

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

#### IV.1. Deskripsi Karya

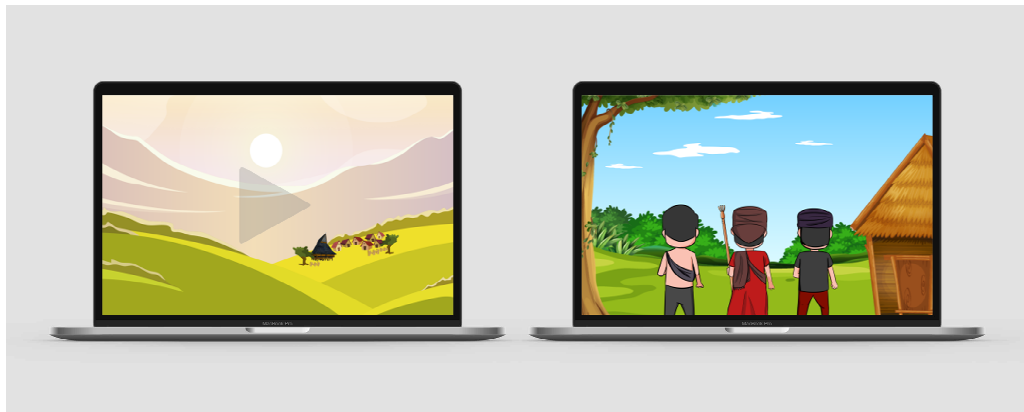
##### IV.1.1. Media Utama

Media utama yang penulis gunakan adalah animasi 2D. Konsep dari animasi yang penulis angkat adalah sejarah kota Medan. Animasi ini terdiri dari 21 *scene* dengan durasi lebih kurang 5 menit diantaranya *opening*, isi cerita, dan *closing*. Cuplikannya sebagai berikut.

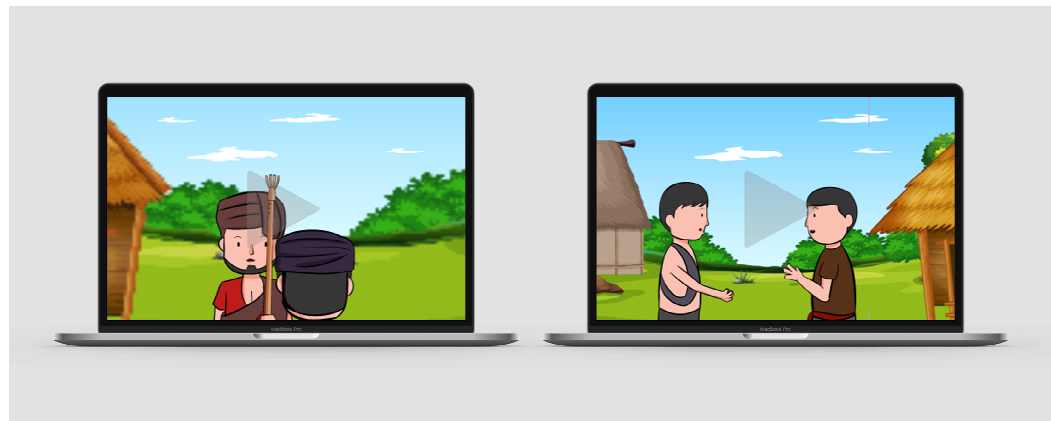


Gambar IV.1. Cuplikan *Opening* Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan

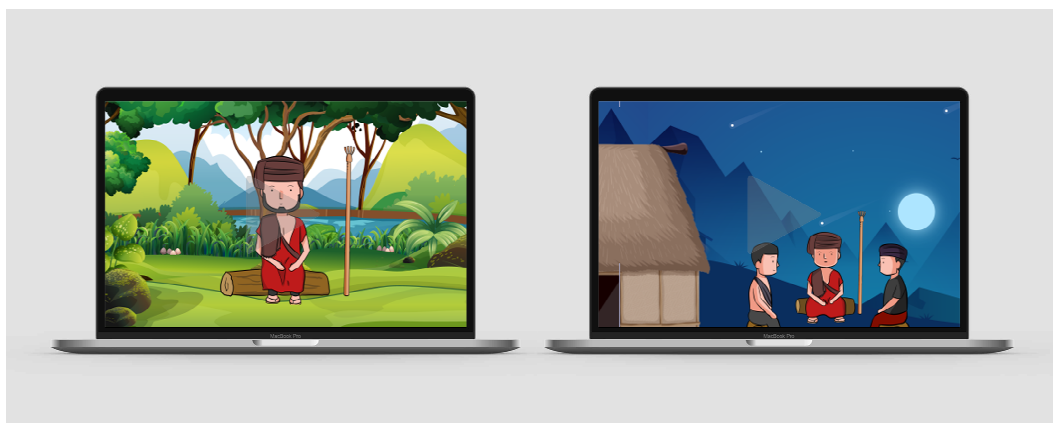
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



