

CUT-OUT ANIMATION DALAM PERANCANGAN KONTEN YOUTUBE BERTEMA KEPAHLAWANAN

Arif Sutrisno¹, Nur Rokhman²

¹Departemen Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

²Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

corresponding author email: arif.sutrisno.fs@um.ac.id¹

Abstrak

Youtube merupakan media yang baik untuk membantu anak-anak belajar tentang sejarah. Namun konten sejarah di kanal Youtube dalam bentuk masih belum banyak ditemui salah satunya karena proses pembuatan konten animasi yang cenderung sulit. *Cut-out animation* merupakan teknik animasi yang sederhana dalam proses produksinya sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah film animasi infografis dengan konten sejarah dengan pemilihan kisah Pahlawan Indonesia yaitu pangeran Diponegoro dengan menggunakan teknik *cut-out animation* untuk konten Youtube. Metode penelitian yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) meliputi *Concept (Topic, Data Search, Analysis, Synopsis, Script)*, *Design (Asset Design, Storyboard)*, *Material Collecting (Dubbing)*, *Assembly (Animate, Input Audio, Editing)*, *Testing (Rendering, Testing)*, dan *Distribution (Publishing)*. Penelitian ini menghasilkan film animasi sejarah berjudul Diponegoro berdasarkan kisah Pangeran Diponegoro yang dibuat dengan teknik *cut-out animation*. Teknik *cut-out animation* sangat cocok untuk konten Youtube khususnya yang bertema kepahlawanan karena proses produksinya sederhana dan hasilnya menarik, singkat, lengkap, sederhana, membantu daya ingat informasi, serta mendorong penonton untuk berlangganan (*subscribe*).

Kata Kunci: Animasi Sejarah, *Cut-out animation*, MDLC, Youtube

Abstract

Youtube is an excellent medium to help children learn about history. However, historical content on the Youtube channel in the form still needs to be widely found because the process of creating animated content tends to be complicated. Cut-out animation is a simple animation technique in the production process. This research aims to design an infographic animated film with historical content by choosing the story of an Indonesian hero, Prince Diponegoro, using cut-out animation techniques for YouTube content. The research method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) covering Concept (Topic, Data Search, Analysis, Synopsis, Script), Design (Asset Design, Storyboard), Material Collecting (Dubbing), Assembly (Animate, Audio Input, Editing), Testing (Rendering, Testing), and Distribution (Publishing). This research produced a historical animated film entitled Diponegoro based on Prince Diponegoro's story, which was made using cut-out animation techniques. The cut-out animation technique is very suitable for Youtube content, especially those with heroic themes because the production process is simple. The results are interesting, short, complete, and simple, which helps information retention and encourages viewers to subscribe.

Keyword: *Cut-out animation, Historical Animation, MDLC, Youtube*

1. PENDAHULUAN

Saat ini, konten digital menjadi konsumsi sehari-hari masyarakat baik untuk kebutuhan pendidikan, hiburan, ekonomi, dan sebagainya. Konten tersebut tersaji dalam sosial media, website, hingga *platform video streaming*. Jumlah pengguna sosial media terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan data dari We Are Social (Mahdi, 2022) jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia tahun 191 juta pengguna yang meningkat dari tahun sebelumnya sejumlah 170 juta pengguna. Jika mengacu data dari Dukcapil Kemendagri (2022) bahwa jumlah penduduk Indonesia pada 30 Juni 2022 atau Semester I 2022 mencapai 275.361.267 jiwa, maka jumlah pengguna sosial media di Indonesia adalah sekitar 70% dari penduduk Indonesia. Jenis *platform* sosial media yang paling populer di Indonesia adalah Youtube. Berdasarkan hasil survei Populix pada tahun 2022 (Anam, 2022), Youtube 94% paling sering dipakai oleh responden di Indonesia. Youtube merupakan *platform* sosial media dengan konten utama berupa video. Video sendiri menurut Alamäki dalam Pamungkas (2022) memiliki kelebihan dalam menyampaikan cerita secara lengkap sehingga dapat memicu aspek afektif kepada penontonnya. Oleh karena itu, Youtube juga sangat efektif dan efisien untuk digunakan dalam berbagai aspek salahsatunya sebagai media edukasi.

