

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bogor merupakan Kota yang memiliki sejarah cukup panjang dan merupakan kota yang telah ada sejak sebelum kemerdekaan Indonesia. “*Buitenzorg*” memiliki arti tanpa kecemasan atau aman tenteram, dan juga “Kota Hujan” merupakan nama Kota Bogor yang dikenal pada masa Kolonial Belanda.

Pada tahun 1745, telah terdapat samida (hutan buatan atau taman buatan) yang dibuat untuk menjaga kelestarian lingkungan sebagai tempat memelihara benih-benih kayu langka. Saat itu, Bogor merupakan daerah pertanian dan tempat peristirahatan para Gubernur Jenderal. Wilayah Bogor mulai berkembang ketika Gubernur Jenderal Gustaaf Willem Baron Van Imhoff membangun istana Bogor dan juga Jalan Raya *Daendels*.

Seiring dengan perkembangannya, bangunan-bangunan tersebut mengalami perubahan fungsi dan kini tengah dilestarikan keberadaannya. Pada tahun 2007, SK Menteri Kebudayaan dan Pariwisata mendaftarkan 22 Bangunan Cagar Budaya diantaranya terdapat bangunan peninggalan Belanda seperti Balai Kota Bogor, Istana Bogor, Stasiun KA Besar Bogor, Markas korem 061/Suryakencana, Museum Zoologi, Monumen dan Museum PETA, Gedung Blenong (BPN), Kantor Pos Juanda, Lapas Paledang, juga Gereja Katedral, Gereja Zebaoth, Kapel Regina Pacis. SMP, SMA 1 Bogor, Sekolah YZA 2, Gedung SMPN 2 , Hotel Salak, Rumah Sakit Salak, dan lainnya.

Cagar Budaya merupakan warisan budaya yang terdiri dari Benda, Bangunan, Struktur, Situs, Kawasan di darat dan/atau di air, yang keberadaannya perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi agama, sejarah, pendidikan, ilmu pengetahuan, dan/atau kebudayaan. Hal tersebut tertera pada UU no.11 tahun 2010.

Sejarah, merupakan kejadian dan peristiwa yang terjadi di masa lalu, asal usul yang membentuk kejadian selanjutnya. Di sekolah, universitas, maupun institusi pasti mengajarkan tentang sejarah, tetapi tidak semua paham. Di generasi

kini, masyarakat sudah banyak yang melupakan pentingnya sejarah. Padahal seperti perkataan Soekarno, Presiden pertama Republik Indonesia, “Jangan sekali-kali melupakan sejarah.” Begitu juga sejarah tentang cagar budaya yang kini harus dilestarikan. Bangunan-bangunan *Heritage* Kota Bogor ini membutuhkan publikasi untuk dapat diketahui sejarahnya oleh masyarakat. Publikasi bisa melalui berbagai macam media seperti film, game, iklan, dan animasi.

Perkembangan dan asal usul Cagar Budaya Bogor belum menjadi perhatian bagi masyarakat baik masyarakat asli maupun masyarakat luar terlebih untuk anak-anak. Ketika anak-anak diberikan pertanyaan mengenai sejarah, banyak dari mereka tidak dapat menjawab. Ketika anak-anak mengunjungi tempat-tempat bersejarah juga mereka cenderung melihat hal yang hanya mereka anggap menarik tanpa mengetahui asal-usulnya. Zulkifli, dalam bukunya “Psikologi Perkembangan” menyatakan bahwa anak-anak umur 9-13 tahun memiliki sifat khas yaitu realistik, tertarik pada keadaan yang nyata, memiliki sifat ingin tahu, ingin belajar, dan ingin bisa. Mulai menaruh minat lebih terhadap apa yang disukai, akan tetapi masih harus diawasi dan dibantu dengan pendidikan dan arahan dari pengajar.

Adapun animasi mengenai perkembangan dan sejarah berdirinya kota Bogor, ada video yang menampilkan perubahan bangunan-bangunannya. Terdapat juga animasi 2D yang mengisahkan tentang kisah rakyat Bogor yang menjadi asal usul dari terciptanya kota Bogor dengan salah satu simbolnya yaitu Tugu Kujang. Dari animasi dan video tersebut, belum ada animasi yang menginformasikan mengenai sejarah bangunan Cagar Budaya Kota Bogor. Belum adanya animasi yang memberikan informasi menjadikan penulis ingin membuat sebuah animasi *motion graphic* mengenai sejarah bangunan Cagar Budaya Bogor sebagai media pembelajaran untuk anak umur 9-12 tahun agar pengetahuan dapat ditanamkan sedini mungkin.

