

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Bengkulu dibentuk pada tahun 1968 yang sebelumnya merupakan wilayah Keresidenan Provinsi Sumatera Selatan. Provinsi Bengkulu terletak di wilayah pantai barat Pulau Sumatera yang berhadapan langsung dengan Samudera Hindia dengan garis pantai sepanjang 525 km. Bengkulu dikembangkan oleh Inggris sejak tahun 1685 dan disebut dengan nama *Bencolen*.

Bengkulu di kuasai Inggris dari tahun 1685-1824 dan diserahkan kepada Belanda sesuai dengan isi traktat London. Dengan sejarah masa silamnya itu, maka berbagai peninggalan masa silam yang ada di Bengkulu tergolong unik. Di sini justru banyak peninggalan Inggris yang kelestariannya masih terpelihara. Tanpa mengabaikan aset wisata yang lain, seperti obyek wisata alam dan budaya, saat ini Bengkulu berupaya menjual berbagai peninggalan Inggris tersebut untuk dilihat wisatawan. Salah satu yang dijadikan primadona adalah *Fort Marlborough*. Pada masa jajahan Inggris terdapat dua Benteng pertahanan, salah satunya yaitu *Fort Marlborough* yang terletak di pesisir pantai Tapak Paderi (Kompas, 1997:18-19)

Menurut surat harian Kompas (1997:18-19), *Fort Marlborough* atau Benteng *Marlborough* merupakan benteng terbesar di Asia Tenggara dengan luas sekitar 44.100 m². Pemberian nama *Marlborough* adalah untuk mengenang Komandan Militer Inggris bernama Jhon Churchill yang terkenal sebagai *The First Duke Of Marlborough*. *Fort Marlborough* dibangun oleh kolonial Inggris pada tahun 1714-1719 mulai dari pimpinan Gubernur Jendral Joseph Collet. Didalam benteng terdapat beberapa ruangan yaitu, ruangan kantor, ruangan bawah tanah, barak militer dan gudang mesiu. *Marlborough* pada saat ini menjadi tempat berkumpulnya anak remaja yang menikmati pemandangan pantai bersama teman ataupun pasangannya.

Bedasarkan hasil observasi perancang, remaja Bengkulu tidak memahami peranan Benteng *Marlborough* dalam pembangunan kota Bengkulu. Mereka tidak memahami bagaimana benteng terbesar di Asia Tenggara ini bisa

dibangun di Kota Bengkulu serta adanya perlawanan rakyat Bengkulu terhadap pembangunan benteng tersebut. Sejarah dari pembangunan Benteng *Marlborough* oleh kolonial Inggris merupakan kejadian penting dari lahirnya Kota Bengkulu.

Masa-masa remaja adalah masa dimana tingginya rasa keingintahuan. Pada dasarnya keingintahuan remaja bisa dalam sejarah ataupun hal-hal menarik menurutnya. Tetapi, pada kenyataannya remaja lebih ingin mengetahui dan memahami perkembangan teknologi dan budaya modern.

Selain faktor budaya modern, edukasi sejarah saat ini masih menggunakan media tulisan dan beberapa gambar dokumentasi yang terdapat pada buku pelajaran ataupun buku tentang sejarah. Mereka membutuhkan media berbentuk visual agar mempermudah pemahaman mereka terhadap sejarah.

Media informasi yang berupa media komunikasi audio visual merupakan salah satu cara yang dapat dijadikan bentuk upaya sebagai sarana edukasi. Menurut Ibiz Fernandez McGraw (California: 2002) animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Andi Fachruddin (2012: 318) John Gierson menyampaikan pandangannya bahwa apa yang dilakukan oleh Flaherty tersebut merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian aktual yang ada *A Creative treatment of actuality*.

Dari pengertian animasi dan dokumenter dapat perancang simpulkan bahwa animasi dokumenter merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkain gambar statis yang merepresentasikan sebuah realita.

