

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kota Bekasi adalah salah satu kota besar yang berada di provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini merupakan salah satu kota yang terintegrasi dengan wilayah metropolitan Jakarta, sehingga menjadi bagian dari Jabodetabek. Sering kali dijuluki dengan candaan “*planet beksi*” yang merupakan ungkapan tidak resmi yang berasal dari masyarakat. Julukan semacam ini muncul sebagai cara untuk menggambarkan karakteristik atau fenomena unik dalam suatu wilayah. Salah satu karakteristik yang menyebabkan bermunculannya julukan ini yaitu, suhu udara beksi yang sangat panas. Menurut Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG) terukur suhu Bekasi pada oktober 2023 mencapai 38 °C dengan rata-rata 34,8 hingga 38,6 °C. Hal ini terjadi karena kurangnya Ruang Terbuka Hijau (RTH), yang hanya mencapai 15%, padahal target pemerintah kota adalah mencapai 30% sesuai dengan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008 tentang pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan untuk setiap kota. Ditambah lagi, bentuk jalanan yang rusak dan berlubang menambahkan citra buruk terhadap Kota Bekasi. Padahal Kota Bekasi mempunyai julukan tersendiri sebagai “kota patriot”.

Sesuai dengan Peraturan Daerah No. 1 tahun 1998 Kota Bekasi mengenai lambang daerah, kota patriot artinya semangat pengabdian dalam perjuangan bangsa. Julukan ini memiliki peran sejarah dalam perjuangan negara ini tepatnya pada masa kemerdekaan, Kota Bekasi menjadi pintu masuk para patriot untuk merebut kembali kemerdekaan dari tangan penjajah pada era revolusi kemerdekaan (1945-1949). Peranan masyarakat Bekasi yang ikut serta dalam perjuangan melawan penjajah, mulai dari perlawanan antara pihak Bekasi dengan pihak Belanda hingga Jepang. Mawardi menyatakan bahwa julukan kota bisa menjadi kebanggaan masyarakat kota tersebut, bahkan beberapa kota berusaha keras mengembangkan ikon dari yang sudah mereka

rancang sebelumnya, dengan julukan tersebut mereka berharap kotanya akan lebih maju. (Mawardi, 2021).

Akan tetapi julukan kota patriot belum begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia, bahkan masyarakat Bekasi sendiri terutama di kalangan remaja. Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja adalah penduduk yang berusia antara 10-18 tahun, yang sedang berada dalam fase penting pertumbuhan dan perkembangan. Maka dari itu peran kalangan muda sangat penting karena mereka adalah tonggak perubahan dan memiliki pengetahuan baru, kreatif, dan inovatif yang dapat digunakan untuk membangun bangsa (Safrin, 2016). Hal tersebut juga dipicu dengan minat dari kalangan muda terhadap sejarah. Dilansir dari Radio Republik Indonesia, pengenalan sejarah yang kurang menarik membuat anak muda mulai bosan dan dengan kemajuan teknologi yang pesat membuat pembelajaran mengenai sejarah dianggap kuno (Riyanto, 2023). Padahal melalui pembelajaran sejarah mampu memahami bangsa ini lahir dan berkembang serta dengan kemajuan teknologi saat ini dapat menjadi sarana untuk mengenalkan sejarah kepada masyarakat.

Mengangkat dari permasalahan tersebut, maka pembuatan *concept art* dalam animasi 2D untuk media informasi sejarah identitas Kota Bekasi sebagai kota patriot dapat memudahkan dalam penyampaiannya. Dengan penggunaan media visual dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan lokasi sekaligus tetap menyajikan gambaran yang jelas dalam proses pembelajaran (Raming dalam Kustandi, 2017). Dalam perancangannya penulis akan berfokus pada pembuatan *Concept art* adalah jenis ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide dalam pembuatan animasi 2D (Suwasono, 2017). Perkembangan zaman dan teknologi dapat mempengaruhi kebiasaan anak-anak yang cenderung memilih menonton film animasi (Pebriyanto, dkk., 2022). Melalui animasi sebagai media penyampaian informasi dapat menarik minat kalangan muda di Kota Bekasi mengenai sejarah Bekasi sebagai kota patriot, dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021). Animasi merupakan salah satu

media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Penulis akan berfokus dalam pembentukan karakter serta *environment* yang berkaitan untuk penggambaran *storytelling* yang akan di rancang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Remaja Bekasi yang masih belum mengetahui tentang identitas Bekasi sebagai kota patriot.
2. Sedikitnya media yang menyediakan informasi mengenai Bekasi sebagai kota patriot.
3. Sedikitnya media animasi mengenai Bekasi sebagai kota patriot

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, adapun rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya menginformasikan remaja Kota Bekasi mengenai sejarah kota Bekasi sebagai kota patriot ?
2. Bagaimana proses merancang sebuah *concept art* animasi 2D sebagai media informasi mengenai Bekasi sebagai kota patriot bagi remaja?