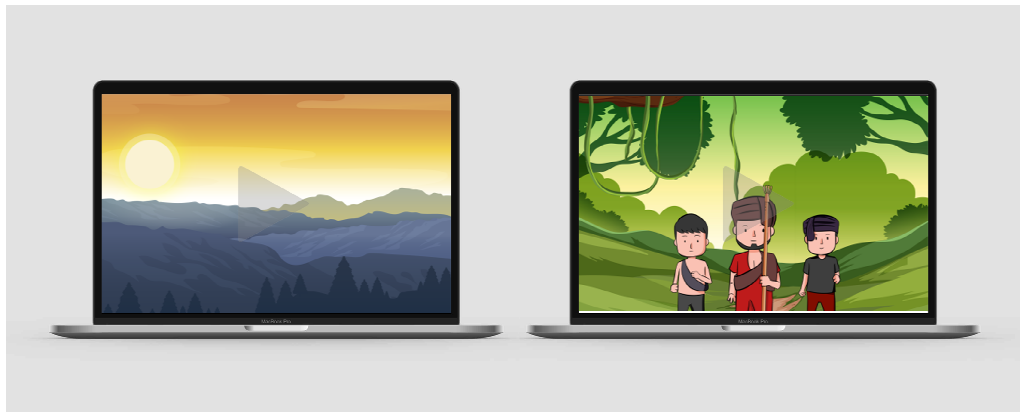
Gambar IV.2. Cuplikan *scene* 2 dan 3 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendi Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



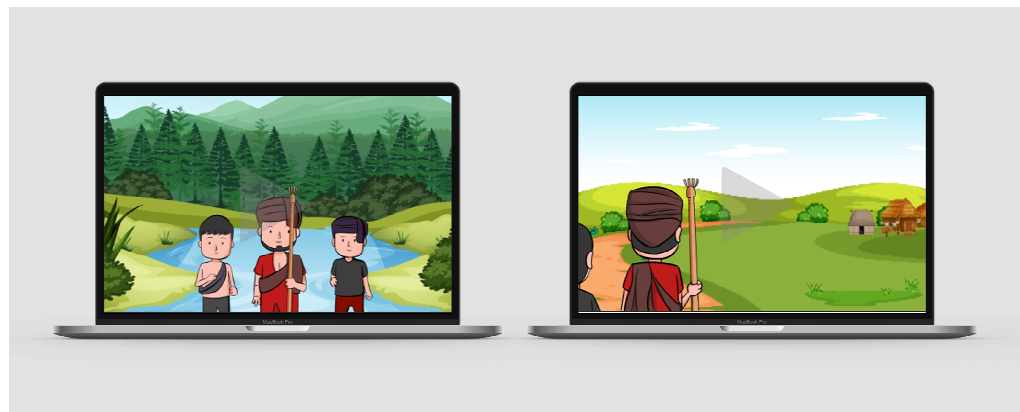
Gambar IV.3. Cuplikan *scene* 4 dan 5 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendi Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



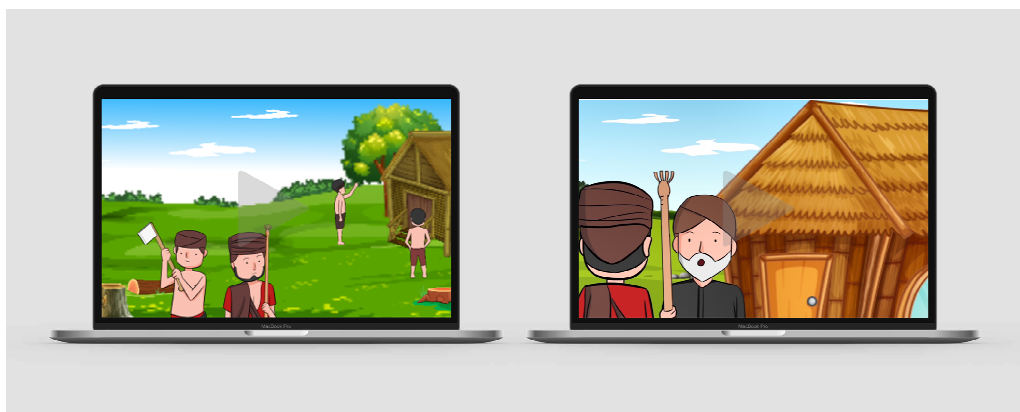
Gambar IV.4. Cuplikan *scene* 6 dan 7 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendi Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



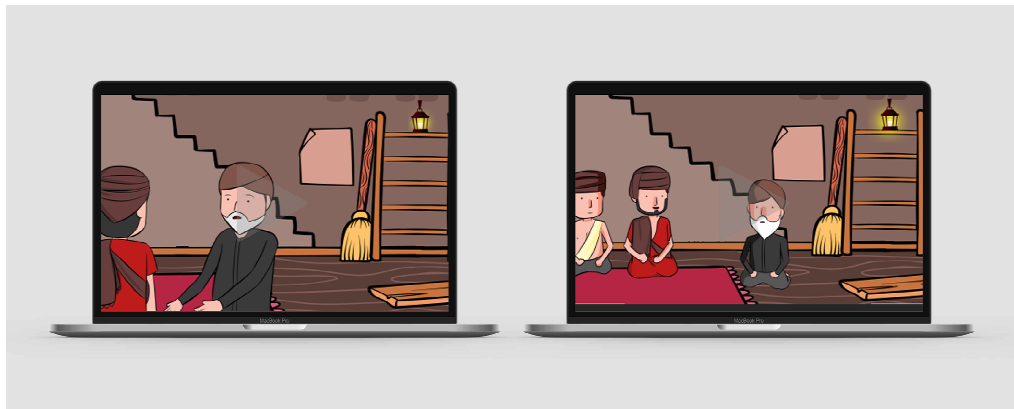
Gambar IV.5. Cuplikan *scene* 8 dan 9 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



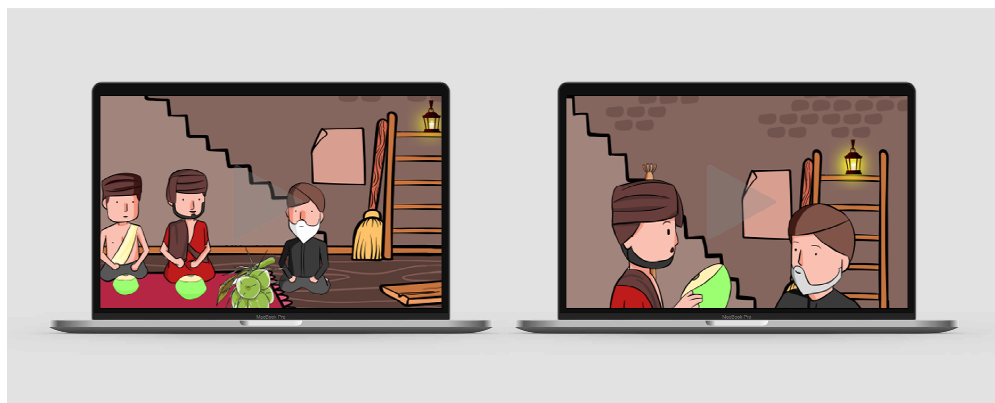
Gambar IV.6. Cuplikan *scene* 10 dan 11 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



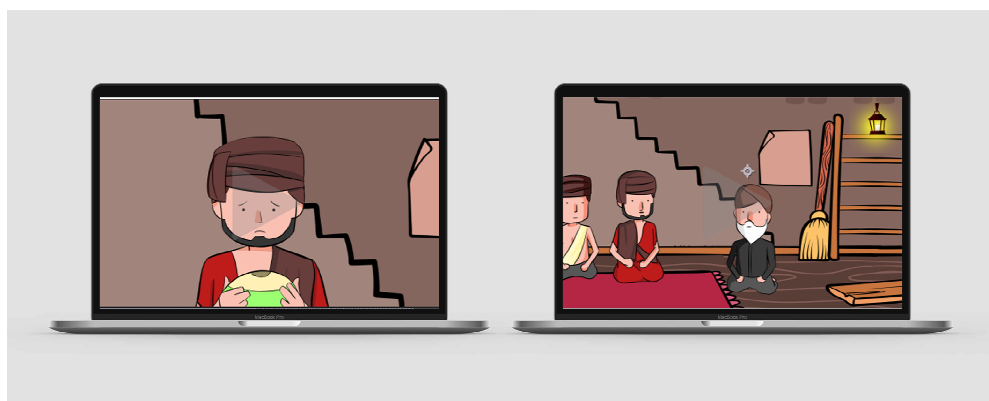
Gambar IV.7. Cuplikan *scene* 12 dan 13 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.8. Cuplikan *scene* 14 a dan 14 b Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



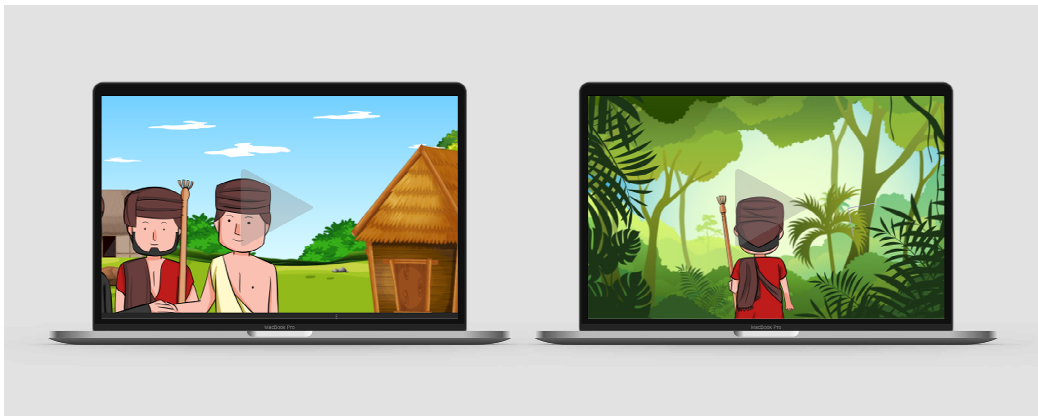
Gambar IV.9. Cuplikan *scene* 14 c dan 14 d Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



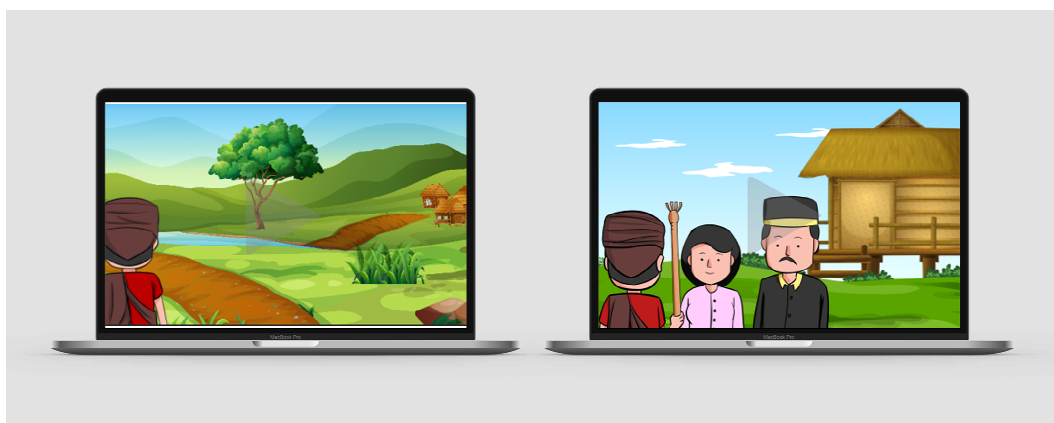
Gambar IV.10. Cuplikan *scene* 14 E dan 14 F Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



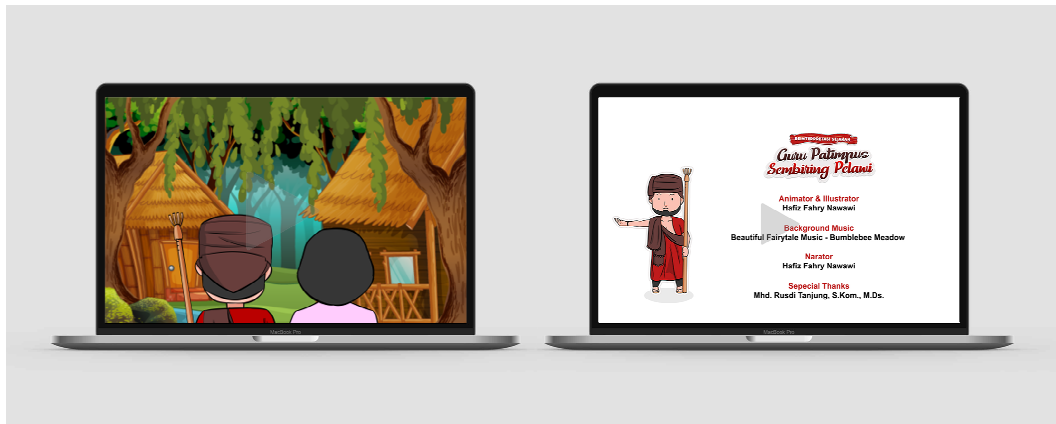
Gambar IV.11. Cuplikan *scene* 14 G dan 15 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.12. Cuplikan *scene* 16 dan 17 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.13. Cuplikan *scene* 18 dan 19 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.14. Cuplikan *scene* 20 dan 21 Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Pada animasi 2D Reinterpretasi Guru Patimpus terdapat 10 point penting yang terdapat dalam animasi tersebut, sebagai berikut :

1. Prolog

Pada cerita ini menjelaskan awal tempat Guru Patimpus berasal dan mendengar kabar kesaktian Datuk Kuta Bangun.

2. Kesaktian Guru Patimpus

Pada cerita ini menjelaskan Guru Patimpus penasaran dengan kesaktian Datuk Kota Bangun, Karena ilmu Guru Patimpus pada saat itu sangat sakti dan tidak tertandingi di kampungnya

3. Berangkat Menuju Kuta Bangun

Pada cerita ini sekilas tentang perjalanan mereka menuju ke Kuta Bangun. Melewati hutan dan sungai.

#### 4. Membangun Daerah

Pada cerita ini, sebelum Guru Patimpus bertemu dengan Datuk Kuta Bangun. Guru Patimpus membangun daerah di luar Kuta Bangun sambil mempersiapkan diri

#### 5. Bertemu Datuk Kuta Bangun dan Mengadu Ilmu

Pada cerita ini Guru Patimpus di mengutarakan maksudnya dan Datuk Kuta Bangun menjamunya dengan kelapa muda yang di minum tidak habis-habis

#### 6. Guru Patimpus Masuk Islam

Singkat cerita Guru Patimpus mengakui kalah beradu ilmu dan memutuskan masuk islam .

#### 7. Guru Patimpus Berpamitan Dengan Masyarakat Di Kampungnya

Pada cerita ini Guru Patimpus meminta izin untuk terlebih dahulu musyawarah dengan saudara dan masyarakat di kampugnya. Dan Datuk Kuta Banung memberi kesempatan 15 hari

#### 8. Guru Patimpus Berguru Di Kuta Bangun

Guru Patimpus kembali ke Kuta Bangun dan menuntut Ilmu dengan Datuk Kuta Bangun selama 3 tahun

#### 9. Guru Patimpus Betemu Dengan Putri Datuk Pulo Brayan

Pada cerita ini Guru Patimpus melanjutkan mengembara dan dia bertemu dengan Raja Pulo Brayan. Singkat cerita Raja Pulo Brayan menikahkan putri nya dengan Guru Patimpus

#### 10. Guru Patimpus Mendirikan Kampung Medan

Setelah menikah mereka memutuskan untuk membuka perkampungan dari sungai deli sampai babura yang dinamakan kampung Medan.

Dari 10 point di atas gambaran singkat dari Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan. Penulis tidak mengambis semua cerita secara detail hanya cuplikan 10 point penting pada animasi tersebut.

##### IV.1.1.1 *Font*



Gambar IV.15. *Font* pada judul karakter animasi Guru patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

*Font* yang digunakan penulis pada pembuatan Judul animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan dan subtitelnya menggunakan 3 Font Yaitu :

1. "Reinterpretasi Sejarah menggunakan *Font* Arista 2.0 Alternate Regular. Karena terlihat minimalis dan sesuai bila dikaitkan dengan ilustrasi kain UIS Karo

2. “Guru Patimpus Sembiring Pelawi menggunakan *font Trackers Regular*. Karena memiliki estetika yang bagus dan menggambarkan suasana alam dan kebudayaan.
3. “*Subtitle* “ menggunakan *font Arial Rounded MT Bold Regular*. Digunakan karena lebih mudah di baca pada untuk *typing text* pada animasi.  
  
*Font* yang penulis gunakan di *download* pada website [www.dafont.com](http://www.dafont.com) yang menyediakan *font* gratis.

#### IV.1.1.2 *Softwere*

*Softwere* digunakan dalam pembuatan animasi menggunakan produk *Adobe photoshop CC* digunakan untuk membuat *backgorund*, *adobe Illustrator CC* digunakan untuk membuat karakter, *After Effect CC* digunakan untuk menjalankan animasi, dan *quicktime softwere* tambahan dalam membantu proses *rendering*.

#### **IV.1.2. Media Pendukung**

Ada beberapa media pendukung yang penulis gunakan agar media utama dapat dikenal masyarakat terutama target pengguna antara lain sebagai berikut:

## 1. Kaos



Gambar IV.16. Desain kaos Guru Patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Penulis memilih Kaos sebagai media pendukung karena kaos adalah media yang sering dipakai oleh seluruh masyarakat. Kaos adalah kebutuhan sekunder yang sangat dibutuhkan semua manusia. Kaos memberikan promosi yang luas kepada banyak masyarakat terutama masyarakat kota Medan ketika digunakan. Hal ini sangat mendukung promosi animasi Guru Patimpus.

## 2. Totebag



Gambar IV.17. Desain totebag Guru Patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Penulis memilih *Tottebag* sebagai media pendukung. Karena *Tottebag* digunakan untuk penyimpanan barang bawaan seperti buku, ATK, dompet, *merchandise*, dan barang yang mudah dibawa dan cocok dibawa bepergian kemana pun . di *tottebag* tersebut terdapat desain karakter Guru Hal ini sangat mendukung promosi animasi Guru Patimpus.

### 3. Pin dan Gantungan kunci



Gambar IV.18. Desain gantungan kunci & pin Guru Patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Media pendukung pin dan gantungan kunci merupakan *merchandise* yang banyak dibuat dalam media promosi. Pin dan gantungan kunci banyak diminati masyarakat sebagai aksesoris sehari-hari bisa ditaruh di tas dan lainnya. Hal ini membuat pin dan gantungan kunci sangat mudah menjadi perhatian banyak orang dan sangat baik sebagai media pendukung.

#### 4. Mug Gelas



Gambar IV.19. Desain Mug Gelas Guru Patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Penulis memilih mug gelas sebagai media pendukung. Karena mug gelas sering menjadi pajangan di *event* pameran maupun di rumah sehingga terlihat menarik dan semua orang dapat melihatnya. Hal ini sangat mendukung promosi animasi Guru Patimpus.

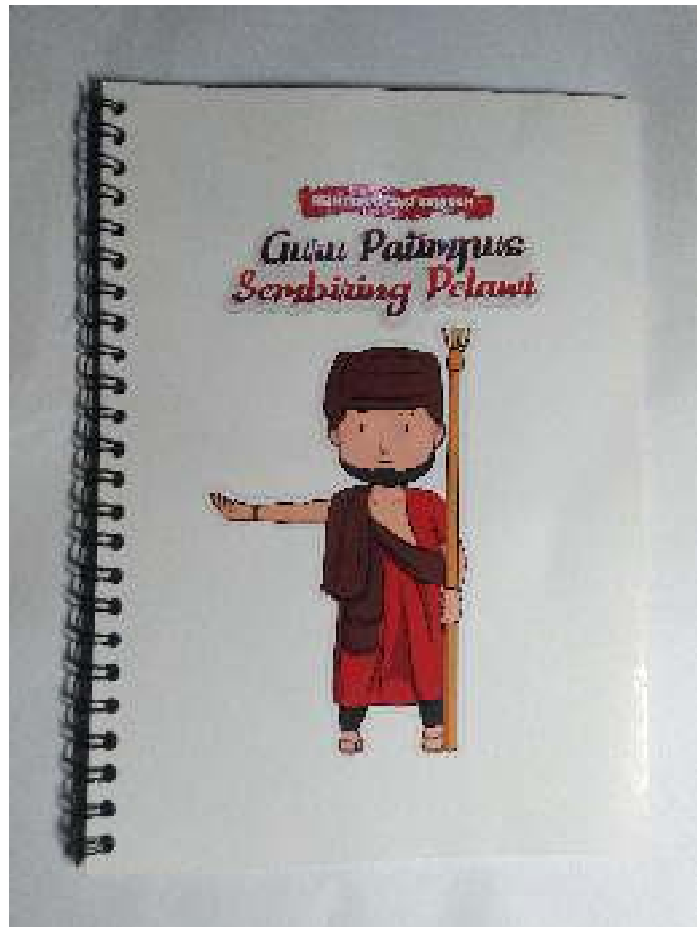
## 5. Stiker



Gambar IV.20. Desain Stiker Guru Patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Stiker merupakan aksesoris yang sangat diminati masyarakat. Stiker memiliki daya Tarik sendiri untuk menarik perhatian. Stiker dilekatkan di benda kesayangan akan menjadi ketertarikan bagi pemilik benda. Penulis memilih stiker sebagai media pendukung karena banyak di perhatikan dan di cari oleh masyarakat sebagai aksesoris untuk benda kesayangan mereka.

6. Buku *Nottes*



Gambar IV.21. Desain buku *nottes* Guru Patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Buku *notes* pada umumnya digunakan untuk mencatat catatan kecil dan mudah di bawa kemana saja dan menarik. Pada desain buku *notes* akan disertakan link animasi Guru Patimpus.

## 7. Miniatur Bus



Gambar IV.22. Desain Miniatur Bus Guru Patimpus  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Penulis memilih miniatur Bus sebagai media pendukung. Miniatur bus gambaran dalam bentuk transportasi umum yang dibranding dengan desain karakter Guru Patimpus. Hal ini sangat mendukung promosi animasi Guru Patimpus, Karena Transportasi Umum sering digunakan masyarakat terutama di kota Medan.

### IV.1.3. Buku Panduan Berkarya

Adapun Buku Panduan Karya animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan sebagai berikut :



Gambar IV.23. Buku Panduan animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan.

(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

#### IV.1.4. Poster Proses Perancangan

Adapun poster proses perancangan animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan sebagai berikut :

# INFOGRAFIS PROSES PRANCANGAN

**“Animasi Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus  
Pendiri Kota Medan.”**

## 1 Naskah

Proses menulis naskah melalui Buku “Guru Patimpus Sembiring Melawai pendiri kota Medan” karya Robert Perangin-angin dan digambarkan kembali kedalam bentuk animasi.

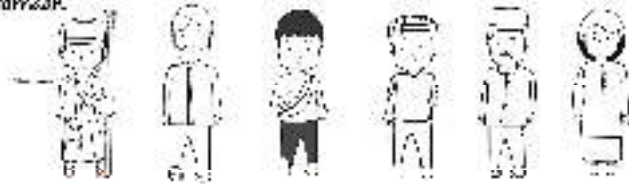
## 2 Storyboard

Susunan idegar berdasarkan naskah yang sudah ditulis agar mudah dipahami.



## 3 Line Art

Menggambaran sketsa dengan garis pada karakter tokoh dalam animasi kedalam digital sebelum masuk tahap perancangan.



## 4 Finising

Pada tahap finising adalah pemberian warna pada karakter yang sudah di lineart.



## 5 Output

Setelah semua dilakukan akhirnya sudah bisa dijadikan animasi dan sudah bisa di publikasikan beserta media pendukung.



Gambar IV.24. Poster perancangan animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan.

(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

## IV.2. Pembahasan

### IV.2.1 Pameran Karya

Penulis telah mengikuti kegiatan pameran skripsi dan membuka *booth* untuk animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri Kota medan. Penulis memamerkan karya animasi beserta seluruh media pendukung yang dipilih. Kegiatan itu dilaksanakan di Universitas Potensi Utama, Medan. Kegiatan berlangsung selama 2 hari, tanggal 09 sampai dengan 10 September 2019.

Adapun kegiatan pameran yang berlangsung sebagai berikut :



Gambar IV.25. Kunjungan Dosen pada booth Guru Patimpus pada kegiatan pameran  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.26. Memberi penjelasan kepada pengunjung *booth*. mahasiswa jurusan Ekonomi  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.27. Foto bersama dan memberikan *merchandise* kepada pengunjung *booth*  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.28. Foto bersama pengunjung booth mahasiswa jurusan Bahasa Inggris  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)



Gambar IV.29. Foto bersama bersama perwakilan UKM yang mengunjungi booth  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

#### IV.2.1 Kuesioner Karya

Pada pameran penulis memberikan questioner untuk pengunjung *booth*. Metode questioner dinilai efektif karena efektif dan cepat dalam mendapat data yang diinginkan. Penulis melakukan questioner kepada 30 pengunjung *booth* animasi reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan .

Adapun bentuk questioner sebagai berikut :

**QUESTIONER PAMERAN SKRIPSI ANIMASI 2D  
REINTERPRETASI SEJARAH GURU PATIMPUS  
PENDIRI KOTA MEDAN**

---

**Isilah data diri anda sebagai berikut :**

Nama : \_\_\_\_\_

Umur : \_\_\_\_\_

Alamat : \_\_\_\_\_

1. Apakah anda tertarik mengunjungi pameran Guru Patimpus, apabila yang anda tanyakan?

Ya     Tidak     Tidak Tahu

2. Apakah anda tertarik untuk membeli produk animasi 2D tersebut atau buku serta buku yang diterbitkan tersebut?

Ya     Tidak     Tidak Tahu

3. Bagaimana pendapat anda tentang Animasi 2D tersebut dan apakah anda tertarik untuk membeli? (jika ada, apa saja alasan anda untuk membeli atau jika tidak membeli?)

Ya     Tidak     Tidak Tahu

4. Menurut anda, apakah Animasi 2D tersebut akan bermanfaat?

Sangat Bermanfaat     Bermanfaat     Tidak Bermanfaat

5. Bagaimana menurut anda mengenai pameran tersebut dan apakah anda tertarik untuk mengunjungi pameran tersebut?

Sangat     Bermanfaat     Tidak

6. Menurut anda, apakah Animasi 2D tersebut akan bermanfaat untuk masyarakat?

Bermanfaat     Tidak

7. Apakah anda tertarik mengunjungi pameran tersebut dan apakah anda tertarik untuk membeli? (jika ada, apa saja alasan anda untuk membeli atau jika tidak membeli?)

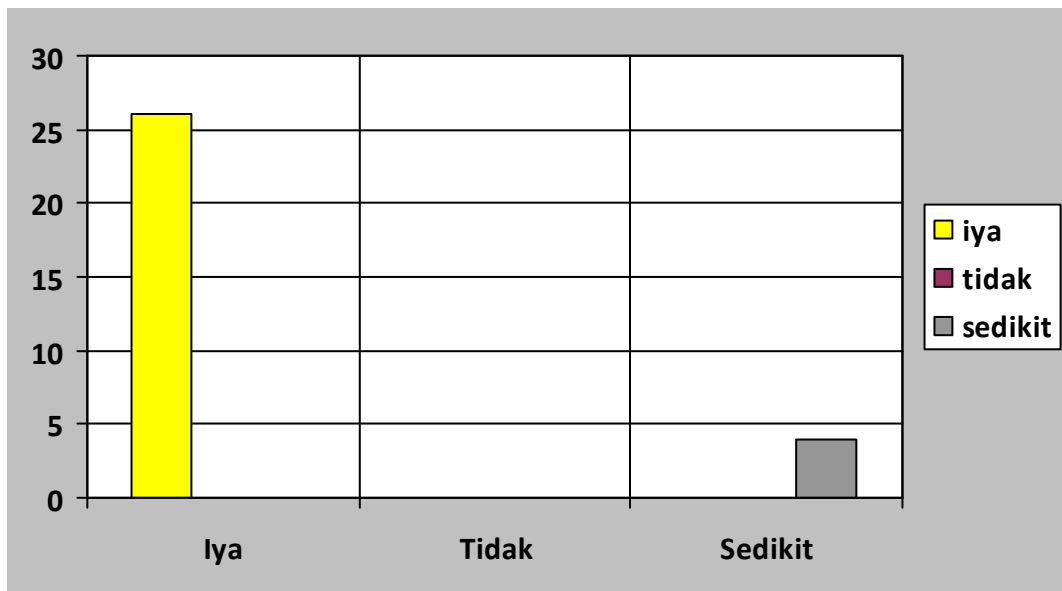
---

Ya     Tidak     Tidak Tahu

Gambar IV.30. *Questioner* Pameran Skripsi Karya Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahiz Nawawi, 2019)

Penulis membuat statistik data hasil dari 5 pertanyaan berganda dari *questioner* animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan. 5 pertanyaan ini diambil karena menyangkut kesuksesan karya yang dibuat oleh penulis pada pameran skripsi lalu. Berikut Data Statisitik hasil *questioner* ketika pameran skripsi. Sebagai berikut :

1. Apakah anda menyukai cerita yang terdapat dalam Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan ?



Gambar IV.31. *Chart Questioner* Pameran Skripsi Karya Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Bedasarkan dari 30 hasil *Questioner*, pada diagram diatas dari 30 pengunjung 26 diantaranya menyukai cerita dan 4 diantaranya sedikit menyukai pada animasi Guru Patimpus.

2. Setelah mengetahui cerita dari Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan, Apakah anda semakin ini melestarikan sejarah kota Medan?



Gambar IV.32. *Chart Questioner* Pameran Skripsi Karya Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Bedasarkan dari 30 hasil *Qoestioner*, pada diagram diatas dari 30 semua pengunjung ingin melestarikan sejarah kota Medan setelah mengetahui animasi guru patimpus.