1.2 Identifikasi Masalah:

1. Bangunan dan Sejarah Cagar Budaya Bogor belum banyak diketahui dan dipahami oleh anak 9-12 tahun.
2. Belum ada media untuk membantu pembelajaran mengenai Bangunan Cagar Budaya untuk anak 9-12 tahun.

1.3 Batasan Masalah:

Dalam merancang pengetahuan bangunan Cagar Budaya Bogor di dalam *motion graphic* ini dibutuhkan batasan untuk mencapai tujuan. Batasan tersebut antara lain:

a. Apa (What)?

Perancangan ini akan menjadi pembelajaran mengenai bangunan dan sejarah Cagar Budaya Bogor yang kurang dipahami oleh anak-anak.

b. Dimana (Where)?

Dalam perancangan ini, target dari pembelajaran adalah anak-anak di Indonesia khususnya Kota Bogor.

c. Siapa (Who)?

Perancangan ini akan ditujukan kepada anak-anak di Indonesia khususnya Kota Bogor dengan rentang usia 9-12 tahun.

d. Kapan (When)?

Media pembelajaran mulai dirancang pada September 2016 dan ditentukan untuk selesai pada tahun 2017.

e. Kenapa (Why)?

Penulis merancang media pembelajaran karena berdasarkan pengamatan, masyarakat termasuk anak-anak tidak menaruh perhatian lebih kepada bangunan beserta sejarah, khususnya sejarah Bogor beserta Cagar Budaya Bogor. Meskipun diajarkan di Sekolah, akan tetapi anak-anak tidak memahami karena mereka menganggapnya tidak menarik jika tidak diperlihatkan secara langsung.

1.4 Rumusan Masalah:

1. Bagaimana membuat konsep perancangan tentang sejarah bangunan Cagar Budaya Bogor untuk anak 9-12 tahun?
2. Bagaimana membuat *motion graphic* yang berisi informasi tentang sejarah bangunan Cagar Budaya Bogor untuk anak 9-12 tahun?

1.5 Tujuan

1. Dapat membuat konsep perancangan tentang sejarah bangunan Cagar Budaya Bogor untuk anak 9-12 tahun.
2. Dapat membuat *motion graphic* yang berisi informasi tentang sejarah bangunan Cagar Budaya Bogor untuk anak 9-12 tahun.

1.6 Manfaat

1.6.1 Manfaat Bagi Akademis

Mengetahui dan memahami bagaimana sebuah proses perancangan *Environment* dalam animasi.

1.6.2 Manfaat Bagi Peneliti

Mengetahui dan memahami bagaimana melaksanakan proses perancangan *Motion Graphic* dalam animasi, memahami pentingnya menjaga cagar budaya dengan mempelajari sejarahnya, serta dapat memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Memberikan informasi melalui media animasi agar anak-anak dapat dengan mudah memahami tentang sejarah bangunan Cagar Budaya Bogor untuk kemudian turut serta menjaga dan melestarikannya.

1.7 Metode Perancangan

Rancangan penelitian merupakan rencana dan prosedur penelitian yang meliputi: dari asumsi-asumsi luas hingga metode-metode rinci dalam pengumpulan analisis data (Creswell, 2016:3). Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Menurut Creswell (2016:3), metode kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang -oleh sejumlah individu atau sekelompok orang- dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Untuk mengumpulkan data, penulis memilih 3 metode yang digunakan:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, metode yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik observasi tidak melakukan intervensi dan dengan demikian tidak mengganggu objektivitas penelitian (Daymon dan Holloway, 2008: 321-322). Observasi mensyaratkan pencatatan dan perekaman sistematis semua data. Observasi pada gilirannya menampilkan data dalam bentuk perilaku, baik disadari maupun kebetulan, yaitu masalah-masalah yang berada di balik perilaku yang disadari tersebut. Dalam perancangan ini, peneliti melakukan observasi meliputi:

- Bangunan-bangunan cagar budaya dalam hal bentuk, letak, sejarah, dan fungsi.
- Arah jalan untuk mengunjungi setiap bangunan cagar budaya.

b. Studi Pustaka

Cooper dalam buku *Research Design* oleh Creswell mengemukakan bahwa kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yaitu; menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-

penelitian sebelumnya. Dalam perancangan ini, studi pustaka tersebut meliputi:

- Buku mengenai Kota Bogor beserta sejarahnya.
- Buku mengenai Cagar Budaya yang ada di Kota Bogor beserta fungsi dan sejarahnya.
- Buku mengenai cara pembuatan animasi *motion graphic*.
- Foto-foto bangunan beserta lingkungan sekitarnya.
- Animasi-animasi yang berkaitan dengan pembuatan perancangan.

c. Wawancara

Dalam wawancara kualitatif, peneliti dapat melakukan *face-to-face interview* (wawancara berhadapan) dengan partisipan, mewawancarai mereka dengan telepon atau terlibat langsung dalam *focus group interview* yang terdiri atas enam sampai delapan partisipan per kelompok. Wawancara-wawancara ini tentu saja memerlukan pertanyaan-pertanyaan yang secara umum tidak terstruktur (*unstructured*) dan bersifat terbuka (*open-ended*) yang dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini dari para partisipan (Cresswell:2016).

Dalam hal ini, penulis melakukan proses tanya jawab secara langsung dengan Rusli Susilowati, S.H, M.Si. Beliau adalah salah satu staf yang menjabat sebagai kepala bidang Kebudayaan, khususnya Cagar Budaya di Dinas Kebudayaan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Bogor. Selain itu penulis juga melakukan wawancara dengan masyarakat dan anak-anak yang berkunjung ke tempat wisata cagar budaya.

1.7.2 Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini penulis melakukan analisis terhadap proyek yang pernah ada sebelumnya dengan menggunakan analisis matriks (analisis perbandingan) dengan mengacu kepada teori dan objek analisis dari beberapa karya jenis.

Analisis Data Matriks adalah teknik analisis *multivariant* yang disebut '*Principal Component Analysis*'. Teknik ini mengkuantifikasi dan menyusun data yang disajikan dalam Diagram Matrix, untuk menemukan

lebih banyak indikator umum yang akan membedakan dan memberi kejelasan jumlah besar kompleks informasi saling terkait. Ini akan membantu kita untuk memvisualisasikan dengan baik dan mendapatkan wawasan tentang situasi.

1.8 Sistematika Perancangan

Tony White dalam bukunya *How to Make Animated Films* mengatakan bahwa suatu tata letak *background* atau *environment* menegaskan seluruh hal yang tidak bergerak dalam sebuah adegan. Dalam perancangan *motion graphic* yang dilakukan memiliki *pipeline* yang menurut Melinda Rainsberger dibagi menjadi beberapa bagian. Tahapan tersebut yaitu:

1.8.1 Pra-Produksi

Pada tahap ini hal-hal yang dilakukan antara lain membuat topik dan konsep, melakukan riset mengenai topik, beserta referensi-referensi visual yang dibutuhkan. Membuat *storyboard* atau layout yang akan menentukan komposisi dan waktu.

1.8.2 Produksi

Tahap Produksi merupakan tahap pengerjaan animasi *Motion Graphic* ketika penulis telah menyelesaikan tahap Pra-Produksi. Dalam pengerjaan menggunakan teknik *motion graphic*, pada tahap ini mulai membuat aset-aset yang diperlukan. Aset tersebut adalah bangunan cagar budaya dan properti seperti *background* gedung, pohon, rumput, awan, dan sebagainya.

Kemudian ditentukan *typography* yang sesuai. Dari beberapa referensi, pada perancangan ini *typography* yang penulis gunakan adalah “LemonMilk”.

1.8.3 Pasca Produksi

Pasca Produksi merupakan tahap setelah masa Produksi selesai. Tahap ini merupakan penyelesaian dari tahapan sebelumnya. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini Antara lain:

a. Editing

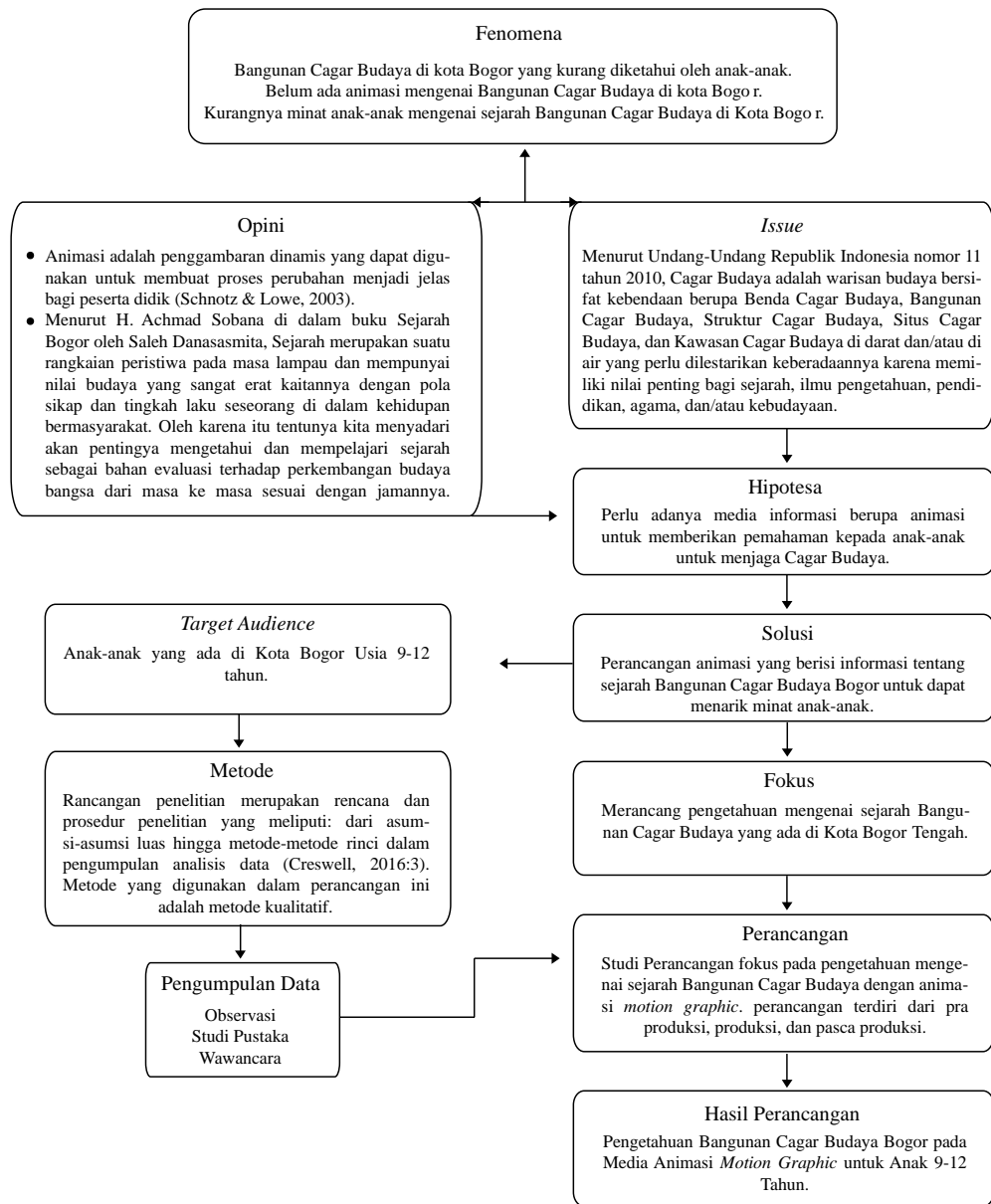
Tahap *editing* merupakan tahap menggabungkan aset-aset yang telah dibuat pada masa produksi, yaitu bangunan-bangunan cagar budaya beserta properti-properti yang digunakan, *typhography*,

transisi, *sound*, beserta efek-efek yang diperlukan untuk menjadi satu kesatuan yaitu animasi *motion graphic*.

b. Rendering

Tahap rendering merupakan tahap setelah proses *editing* telah selesai. Pada tahap terakhir ini, video yang telah di edit akan dibuat dalam sebuah bentuk *output* animasi *motion graphic*.

1.9 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.10 Pembabakan

Perancangan animasi *motion graphic* sejarah bangunan Cagar Budaya Bogor sebagai media pembelajaran untuk anak-anak Sekolah Dasar di Kota Bogor ini dibagi menjadi empat bab:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Di dalam bab ini dijelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian (untuk akademis, peneliti, dan masyarakat), Metode Perancangan yang dibagi dua menjadi Metode Pengumpulan Data, Metode Analisis, dan Sistematika Perancangan.

- **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Di dalam bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang dipakai oleh penulis guna membantu penulis dalam membuat *motion graphic* yang baik. Teori-teori yang dipakai Antara lain teori Bangunan Cagar Budaya, Sejarah, teori Animasi, *Motion Graphic*, teori *Environment*, teori Warna, dan teori Psikologi perkembangan anak.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Di dalam bab ini dijelaskan mengenai data yang diperoleh penulis selama melakukan perancangan animasi *motion graphic*. Data tersebut antara lain data mengenai objek, segmentasi, dan karya sejenis. Pada bab ini penulis juga membahas hasil analisis data.

- **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Di dalam bab ini dijelaskan mengenai proses dari konsep-konsep yang telah dibuat dan proses dari perancangan *motion graphic*.

- **PENUTUP**

Di dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dari hasil perancangan *motion graphic*.