## **1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan**

Berikut tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Untuk menginformasikan kepada khalayak mengenai sejarah Bekasi sebagai kota patriot
2. Untuk membuat perancangan *concept art* dalam animasi 2D mengenai Bekasi kota patriot sebagai media informasi yang dapat memperkenalkan sejarah kota Bekasi.

Tujuan dari perancangan ini yaitu, agar remaja Kota Bekasi mengetahui bahwa identitas Bekasi sebagai kota patriot bukan planet Bekasi, serta meningkatkan pengetahuan tentang kebudayaan dan sejarah di Kota Bekasi.

Selain itu, terdapat manfaat dari perancangan *concept art* ini, diantaranya:

### **1. Manfaat Teoritis**

Perancangan *concept art* animasi 2D ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi dan wawasan baru mengenai sejarah Bekasi kota patriot

### **2. Manfaat Praktis**

Perancangan *concept art* animasi 2D ini dapat menyampaikan informasi atau pesan terkait Bekasi kota patriot melalui media visual *concept art* serta perancangan ini dapat dijadikan acuan bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual peminatan multimedia.

## **1.5 Ruang Lingkup**

Fokus penelitian perancangan *concept art* untuk animasi ialah mengenai sejarah identitas Bekasi sebagai kota patriot, meliputi lingkungan serta masyarakat Bekasi yang berkaitan. Agar perancangan *concept art* serta permasalahan ini terarah maka dibuatlah batasan sebagai berikut:

### **1.5.1 Apa?**

Perancangan *concept art* animasi 2D sebagai media informasi mengenai identitas Bekasi sebagai kota patriot pada remaja di Bekasi. Mengumpulkan data mengenai sejarah Bekasi kota patriot, karakteristik masyarakat serta geografi lingkungan Kota Bekasi. Kemudian data dikumpulkan untuk perancangan *concept art* animasi dengan media berupa *Artbook*

### **1.5.2 Siapa?**

Target perancangan ini ditujukan kepada masyarakat bekasi terutama kalangan remaja dengan rentang usia 16-18 tahun keatas. Namun, ada kemungkinan bahwa karya ini dapat disukai oleh beragam kalangan lain.

### **1.5.3 Di mana?**

Perancangan *concept art* animasi 2D dilakukan di Kota Bekasi, sesuai dengan tema yang diambil

### **1.5.4 Kapan?**

Pengumpulan data dilakukan September 2023, sedangkan perancangan akan dilakukan Januari 2024 hingga Mei 2024

### **1.5.5 Bagaimana?**

Dengan merancang visualisasi animasi melalui *concept art* mengenai sejarah Bekasi kota patriot melalui peristiwa Bekasi Lautan Api dengan tema *fantasy*.

## **1.6 Metode Perancangan**

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan pengumpulan data yang diperlukan untuk mengembangkan ide rancangan yang akan dibuat. Tahap pengumpulan yang dilakukan dengan observasi, wawancara serta studi pustaka dan literatur kemudian pada analisis data akan dilakukan *Mix Method* dengan pendekatan fenomenologi.

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

#### **a. Studi pustaka dan literatur**

Pengambilan data melalui Studi Pustaka dan literatur guna mengetahui teori dan sejarah tertulis mengenai julukan Bekasi kota patriot. Acuan yang dipakai seperti sumber dari buku, jurnal, dan artikel terkait sejarah Bekasi kota patriot.

#### **b. Observasi**

Mengunjungi beberapa tempat terkait dengan Bekasi kota patriot, dengan observasi langsung ini diharapkan dapat memahami lebih dalam mengenai fenomena masyarakat yang terjadi di lapangan. Maka dari itu dengan mengunjungi tempat bersejarah di kota Bekasi seperti Gedung Juang 45 yang

berada di Bekasi. Disana penulis akan mengamati bentuk bangunan dan informasi terkait topik.