Mengangkat permasalahan salah satu cagar budaya di Indonesia adalah suatu kebanggaan tersendiri. Selain untuk memperkenalkan cagar budaya tersebut, hal ini juga memberikan pengetahuan sejarah dari cagar budaya yang harus dijaga dan dilestarikan. Inti permasalahan yang perancang bahas yaitu mengenai sejarah terbangunnya *Fort Marlborough*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam perancangan ini adalah:

- a. Inggris berpengaruh besar terhadap pembangunan Kota Bengkulu
- b. Kota Bengkulu menjadi kota perdebatan antara Inggris dan Belanda
- c. Benteng Marlborough merupakan benteng terbesar Inggris di Asia Tenggara.
- d. Remaja Bengkulu belum memahami sejarah dari Benteng Marlborough.
- e. Belum adanya media audio visual mengenai sejarah Benteng Marlborough.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas dan membatasi ruang lingkup masalah dalam pengkaryaan ini, maka penulis menjelaskan bahwa ruang lingkup masalah dalam pengkaryaan ini adalah pada pembuatan film animasi dokumenter dua dimensi yang memfokuskan kepada sejarah Inggris membangun Benteng Marlborough. Adapun ruang lingkup tersebut adalah :

- a. Apa
Merancang film animasi dokumenter dua dimensi tentang sejarah Inggris membangun Benteng Marlborough.
- b. Bagian Mana
Dalam perancangan ini penulis bertindak sebagai sutradara dalam membuat cerita, *storyboard* dan *breakdown script*. Visual karakter dan *background* tetap ditampilkan dalam perancangan, namun tidak dibahas lebih mendetail.
- c. Siapa
Generasi muda Bengkulu rentang usia 15-18 tahun.
- d. Tempat
Kota Bengkulu.
- e. Waktu
Dimulai dari bulan Februari 2017 sampai selesai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah untuk perancangan ini adalah :

1. Bagaimana cerita sejarah Benteng Marlborough bisa mengedukasi remaja Bengkulu?
2. Bagaimana perancangan media film animasi dokumenter dua dimensi tentang sejarah Benteng *Marlborough*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami dan mengedukasi remaja Kota Bengkulu tentang sejarah dari Benteng Marlborough.
2. Membuat media edukasi film animasi dokumenter dua dimensi tentang sejarah Benteng Marlborough.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengkaryaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Ilmu Pengetahuan
Untuk memperkaya ilmu dalam dunia sejarah, animasi dan Desain Komunikasi Visual.
2. Bagi Pihak Terkait
Bisa membantu Dinas Budaya dan Pariwisata untuk memperkenalkan Benteng Marlborough kepada masyarakat Bengkulu dengan cara baru melalui film animasi dokumenter dua dimensi.
3. Bagi Masyarakat
Diharapkan dengan perancangan ini dapat menjadi pergerakan awal untuk menumbuhkan rasa ingin memahami sejarah Benteng Marlborough yang ada di Kota Bengkulu.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Creswell (2003), pendekatan kualitatif adalah pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan perspektif konstruktif (misalnya, makna-makna yang bersumber dari pengalaman individu, nilai-nilai sosial dan sejarah, dengan tujuan untuk membangun teori atau pola pengetahuan tertentu), atau berdasarkan perspektif partisipatori (misalnya: orientasi terhadap politik, isu, kolaborasi, atau perubahan).

Tujuan dari metode ini adalah untuk pengolahan data yang di dapatkan dengan cara sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Kajian pustaka adalah penelaahan terhadap bahan bacaan yang secara khusus berkaitan dengan objek penelitian yang pada umumnya berbentuk makalah, skripsi, tesis, dan disertasi baik yang sudah maupun yang belum diterbitkan. Berdasarkan pengertian tersebut maka penulis:

- a. Mempelajari data-data yang dikumpulkan berdasarkan buku-buku mengenai film dokumenter, animasi, dan metodologi.
- b. Mempelajari film-film dokumenter yang mempunyai tema dan tujuan yang sama.

2. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati dan mengumpulkan data Benteng Marlborough secara langsung dan melakukan wawancara terhadap anak remaja di Kota Bengkulu.

3. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan teknik memperoleh data dengan cara berhadapan langsung dan bertanya secara langsung kepada responden baik antara individu dengan individu atau antara individu dengan kelompok (Kutha Ratna, 2010). Berdasarkan pernyataan tersebut maka penulis membutuhkan data wawancara dengan tujuan membahas sejarah Benteng Marlborough. Wawancara tersebut dilakukan kepada:

- a. Bapak Ade selaku salah satu sejarawan di Kota Bengkulu
- b. Nodi selaku salah satu anggota komunitas Sejarah di Kota Bengkulu
- c. Dinas Budaya dan Pariwisata Bengkulu
- d. Guru Sejarah di sekolah Kota Bengkulu
- e. Masyarakat Bengkulu
- f. Remaja Kota Bengkulu

1.7.2 Metode Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (1992: 16-19; 2009: 592) membedakan empat tahapan dalam proses analisis, yaitu:

- a. Pengumpulan Data

Sebagai proses pertama dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, wawancara, rekaman, dokumen, simulasi, dan sebagainya, secara keseluruhan merupakan kata-kata.

- b. Reduksi Data

Penyederhanaan data sehingga lebih mudah untuk dianalisis. Penyederhanaan bukan dalam pengertian mengurangi kualitas, sebaliknya bertujuan untuk meningkatkannya sehingga kompilasi data semula seolah-olah belum teratur dapat disusun kembali ke dalam bentuk yang baru. Pada umumnya dilakukan dengan mengklasifikasikannya sesuai dengan hakikatnya sehingga masing-masing data dapat dianalisis sesuai dengan tujuan.

c. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses interpretasi, proses pemberian makna, baik secara emik maupun etik, baik terhadap unsur-unsur maupun totalitas.

d. Penarikan Simpulan

Simpulan pada umumnya disertai dengan saran, bagian-bagian tertentu yang masih memiliki relevansi dengan penelitian, tetapi dengan berbagai belum bisa dilakukan sehingga perlu dilanjutkan dalam penelitian berikut, baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain.

1.7.3 Sistematika Proses Rancangan

Berikut ini merupakan tahapan penulis dalam memulai proses perancangan:

1. Pra Produksi

Pada perancangan ini, peneliti menentukan konsep film animasi, pencarian ide serta gagasan kreatif dan juga melakukan riset berdasarkan informasi yang tepat terhadap fenomena yang diambil. Penulis juga melakukan perencanaan dalam membuat *statement*, *treatment*, narasumber, *crew*, dan konsep visual .

