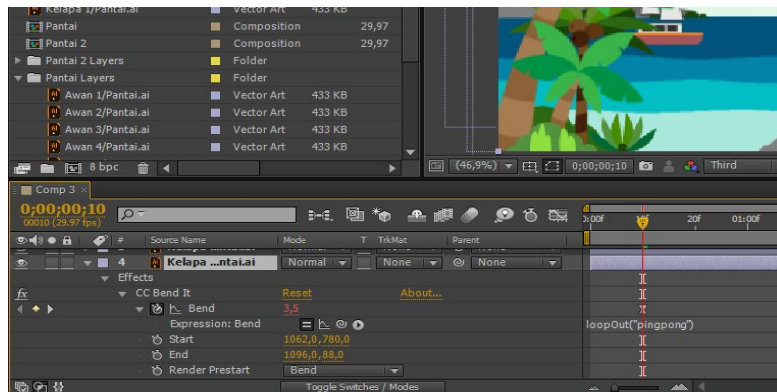
Prinsip *slow in & slow out* juga banyak digunakan pada animasi ini salah satunya pada *scene* negara boneka Papua yaitu gerakan tangan menulis. *Slow in* adalah gerakan yang diawali dengan lambat kemudian menjadi cepat, untuk menciptakan gerakan ini *keyframe* perlu ditambahkan *ease in*. Sedangkan *slow out* adalah gerakan yang semula cepat menjadi lambat yaitu dengan menambahkan *ease out* pada *keyframe*. Cara yang lebih mudah untuk menambahkan *easy ease* adalah menggunakan *shortcut* F9 untuk mengubah *keyframe* tersebut. Selain gerakan tangan pada *scene* negara boneka Papua, prinsip ini juga banyak digunakan pada gerakan kapal.



Gambar 9. Prinsip *Slow in* dan *slow out* pada tangan

Dalam *motion graphic* ini ada gerakan mengulang yaitu pada objek pohon dan kereta tambang. Gerakan ini hanya ditambahkan *loop expression* pada *keyframe* yang sudah ditentukan. *Loop expression* memiliki beberapa jenis namun yang digunakan pada pembuatan

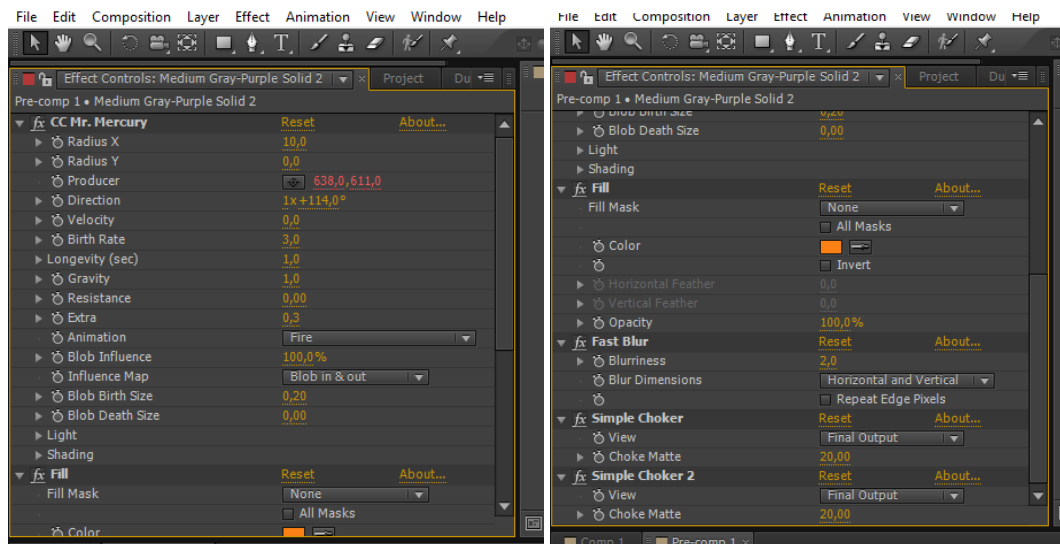
motion graphic ini adalah `loopOut()` untuk gerakan terus menerus dan `loopOut "pingpong"` untuk gerakan mengulang dari *keyframe* pertama sampai terakhir.



Gambar 10. Penggunaan *loop expression* pada objek pohon

Selain *expression*, *motion graphic* ini menggunakan beberapa efek diantaranya; CC Bend It, untuk gerakan pohon mengayun. Wave wrap, untuk gerakan gelombang pada air laut dan bendera. Gaussian Blur, untuk menciptakan bayangan pada objek.

Untuk pembuatan api dan asap menggunakan beberapa efek. Pada pembuatan api, hal pertama adalah menggunakan efek CC Mr Mercury dengan menentukan radius x dan y, blob birth size dan blob death size, hingga merubah animation menjadi fire. Setelah itu warna dirubah menggunakan efek fill dan ditambahkan efek fast box blur juga simple choker. Layer api ini kemudian diduplikasi dan diganti warna juga ukuran agar membentuk sebuah api.



Gambar 11. Penggunaan efek pada pembuatan api

Sedangkan untuk asap ledakan terlebih dahulu menggunakan efek CC Particle System II, lalu mengatur birth rate, longevity, hingga particle yang diinginkan. Kemudian mengatur keyframe birth size, velocity, resistance, birth size, dan death size. Untuk warna dirubah dengan menambah fill dan glow. Setelah itu layer diduplikasi untuk membentuk sebuah asap ledakan.

3.3 Pasca Produksi

Proses produksi kemudian menghasilkan *footage* dan beberapa *scene* animasi. Untuk dapat menyampaikan cerita atau materi pada *motion graphic*, maka harus diedit dan menyusun *footage* tersebut agar menjadi kesatuan. Selain itu tahap ini juga akan ditambahkan narasi, *sound effect*, dan *background music*. Selanjutnya dilakukan pengecekan terakhir sebelum dirender dan dipublikasikan, proses ini disebut dengan pasca produksi.

Compositing

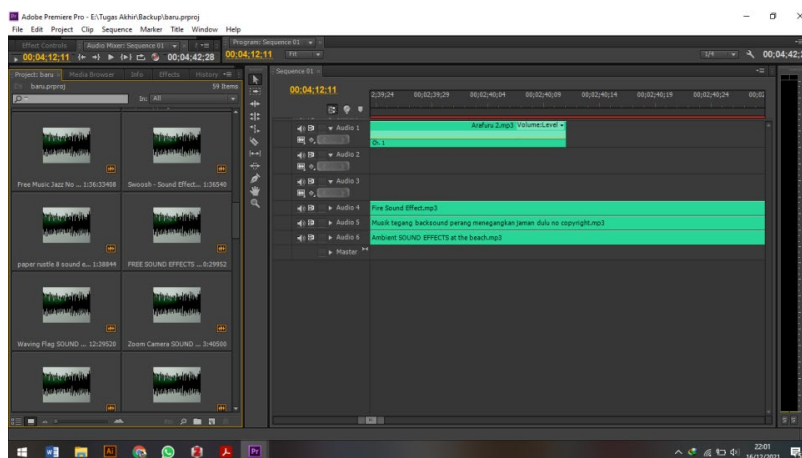
Compositing merupakan tahapan menggabungkan beberapa *footage* animasi dan beberapa elemen lainnya, tahapan ini masih menggunakan *software* yang sama yaitu *Adobe After Effect*. Pada tahap ini *shot* yang sudah jadi digabung menjadi satu *scene* yang sesuai dengan naskah dan *storyboard*, kemudian untuk perpindahan *scene* diberikan transisi.



Gambar 12. Proses *compositing scene* 5

Dubbing

Dubbing dalam tahap ini melakukan pengisian suara untuk narasi yang dilakukan selama 1 hari. *Dubbing* digunakan untuk memberikan informasi pada sebuah video atau menggantikan suara pada sebuah karakter dalam film atau animasi, dalam tahap perancangan ini *dubbing* berfungsi sebagai pembacaan narasi pada *motion graphic*, selain itu tahap ini juga melakukan pencarian untuk *background music*, *sound effect*, dan *ambience*.

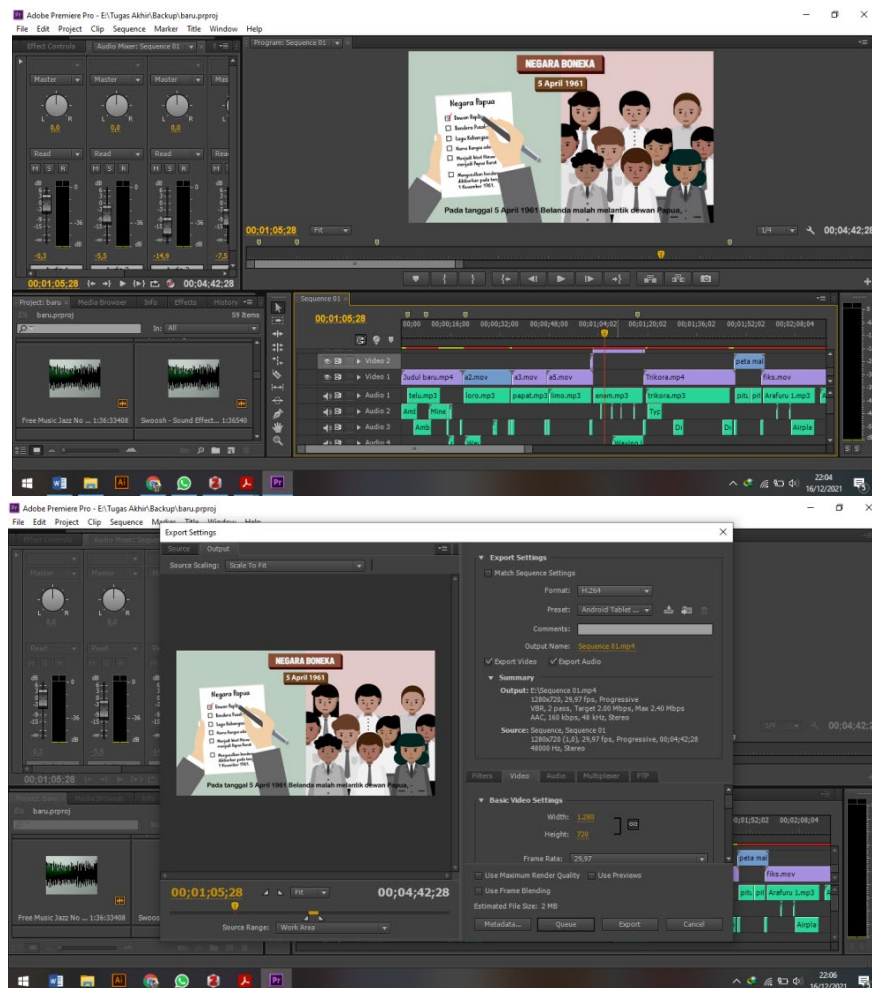


Gambar 13. Proses dubbing dan penambahan audio lainnya

Editing dan Rendering

Editing adalah tahapan dimana menggabungkan beberapa hasil *compositing*, *scene* animasi, *sound dubbing*, *sound effect*, dan *background music* yang sesuai dengan urutan *storyboard*. Semua *file* tersebut di *import* ke dalam *software Adobe Premiere CS6*, lalu *sound effect* ditempatkan berdasarkan adegan yang ada pada video seperti pesawat, tembakan, api, dll. Untuk *shot* pantai, hutan, hingga *scene* pertempuran laut diberikan *ambience* untuk menciptakan suasana pada *scene* tersebut. Kemudian di bagian akhir diberikan *credit title* dari video *motion graphic* tentang sejarah pembebasan Irian Barat ini. Dan terakhir adalah menambahkan *background music*. Tahap ini juga dilakukan pengecekan terakhir sebelum dilakukan *rendering*.

Setelah semuanya sudah sesuai kemudian dilakukan *rendering* dengan *export* video mengatur ukuran video yaitu 1080 x 608, format mp4, *directory*, dan nama file. Pada tahap *render* ini menghasilkan video berdurasi 4 menit 43 detik.



Gambar 14. Tahap editing dan rendering video motion graphic

Validitas dan Uji Media

Setelah video animasi sudah jadi, tahap selanjutnya adalah validasi. Tahap ini dilakukan kepada ahli materi yaitu Drs. Dewa Agung Gede Agung M.Hum selaku dosen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang dengan diberikan instrumen penelitian. Proses

dilakukan dalam satu tahap dikarenakan telah memenuhi kriteria sangat valid, hasil tersebut dapat disajikan pada diagram berikut;

Tabel 1. Hasil penilaian dari ahli materi

No	Butir Penilaian	Skor (1-5)
Aspek Materi		
1	Memahami isi materi yang ditampilkan pada animasi <i>motion graphic</i>	4
2	Materi sudah tepat jika diterapkan untuk remaja	5
3	Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran	4
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
5	Kesesuaian materi untuk karakter siswa	5
6	Tingkat interaktivitas pada media pembelajaran	5
7	Kedalaman materi yang diberikan	5
8	Membantu memberikan motivasi kepada siswa	5
Aspek Bahasa		
9	Kemudahan memahami materi	5
10	Penggunaan Bahasa pada animasi	5
11	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
Aspek Penyajian		
12	Kesesuaian desain yang ditampilkan	4
13	Kesesuaian penyajian gambar dan ilustrasi	4
14	Kesesuaian <i>backsound</i> /audio/musik	4
15	Kesesuaian membaca tulisan	5
Indeks Skor (%)		
= (Total Skor / Skor Maksimum) x 100		
= (68 / 75) x 100 = 90,67%		90,67 %
Kriteria Penilaian		Sangat Baik

Tabel 2. Hasil penilaian animasi pada kelompok skala kecil

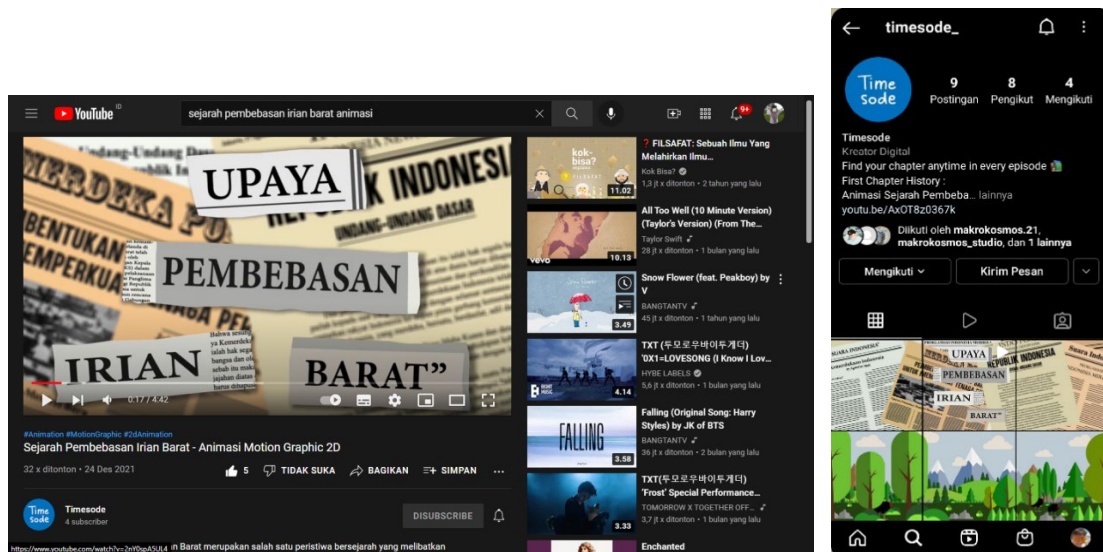
No	Butir Penilaian	Total Skor
Aspek Desain		
1	Materi sudah tersampaikan dengan jelas	55
2	Kejelasan gambar/ilustrasi	55
3	Kejelasan penggunaan audio	44
4	Ketepatan ukuran dan huruf	45
Aspek Penyajian		
5	Materi yang dijelaskan mudah dimengerti	55
6	Penyajian materi sudah sesuai dengan yang dipelajari di sekolah	53
Aspek Proses Belajar		
7	Menyukai pembelajaran dengan media animasi	55
8	Dapat belajar dengan menggunakan animasi ini	55
Indeks Skor (%)		
= (Total Skor / Skor Maksimum) x 100		

Untuk menguji responden dilakukan pengujian kelompok skala kecil yang berisi 11 peserta didik SMA yang berusia antara 15-18 tahun. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner yang terdiri 8 butir penilaian dengan skor 1-5 yang mewakili jawaban 1 (tidak jelas), 2 (kurang jelas), 3 (cukup jelas), 4 (jelas), dan 5 (sangat jelas) setelah menonton animasi sehingga mendapatkan hasil terdapat di Tabel 2.

Dari data Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* tentang pembebasan Irian Barat ini dapat dipahami dengan mudah, penyajiannya yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Sehingga pada penilaian oleh kelompok skala kecil mendapatkan indeks skor 84,24% yang artinya *motion graphic* ini memiliki kategori baik. Saran pada animasi ini terdapat pada penggunaan audio yang kurang jelas sehingga perlu diperbaiki.

Publikasi

Publikasi adalah tahap terakhir untuk pasca produksi. *Motion graphic* yang sudah diperbaiki berdasarkan uji media yang sudah dilakukan akan dipublikasikan ke dalam media sosial *Instagram* dan *YouTube* karena melihat data pengguna dari kedua media tersebut memiliki sebagian besar pengguna aktif adalah kalangan remaja. Pada media sosial *Instagram*, animasi ini diunggah pada akun yang bernama timesode_, sedangkan pada media sosial *YouTube* diunggah pada *channel* yang bernama Timesode.



Gambar 15. Pengungahan animasi pada media *YouTube* dan *Instagram*

4. Simpulan

Dalam perancangan *motion graphic* tentang upaya pembebasan Irian Barat ini melakukan 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi dilakukan pembuatan materi dari beberapa buku pelajaran KTSP Sejarah kelas XI dan buku sejarah lainnya, lalu dari materi tersebut dibuat sinopsis, naskah, dan *storyboard*. Setelah pra produksi, dilakukan tahap produksi yaitu pembuatan desain aset, karakter, dan *animating*. Kemudian memasuki tahap pasca produksi yaitu *compositing*, *editing*, *rendering*, uji media, dan publikasi. Dari tahap pasca produksi menghasilkan video animasi yang berdurasi 4 menit 32 detik. Pada tahap uji media, materi yang disampaikan pada *motion graphic* ini diujikan kepada ahli materi juga menguji animasi ini kepada responden kelompok kecil yang berisi 11 orang. Penilaian oleh ahli materi mendapat indeks skor 90,67% yang artinya animasi ini memiliki

kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari uji lapangan mendapat indeks skor 84,24% yang artinya animasi memiliki kategori baik dikarenakan *motion graphic* ini dipahami dengan mudah, memiliki penyajian yang menarik, dan meningkatkan motivasi belajar. Ada pula saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu belum mencantumkan referensi, tujuan, dan indikator, sedangkan saran yang diberikan oleh responden adalah penggunaan audio yang kurang jelas. Setelah mendapatkan hasil yang valid, *motion graphic* ini dipublikasikan ke media *YouTube* dan *Instagram* dikarenakan melihat jumlah pengguna kedua media sosial tersebut adalah usia remaja. Dalam proses pembuatannya terdapat kendala yaitu pada proses *animating* dengan menggunakan *software Adobe After Effect* sering mengalami *not responding* sehingga proses tersebut memerlukan waktu yang banyak dan disarankan untuk menambah SSD dan *memory* agar proses *animating* dapat diselesaikan dengan cepat.

Untuk penelitian lebih lanjut, sejarah tentang pembebasan Irian Barat ini bisa banyak diimplementasikan tidak hanya pada media animasi tapi juga ke dalam media yang lain dikarenakan sejarah Indonesia memiliki nilai-nilai yang dapat diambil dan dijadikan sumber inspirasi khususnya untuk kalangan remaja. Selain itu media sosial yang sekarang banyak digunakan oleh masyarakat dapat juga dijadikan media untuk mempelajari sejarah Indonesia ini.

Daftar Rujukan

- Abidin, Y. (2019). *Pengantar politik luar negeri Indonesia*. Jakarta: Lembaga Penerbitan UNAS.
- Alfaqi, M. Z. (2015). Memahami Indonesia melalui perspektif nasionalisme, politik identitas, serta solidaritas. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 28(2), 111–116. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/5451>
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent development (perkembangan remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21–29. doi: <http://dx.doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Bupu, T. N., & Sumarjana, I. K. L. (2021). Operasi Trikora sebagai upaya mengembalikan Irian Barat ke wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 11(1), 9–19. Retrieved from <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jsp/article/view/1802>
- Cikka, H. (2019). Sinopsis dalam pembelajaran sejarah (cara mudah memahami dan mengingat peristiwa sejarah). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 300–306. Retrieved from <http://ejurnal.stkipdamsel.ac.id/index.php/scl/article/view/70>
- Fahmi, A. (2021). *LKP: Perancangan desain konten media sosial Instagram Esbeeyee sebagai media promosi* (Undergraduate thesis, Universitas Dinamika, Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5621/>
- Fitri, M. O. (2016). Rancang bangun aplikasi virtual tour monumen Mandala berbasis Android. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 1(1), 41–49. doi: <https://doi.org/10.24252/instek.v1i1.2546>
- Handayani, I., Dewanto, I. J., & Andriani, D. (2018). Pemanfaatan RinforForm sebagai media pengumpulan data kinerja dosen. *Technomedia Journal*, 2(2 Februari), 14–28. doi: <https://doi.org/10.33050/tmj.v2i2.321>
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Proceedings of International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018)</*

- Kusumadinata, A. A., Ratnamulyani, I. A., & Nurmansyah, M. R. (2019). Hubungan motion graphic sebagai konten promosi sekolah di media sosial. *Communications*, 1(2), 77–90. doi: <https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.4>
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, 3(2), 110–120. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>
- Maharani, D., & Hotami, M. (2018). Rendering video advertising dengan adobe after effects dan photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, 2(2), 105–111. doi: <https://doi.org/10.31227/osf.io/3nehj>
- Mirza M., M. (2016). *Game edukasi peristiwa heroik setelah Proklamasi menggunakan metode Boids* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/5291/>
- Ningsih, G. W. (2020). *Game edukasi sejarah di Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis Android* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Makassar). Retrieved from <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/18731/>
- Nurmalisa, Y. (2019). *Pendidikan generasi muda*. Yogyakarta: Media Akademi. Retrieved from <http://repository.lppm.unila.ac.id/11009/>
- Olivia, N. (2020). *Perancangan gerak elemen grafis pada motion graphic dalam film pendek "SEMILIH"* (Undergraduate thesis, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang). Retrieved from <https://kc.umn.ac.id/16267/>
- Pamuji, W. H. (2020). *Penulisan skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama dengan tema gangguan kesehatan mental yang berupa "self-harm"* (Undergraduate thesis, Universitas Dinamika, Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5281/>
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan dan pembuatan animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" dengan teknik masking. *Jurnal DASI*, 14(3), 54–57. Retrieved from <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/145>
- Revlinsari, D. A. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Animasi motion graphics dinamika litosfer pada mata pelajaran Geografi kelas X SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 168–177. doi: <https://doi.org/10.17977/um038v4i20201p168>
- Rindawa, H. B. (2021). *Peranan Kodam XIV/Hasanuddin dalam pembebasan Irian Barat 1961-1963* (Undergraduate thesis, Universitas Hasanuddin, Makassar). Retrieved from <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/3740/>
- Ryvanthapala, V. (2019). *Pembuatan film animasi 3D bergenre fantasi tentang pengaruh ibu terhadap kesuksesan anak sebagai mahasiswa rantau* (Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3601/>
- Setiadi, E. F., Az

- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 6(1), 22–34. doi: <https://doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Taftazani, F. (2018). *Operasi Mandala (Upaya pembebasan Irian Barat ke–NKRI tahun 1962)* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Serang). Retrieved from <http://repository.uinbanten.ac.id/3141/>
- Thifala, A. Z., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(7), 995–1009. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i72021p995-1009>
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212>