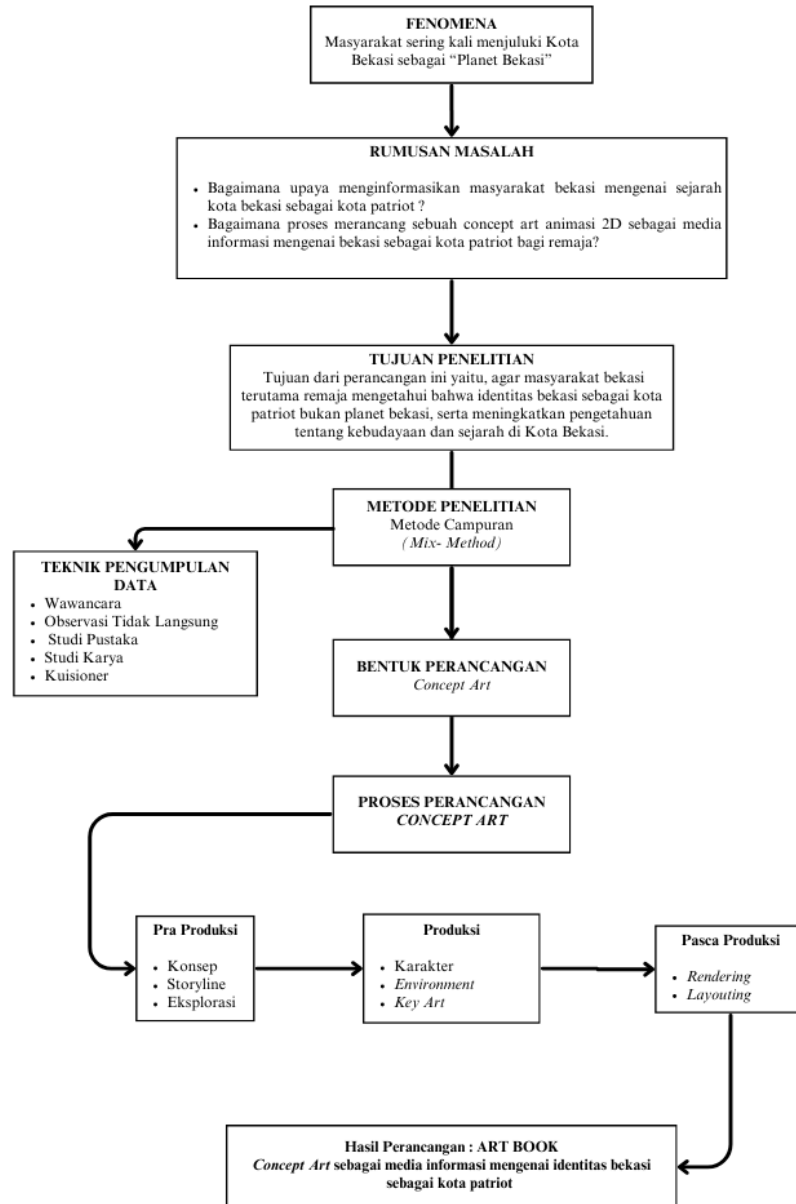
a. Wawancara

Saat melakukan observasi, akan dilakukan juga kegiatan wawancara. Narasumber yang merupakan ahli pada objek penelitian mengenai pengetahuannya tentang fenomena terkait Kota Bekasi, yaitu kepala dinas pariwisata dan kebudayaan kota bekasi.

### **1.6.2 Analisis Data**

Metode analisis data yang dilakukan berupa *mix method* dengan pendekatan fenomenologi, dimana menggunakan data-data yang sudah diambil seperti wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka yang berdasarkan dengan fenomena yang terjadi. Kemudian data tersebut dianalisis agar mudah di pahami kemudian dapat dilakukannya penarikan kesimpulan. Dengan metode analisis diharapkan dapat mendeskripsikan bentuk dan kondisi objek yang diambil, dengan mengvisualisasikannya pada *concept art* yang akan dibuat.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 1.8 Pembabakan

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode perancangan, dan kerangka penelitian dari topik yang diambil.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini akan memuat teori-teori mengenai topik dan fenomena yang diambil, berupa informasi mengenai Bekasi dan sejarahnya, serta berkaitan dengan teori media *concept art* yang akan dirancang.

### 3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pengumpulan dan hasil analisis dari data-data yang sudah dikumpulkan seperti observasi, wawancara dan studi literasi yang kemudian akan dijelaskan secara rinci serta mengaitkannya dengan media yang akan dibuat.

### 4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Membahas mengenai konsep yang akan dibuat serta proses pengerjaannya hingga hasil yang didapatkan.

### 5. BAB V PENUTUP

Berisi saran dan kesimpulan atas permasalahan dan hasil yang telah dikaji di bab-bab sebelumnya.