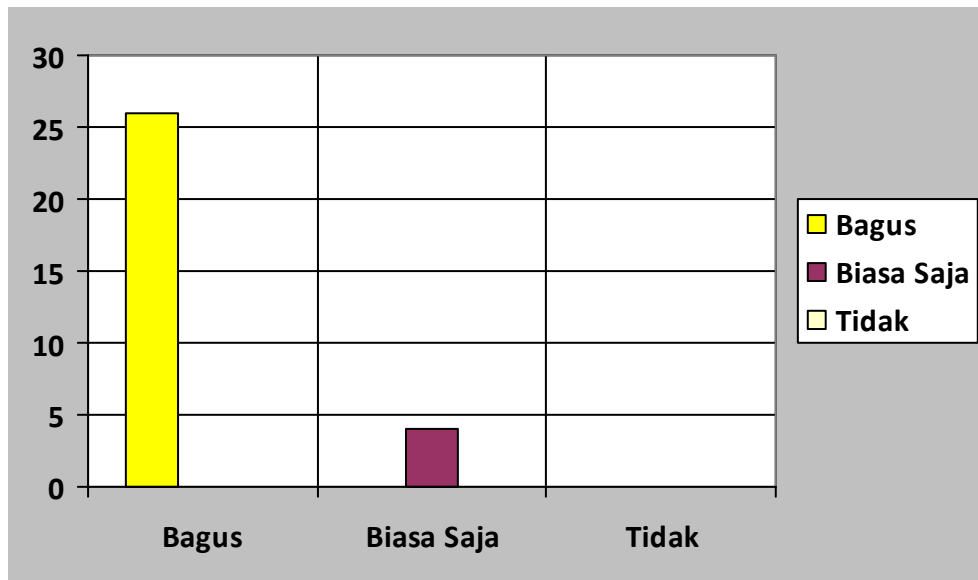
3. Menurut anda, apakah Animasi ini dapat menjadi media pembelajaran?



Gambar IV.33. *Chart Questioner* Pameran Skripsi Karya Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Bedasarkan dari 30 hasil *Qoestioner*, pada diagram diatas dari 30 semua pengunjung menyatakan animasi Guru Patimpus dapat menjadi media pembelajaran.

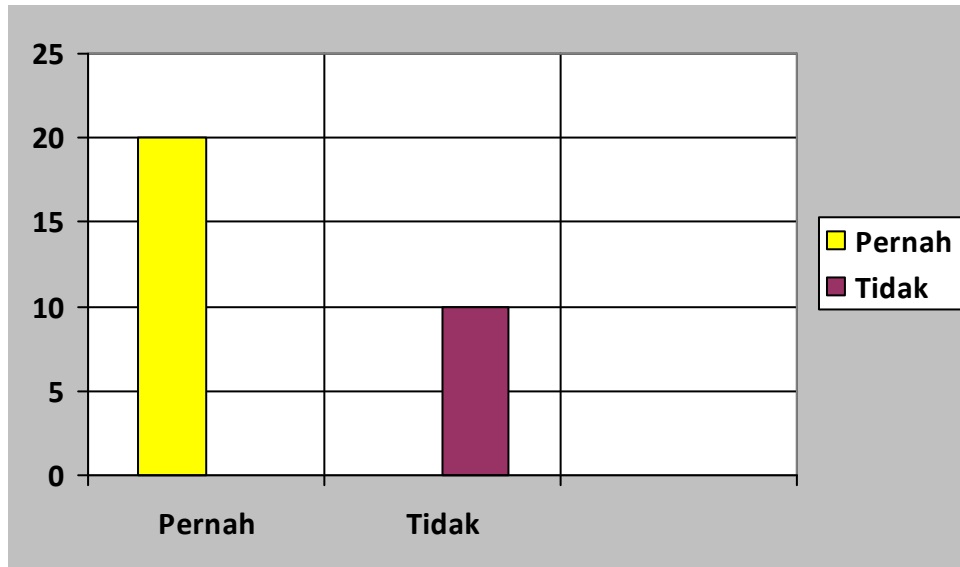
4. Bagaimana menurut anda penggambaran karakter dan cerita Guru Patimpus yang terdapat pada animasi ini ?



Gambar IV.34. *Chart Questioner* Pameran Skripsi Karya Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Bedasarkan dari 30 hasil *Qoestioner*, pada diagram diatas dari 26 diantaranya menyatakan karakter Guru Patimpus Bagus dan 4 diantaranya menyatakan Biasa saja.

5. Selain dari animasi ini apakah anda pernah membaca atau mendapatkan informasi mengenai sejarah Guru Patimpus?



Gambar IV.35. *Chart Questioner* Pameran Skripsi Karya Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan  
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Bedasarkan dari total 30 hasil *Qoestioner*, pada diagram diatas dari 20 diantaranya menyatakan pernah mendapat informasi sejarah Guru Patimpus dan 10 diantaranya menyatakan tidak pernah membaca atau mendapatkan informasi mengenai sejarah Guru Patimpus.

Dari hasil kuesioner yang diberikan penulis kepada pengunjung mendapatkan hasil yang diinginkan, hal ini dapat disimpulkan bahwa ketercapaian tujuan dari skripsi/ skripsi karya penulis mendapatkan respon yang sangat baik oleh para pengunjung.