Ada berbagai jenis konten edukasi yang diunggah di Youtube akan tetapi, konten-konten edukasi khususnya konten pembelajaran tentang sejarah masih sangat sedikit. Tidak hanya itu dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dalam kanal Youtube ditemukan bahwa konten pembelajaran sejarah bertema Pahlawan Indonesia sulit ditemukan. Pada saat observasi dilakukan dengan menuliskan kata kunci 'Pahlawan Indonesia', hasil pencarian yang muncul sebagian besar adalah konten sejarah yang memiliki kisah rumit dan gaya visual yang disajikan kurang cocok untuk anak-anak. Anak-anak sebagai salah satu kalangan pengguna Youtube tentunya juga perlu mendapatkan konten pembelajaran sejarah yang sesuai dengan usianya terutama saat belajar kisah kepahlawanan seperti pangeran Diponegoro. Menurut Heiner (2019) The Hero Construction Company (THCC) yakin bahwa kepahlawanan mampu mengajarkan nilai-nilai kepada anak untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan moral. Dengan mempelajari sejarah, anak-anak akan belajar nilai-nilai sosial yang berkembang pada sebuah kebudayaan dan mengambil pelajaran darinya (Sutrisno, 2021). Dengan mengetahui kisah para Pahlawan Indonesia, anak-anak akan belajar pentingnya perjuangan dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Budaya Indonesia. Konten-konten Youtube seharusnya dipenuhi dengan nilai-nilai edukasi yang semacam ini untuk membangun karakter anak.

Salah satu alternatif media edukasi berbasis *audio-visual* yang paling cocok untuk anak-anak adalah animasi. Animasi mampu menampilkan sebuah penggambaran yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Media ini juga mampu menghadirkan kembali karakter dan suasana di masa lampau seperti peristiwa sejarah dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lestari dan Mustadi (2020), menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *fairytale* berbasis video dapat meningkatkan kemampuan siswa SD dalam bercerita bahkan media ini lebih efektif dibandingkan komik. Berdasarkan penelitian lainnya, video animasi motion grafis media pembelajaran

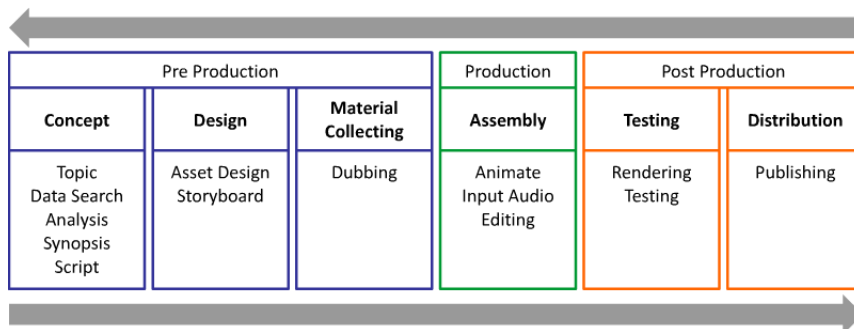
sejarah cocok digunakan untuk pembelajaran karena siswa memberikan respon yang positif serta mendapatkan hasil belajar dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu animasi dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi kisah Pahlawan Indonesia yang nantinya dapat diunggah melalui *platform* Youtube.

Salah satu jenis animasi yang mampu menyajikan ilustrasi peristiwa yang kental dengan unsur informasi dengan biaya produksi yang lebih murah adalah animasi infografis/*motion graphic*. Jenis animasi ini berusaha menggabungkan unsur naratif dengan informatif, sehingga kisah kepahlawanan yang panjang dapat dikemas menjadi lebih singkat agar anak-anak tidak bosan. Teknik *cut-out animation* adalah membuat sebuah animasi menggunakan kertas dan bahan semacamnya untuk menciptakan ilusi gerak. Teknik ini berbasis potongan kertas artistik (Gökçearslan, 2018). Teknik ini mirip dengan konsep wayang dalam kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu nuansa budaya lokalnya akan semakin kuat. Sehingga animasi infografis dengan teknik *cut-out animation* diharapkan mampu menguatkan konsep kesejarahannya.

Penelitian bertujuan merancang sebuah film animasi infografis tentang kisah Pahlawan Indonesia untuk konten Youtube menggunakan teknik *cut-out animation*. Kisah pahlawan yang dipilih adalah kisah Pangeran Diponegoro. Hal ini karena kisah tersebut meskipun sudah banyak dieksplorasi namun belum ada yang dikemas secara singkat, sederhana, dan menarik bagi anak-anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Menurut Pratama dan Wasatan (2022), metode tersebut mengandung unsur multimedia seperti teks, gambar, video, hingga animasi sehingga sesuai untuk proses perancangan animasi tentang Sejarah Pangeran Diponegoro khususnya animasi menggunakan teknik *cut-out animation*. Alur penelitian secara umum dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pada metode MDLC, tahap pertama adalah *concept*. Pada tahap ini, dimulai dengan menentukan topik bahasan terlebih dahulu kemudian mulai mencari data yang dibutuhkan. Hasil pencarian data kemudian dianalisis untuk menentukan sinopsis cerita. Dari sinopsis kemudian dikembangkan menjadi *script/screenplay* agar konsep cerita jelas dan dapat diproses ke tahap berikutnya.

Tahap berikutnya adalah *design*, yaitu tahap merancang konsep. Pada tahap ini dirancang berbagai aset yang dibutuhkan seperti karakter, properti, hingga latar belakang suasana, waktu, dan tempat. Pada tahap ini juga mulai dirancang visualisasi *script* dalam bentuk *storyboard* untuk mempermudah proses produksi animasi. Tahap ketiga dalam MDLC adalah mengumpulkan bahan. Bahan visual sudah terkumpul pada tahap sebelumnya, oleh karena itu pada tahap ini fokus pada pengumpulan bahan *audio*. *Audio* yang dikumpulkan di tahap awal ini adalah *dubbing* dari pengisi suara. Hasil *dubbing* kemudian menjadi acuan *timing* pergerakan animasi dari masing-masing *scene*. Tahap keempat adalah *assembly*. Pada tahap ini dilakukan proses menganimasikan aset sesuai petunjuk dari *script* dan *storyboard*. Hasil animasi disesuaikan dengan hasil *dubbing* lalu dikombinasikan dengan *audio atmosphere* dan *sound effects*. Berbagai elemen *audio visual* kemudian masuk tahap *editing* hingga siap *render*.

Tahap kelima adalah *testing*. Tahap ini dimulai dari proses *render* animasi yang sudah masuk *editing*. Kemudian hasil *render* disebarkan kepada sampel calon penonton untuk mendapatkan masukan. Hasil masukan ini sebagai bahan evaluasi. Jika diperlukan maka bisa dilanjutkan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Tahap terakhir adalah *distribution*. Hasil akhir animasi yang sudah direvisi kemudian dipublikasikan ke dalam *platform* Youtube. Dengan begitu hasil animasi ini bisa tersampaikan kepada target penonton.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Concept

Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan adalah menentukan topik bahasan. Berdasarkan kajian dari latar belakang di atas, maka topik yang dirancang untuk konten Youtube menggunakan teknik *cut-out animation* adalah Pahlawan Indonesia. Sebagai sampel awal, dibuatlah animasi dari kisah perjuangan Pangeran Diponegoro.

Proses pencarian data dilakukan dengan cara menjaring data melalui berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan halaman web yang berkaitan dengan pangeran Diponegoro. Pencarian data ini dilakukan untuk mengetahui kisah mengenai Pangeran Diponegoro menjadi bagian dari sejarah Indonesia. Pemahaman mengenai kisah pangeran Diponegoro membantu penulis untuk mengetahui cerita apa saja yang pantas untuk dapat diceritakan kembali kepada anak-anak. Pencarian data juga dilakukan untuk meninjau implementasi teknik *cut-out animation* untuk konten sejarah bagi kalangan anak-anak.

Berdasarkan hasil pencarian dan analisis data, kisah mengenai pangeran Diponegoro dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu kisah bahwa Belanda berhasil menaklukkan kerajaan-kerajaan di nusantara termasuk kerajaan yogyakarta. Sejak Belanda berhasil menaklukkan kerajaan Yogyakarta, kehidupan di kerajaan semakin buruk. Mabuk dan judi menjadi budaya kerajaan yang baru. Pangeran Diponegoro berusaha menentang budaya tersebut. Tapi beliau malah dimusuhi oleh para punggawa kerajaan. Pangeran yang merasa terasingkan pergi ke kampung halamannya di tegalrejo untuk

menenangkan diri. Menurut Endah Fitriyah (2019) berdasarkan catatan sejarah, pada Mei 1825 Belanda berencana membangun jalan di dekat Tegalrejo. Jalan tersebut melewati pemakaman leluhur Pangeran Diponegoro. Hal ini membuat Pangeran Diponegoro marah dan mengumumkan perlawanan terhadap Belanda.

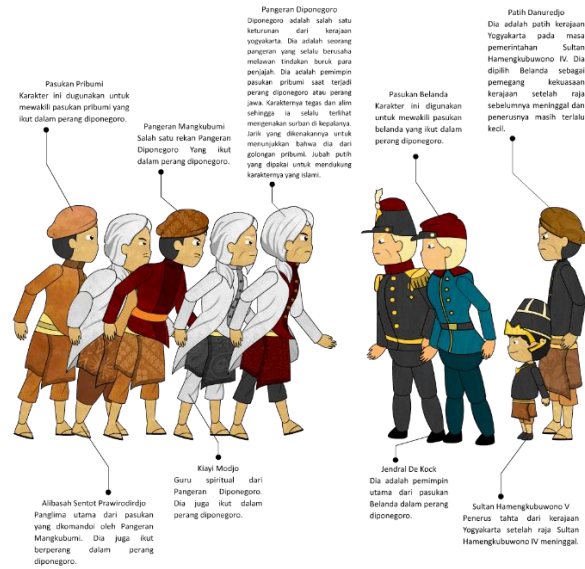
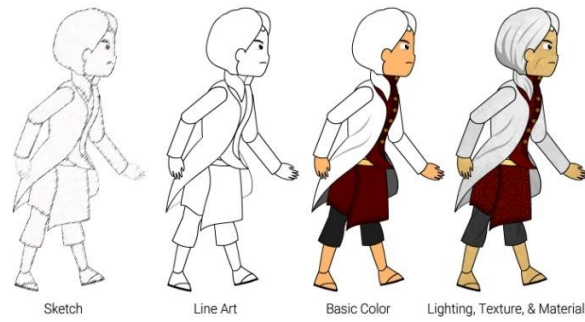
Belanda melakukan penyerangan ke kediaman Pangeran Diponegoro di Tegalrejo. Hal ini mendesak pangeran untuk mengungsi ke Gua Selarong. Gua Selarong kemudian dijadikan sebagai markas militer (Caraey dalam Fuadi, 2022). Di Gua Selarong, pangeran mulai mengumpulkan banyak pengikut dan menjadikan gua tersebut sebagai benteng pertahanan perlawanan terhadap Belanda. Pangeran Diponegoro mulai memimpin penyerangan besar-besaran ke benteng Belanda. Masyarakat pribumi dipimpin oleh Pangeran Diponegoro dan disisi lain pasukan Belanda yang dipimpin oleh Jendral De Kock (Ariwibowo, 2021). Serangan pasukan pribumi selalu dimulai saat musim penghujan karena di musim penghujan, pertahanan Belanda melemah.

Pasukan pribumi pun mulai bisa mendesak Belanda dan memaksa mereka untuk mundur. Belandapun tidak menyerah begitu saja. Mereka menarik pasukan mereka dari seluruh nusantara untuk membantu peperangan di Jawa ini. Jumlah pasukan Belandapun meningkat drastis dengan diikuti persenjataan yang jauh lebih canggih. Pasukan pribumipun mulai banyak yang berguguran. Ribuan nyawa harus melayang untuk menghadapi serangan dari pasukan Belanda tersebut. Sebagai ganti keselamatan pasukannya, Pangeran Diponegoro harus rela diasingkan ke Manado. Beliau kemudian dipindahkan ke Makassar dan meninggal di Benteng Rotterdam pada 8 Januari 1855.

Data di atas kemudian dikembangkan menjadi sinopsis cerita yang berisi rangkaian cerita secara singkat dan menentukan judul animasinya yaitu 'Diponegoro'. Dari sinopsis kemudian diperjelaskan atau di-*breakdown* kembali ke dalam *script* atau naskah cerita. Hal ini untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait detail keseluruhan rangkaian ceritanya. Dalam *script* dijelaskan pula detail *setting* seperti latar tempat, waktu, dan suasana. Di dalamnya juga mengandung dialog yang perlu diucapkan oleh *dubber* atau *narrator*.

3.2 Design

Tahapan desain merupakan tahapan dimana penulis merancang desain aset yang diperlukan untuk pembuatan animasi *cut-out*. Desain aset yang dibuat berupa karakter, properti, dan *background* yang dibutuhkan dalam film animasinya berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat. Desain karakter dibuat menyerupai wayang. Hal ini untuk mendukung konsep animasi *cut-out animation*. Sudut pandang karakter yang ditampilkan dari sisi samping seperti konsep pertunjukan wayang kulit. Gaya gambar properti yang dibuat juga menyesuaikan dengan gaya gambar karakternya. Semua aset diberi tekstur untuk memberikan kesan tradisional dan mendukung tema kesejarahannya. Aset karakter yang disiapkan adalah Pangeran Diponegoro, Pangeran Mangkubumi, Kiayi Modjo, Alibasah Sentot Prawirodirdjo, Jenderal De Kock, Sultan Hamengkubuwono V, Patih Danurejo, serta pasukan pribumi dan pasukan Belanda secara umum.



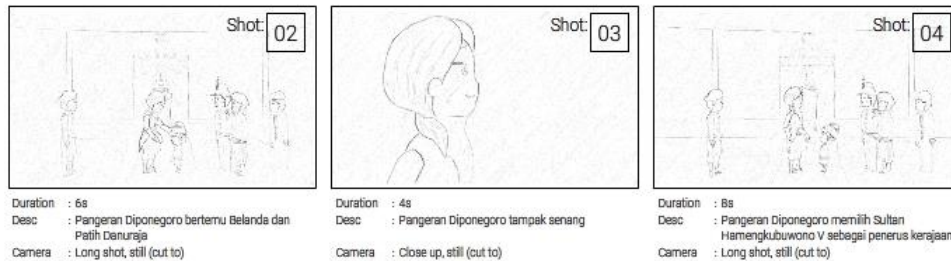
Gambar 2. Perancangan Aset Karakter dari sketsa hingga *texturing*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Proses pembuatan desain aset diawali dari pencarian referensi yang kemudian menjadi dasar pembuatan sketsa karakter. Sketsa karakter yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi *line art* yang kemudian dibuat *basic color*nya. Hasil *basic color* yang ada kemudian diberi tekstur dan pencahayaan untuk memberikan detail yang diperlukan untuk memperkuat konsep dan *storytelling*.



Gambar 3. Aset *Background* dan Properti
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Selain aset karakter, properti, dan *background*, pada tahap ini juga dibuat *storyboard* berdasarkan *script* yang telah disusun sebelumnya. *Storyboard* berfungsi sebagai acuan bagi animator dalam menganimasikan adegan sesuai kebutuhan *script*. *Storyboard* merupakan visualisasi adegan berdasarkan deskripsi adegan pada *script*. Dalam *storyboard* ini memuat informasi deskripsi adegan, urutan adegan, estimasi durasi adegan, pergerakan kamera, hingga transisi adegan.



Gambar 5. *Storyboard*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.3 Material Collecting

Semua bahan visual sudah terkumpul pada tahap sebelumnya. Oleh karena itu, pada tahap *material collecting* ini mengumpulkan bahan-bahan yang belum ada seperti aset *audio dubbing*. Hal ini karena *material dubbing* ini sangat dibutuhkan sebagai acuan *timing* bagi animator dalam menggerakkan animasinya.

Dubbing dilakukan dalam ruang kedap suara menggunakan alat *smartphone* Redmi Note 6 Pro. Hasil *dubbing* menggunakan perangkat ini berupa *file audio* m4a. *File audio* ini kemudian dimasukkan ke dalam *software audio editor* yaitu Audacity. Dalam *software* ini, file tersebut diatur untuk menghilangkan suara noisanya dan menambahkan ketajaman suara sehingga lebih nyaman dan lebih jelas didengarkan. Selain itu komposisi *audio* diatur dalam dua grafik *Left* dan *Right* sehingga *audio* yang dihasilkan bisa menjadi *stereo*. Hasil editan tersebut kemudian diexport menjadi *file audio* mp3 agar mudah digunakan oleh animator.

3.4 Assembly

Tahap *assembly* meliputi keseluruhan tahap *production* pada pembuatan animasi ini yaitu meliputi proses *animate*, *input audio*, hingga *editing*. Dalam proses *animate*, animator menyiapkan aset karakter, properti, dan *background* yang kemudian ditata sesuai petunjuk dalam *storyboard*. Teknik *animate* yang digunakan adalah *pose to pose* menggunakan *software* Adobe Animate CC 2017. Animator menyiapkan titik-titik kunci pergerakan kemudian *inbetween* akan otomatis dibuat oleh *software* animasinya. Setiap pergerakan animasi dimasukkan ke dalam *symbol graphic* agar hasil pergerakan animasi juga bisa muncul di *timeline* utamanya. Animator juga memasukkan *audio dubbing* sebagai acuan *timing* animasinya. Durasi masing-masing *shot* selain melihat dari *storyboard*, juga perlu menyelaraskan dengan hasil *dubbing* agar komponen *audio-visual* bisa tersinkronisasi dengan baik.

Setelah hasil animasi dan audio sudah tersinkronisasi, maka tahap berikutnya adalah *editing*. Animator mengekspor hasil animasi di *software* Adobe Animate ke dalam bentuk file video dengan format .mov yaitu format video yang umumnya dikaitkan dengan QuickTime. Dipilih format ini karena memiliki algoritma kompresi file video yang baik. Hasil *ekspor* masing-masing *shot* kemudian diimport ke dalam *software* editing video Adobe Premiere CS 6. Pada tahap ini disusun semua *footage* video animasi sesuai alur cerita pada *script* dan *storyboard*.



Gambar 6. Hasil *Render* Film Animasi
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.5 Testing

Pada tahap ini, hasil *editing* animasi kemudian *dirender* sesuai kebutuhan target media publikasi yaitu Youtube. Format video dipilih MP4 karena format ini paling mudah diintegrasikan dengan berbagai media termasuk Youtube. Ukuran file videonya adalah HD 1280x720 piksel. Animasi menggunakan 30 Frame Per Second (FPS) sehingga hasil *render* juga menyesuaikan FPS tersebut.

Setelah *dirender* hasil video animasi kemudian diujicobakan kepada 30 responden. Responden yang dipilih sesuai target penonton film animasi ini yaitu anak-anak usia 7-13 tahun atau setara usia anak Sekolah Dasar (SD). Komposisi responden 60% laki-laki dan 40% perempuan. Latar belakang sosial budaya responden bersifat homogen karena sampel responden diambil dari lokasi yang sama yaitu anak-anak yang berada di pinggiran Kota Malang. Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner, ditemukan data sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengujian Film Animasi Diponegoro
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Aspek	Penilaian					Total
		SS	ST	RG	TS	STS	
1	Film animasi sejarah Diponegoro yang menggunakan teknik <i>cut-out animation</i> ini menarik.	15	12	3	0	0	30
2	Kisah Pangeran Diponegoro disajikan dengan singkat.	18	10	2	0	0	30
3	Kisah Pangeran Diponegoro disajikan dengan lengkap.	16	13	1	0	0	30
4	Kisah Pangeran Diponegoro disajikan dengan sederhana sehingga mudah dipahami.	17	12	1	0	0	30
5	Saya mampu mengingat setiap kisah Pangeran Diponegoro setelah menonton film ini.	14	14	2	0	0	30
6	Saya ingin menonton film sejarah lainnya yang disajikan dengan teknik animasi semacam ini.	15	12	3	0	0	30
Total		95	73	12	0	0	180

Keterangan:

- SS = Sangat Setuju Skor 5
- ST = Setuju Skor 4
- RG = Ragu-ragu Skor 3
- ST = Tidak Setuju Skor 2
- STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

Tabel 2. Tabel Skor Aspek Pengujian
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Skor Aspek Pengujian 1	Skor Aspek Pengujian 4
Skor SS = 15 x5 = 75	Skor SS = 17 x5 = 85
Skor STS = 12 x4 = 48	Skor STS = 12 x4 = 48
Skor RG = 3 x3 = 9	Skor RG = 1 x3 = 3
Skor TS = 0 x2 = 0	Skor TS = 0 x2 = 0
Skor STS = 0 x1 = 0	Skor STS = 0 x1 = 0
Total 132	Total 136
Skor Aspek Pengujian 2	Skor Aspek Pengujian 5
Skor SS = 18 x5 = 90	Skor SS = 14 x5 = 70
Skor STS = 10 x4 = 40	Skor STS = 14 x4 = 56
Skor RG = 2 x3 = 6	Skor RG = 2 x3 = 6
Skor TS = 0 x2 = 0	Skor TS = 0 x2 = 0
Skor STS = 0 x1 = 0	Skor STS = 0 x1 = 0
Total 136	Total 132

Skor Aspek Pengujian 3				Skor Aspek Pengujian 6			
Skor SS	= 16	x5	= 80	Skor SS	= 15	x5	= 75
Skor STS	= 13	x4	= 52	Skor STS	= 12	x4	= 48
Skor RG	= 1	x3	= 3	Skor RG	= 3	x3	= 9
Skor TS	= 0	x2	= 0	Skor TS	= 0	x2	= 0
Skor STS	= 0	x1	= 0	Skor STS	= 0	x1	= 0
		Total	135			Total	132

Total skor ideal untuk semua aspek penilaian jika semua responden memilih SS adalah $5 \times 30 = 150$. Total skor yang diperoleh pada aspek 1 adalah 132. Total skor yang diperoleh pada aspek 2 adalah 136. Total skor yang diperoleh pada aspek 3 adalah 135. Total skor yang diperoleh pada aspek 4 adalah 136. Total skor yang diperoleh pada aspek 5 adalah 132. Total skor yang diperoleh pada aspek 6 adalah 132. Total skor yang diperoleh seluruh aspek adalah 803. Persentase persetujuan responden dari yang diharapkan (100%) adalah $803/900$ persen atau 89,2%. Capaian persentase persetujuan responden terhadap aspek pengujian film animasi Diponegoro ini tergolong tinggi. Oleh karena itu film ini sudah layak digunakan dan dipublikasikan.

Animasi menggunakan teknik *cut-out animation* sangat cocok untuk konten Youtube bertema sejarah. Hal ini karena proses produksinya relatif sederhana dibandingkan pembuatan animasi konvensional. Hasil dari film animasi ini juga menarik, singkat, lengkap, sederhana, membantu daya ingat informasi, serta memotivasi penonton untuk terus menikmati konten semacam ini sehingga berpotensi meningkatkan pelanggan (*subscriber*).

3.6 Distribution

Tahap terakhir penelitian ini yaitu distribution. Tahap ini berupa publikasi film animasi Diponegoro ke *channel* Youtube. Film ini telah dipublikasikan dan dapat dilihat melalui tautan ini <https://youtu.be/dOS8r39Gcfs>

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan animasi dalam bentuk film sejarah yang bertemakan kepahlawanan pangeran Diponegoro. Animasi diberi judul Diponegoro berdasarkan kisah Pangeran Diponegoro yang diangkat dan dibuat dengan teknik *cut-out animation*. Berdasarkan hasil uji media dari hasil perancangan dapat disimpulkan bahwa teknik *cut-out animation* sangat tepat untuk konten Youtube khususnya yang bertema kepahlawanan karena (1) proses produksinya relatif sederhana dibandingkan proses produksi animasi konvensional, (2) hasilnya menarik, singkat, lengkap, sederhana, membantu daya ingat informasi, serta mendorong penonton untuk berlangganan (*subscribe*).

Meskipun demikian, pengujian media animasi ini masih terbatas pada kalangan anak-anak di pinggiran Kota Malang. Perlu adanya pengujian tingkat lanjut kepada karakteristik penonton yang lebih bervariasi seperti kondisi ekonomi, sosial, budaya, dan demografinya. Selain itu juga perlu diuji coba juga kepada para ahli sejarah terkait

kontennya, ahli animasi terkait teknisnya, serta konten kreator yang sudah berpengalaman terkait strategi pemasarannya. Dengan demikian, hasil pengujian akan menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). *Motion graphic animation video as alternative learning media*. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23-30.
- Anam, K. (2022) *Instagram & Tiktok Minggu, Ini Raja Platform Sosial Media RI, CNBC Indonesia*. https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220612115314-37-346302/_instagram-tiktok-minggu-ini-raja-platform-sosial-media-ri (Accessed: January 13, 2023).
- Ariwibowo, T. (2021) "Strategi Perang Semesta: Pertempuran Pangeran Diponegoro Menghadapi Belanda 1825-1830," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(5), pp. 2537–2550.
- Dukcapil Indonesia (2022) *Dukcapil Kemendagri Rilis Data Penduduk Semester I Tahun 2022, Naik 0,54% Dalam Waktu 6 Bulan, Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia*. Available at: <https://dukcapil.kemendagri.go.id/berita/baca/1396/dukcapil-kemendagri-rilis-data-penduduk-semester-i-tahun-2022-naik-054-dalam-waktu-6-bulan> (Accessed: January 13, 2023).
- Fitriyah, E. (2019) *Pendekar dari Jogja Pangeran Diponegoro*. Semarang: Alprin.
- Fuadi, M.A. (2022) *Menelusuri Jejak Laskar Diponegoro di Pesantren*. dissertation. Pustaka STAINU.
- Gökçearslan, A. (2018) "Cut-out animation as a Technic and Development Inside History Process," *Journal of Spatial and Organizational Dynamics*, 6(2), pp. 217–223.
- Heiner, E.K. (2018) "Fostering Heroism in Fourth- and Fifth-Grade Students," *Journal of Humanistic Psychology*, 59(4), pp. 596–616.
- Lestari, B., & Mustadi, A. (2020). Animated Video Media vs Comic on Storytelling Skills: Which One is More Effective?. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(1), 167-182.
- Mahdi, M.I. (2022) *Pengguna Media sosial di indonesia capai 191 Juta Pada 2022, DataIndonesia.id*. Available at: <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022> (Accessed: January 13, 2023).
- Pamungkas, A. (2022) "Narasi dan Representasi Kearifan Lokal dalam Video Promosi Pariwisata the Heartbeat of Toba," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), pp. 278-297.
- Pratama, J. and Wasatan, S. (2022) "Perancangan Video Pengenalan Objek Wisata di Pulau Kalok Dengan Pendekatan Sinematik," *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 11(1), pp. 66–70.
- Sutrisno, A. (2022) "Designing Animated Infographics About Thesis Defense Registration Procedures," *KnE Social Sciences*, pp. 147–156.