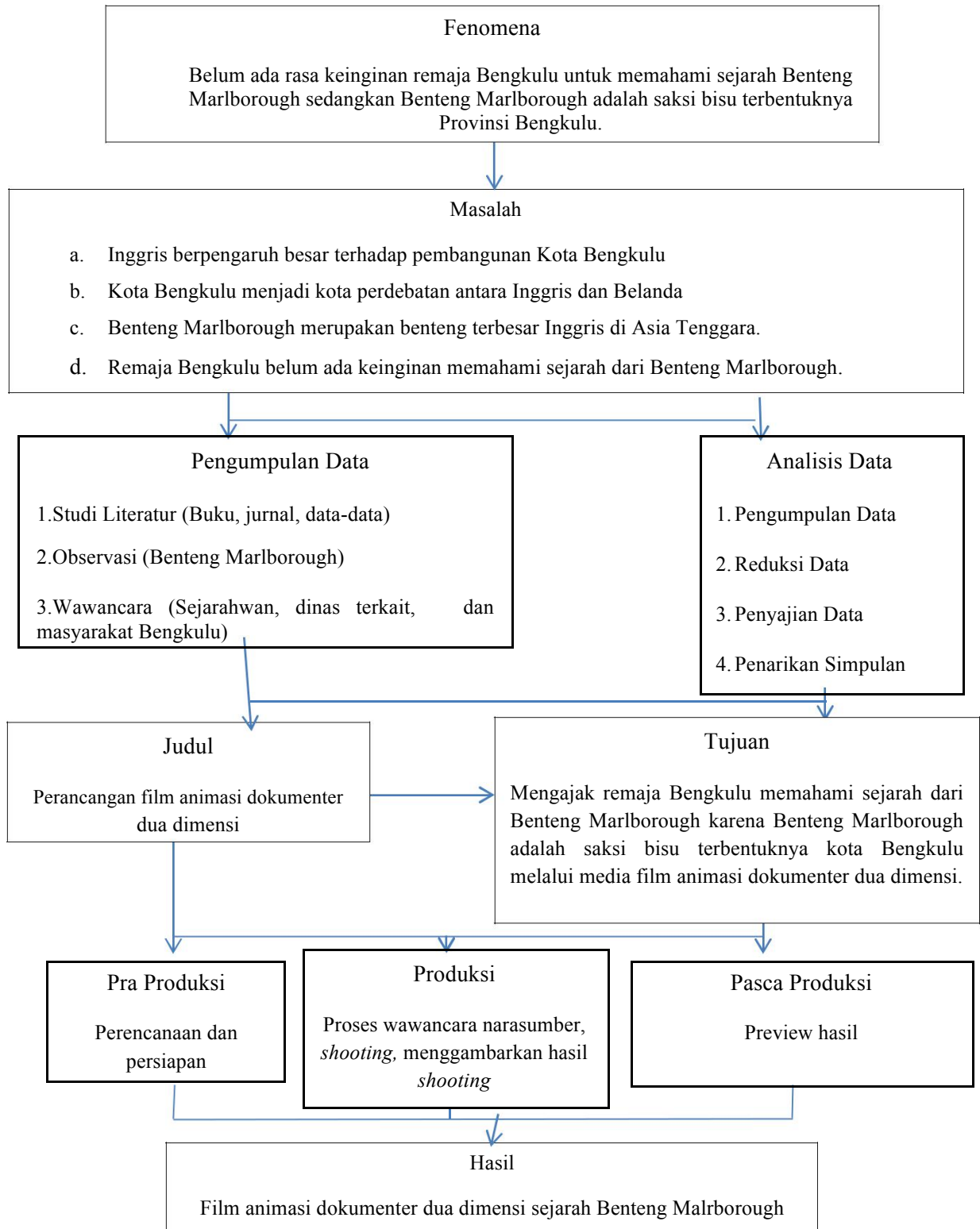
2. Produksi

Pada tahap Produksi film animasi dokumenter ini, peneliti melaksanakan proses *shooting* berdasarkan *treatment* yang dibuat oleh penulis. Dan juga dalam pelaksanaan wawancara harus dilakukan pendekatan terlebih dahulu dengan narasumber, agar narasumber merasa nyaman menyampaikan informasi saat proses *shooting* berlangsung. Kemudian peneliti membuat karakter dan *background* sesuai dengan hasil *shooting*.

3. *Pasca* Produksi

Pada tahap terakhir ini, penulis melakukan *preview* animasi dari hasil *compositing*.

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Skema Perancangan

(Sumber: Data Perancang 2017)

1.9 Pembabakan

Dalam penulisan, dibutuhkan gambaran singkat tiap bab agar perancangan identitas yang ditulis lebih terperinci dan memudahkan dalam menguraikan masing-masing bab. Bab – bab tersebut adalah :

Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, sistematika perancangan, dan kerangka perancangan.

Bab II Landasan Pemikiran

Bersikan penjelasan dasar pemikiran dari teori teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

Bab III Data dan Analisis

Berisikan data narasumber, data perancangan, data khalayak sasaran, data hasil wawancara, observasi.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisikan konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media, konsep visual, proses perancangan, dan hasil perancangan dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran