

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan sejarah. Kekayaan sejarah Indonesia ini disebabkan oleh banyak kejadian yang pernah dialami oleh rakyat Indonesia dimasa lalu. Dimulai dari zaman kerajaan yang mewarisi banyak catatan sejarah tentang kehidupan masa lalu dan catatan tentang berjayanya kerajaan Indonesia saat itu seperti Kerajaan Majapahit dan Kerajaan Sriwijaya, serta perkembangan agama yang masuk dari berbagai negara Selain itu masa penjajahan yang dialami oleh Indonesia mewarisi berbagai peristiwa heroik untuk merebut kemerdekaan Indonesia, hingga zaman revolusi yang mewarisi berbagai catatan politik penting salah satunya mundurnya Presiden ke-2 Indonesia, Soeharto.

Melihat kekayaan sejarah yang dimiliki oleh Indonesia ini maka dari itu, sejarah perlu dipelajari sejak dini agar penerus bangsa Indonesia dapat mengetahui sejarahnya sendiri seperti yang diungkapkan oleh Soekarno, Bapak Proklamator kita, “JAS MERAH!” yang berarti jangan sekali-kali melupakan sejarah karena negara yang besar adalah negara yang menghargai sejarah.

Peristiwa Bandung Lautan Api merupakan warisan sejarah bangsa Indonesia. Peristiwa ini menjadi salah satu tonggak berdirinya Republik Indonesia. Peristiwa yang terjadi 67 tahun lalu itu hingga kini selalu di peringati oleh warga Bandung dengan berbagai ritual atau seremonial, termasuk diantaranya adalah berkeliling Bandung sambil mengusung obor yang menjadi simbol Bandung Lautan Api tiap malam menjelang 24 Maret. Namun sangat disayangkan di zaman modern ini apa penyebab Bandung Lautan Api dan peristiwa apa saja yang melingkupinya tidak banyak orang yang mengetahuinya dan sejarahnya justru mulai dilupakan.

Di Indonesia, pendidikan sejarah sudah diajarkan sejak dini yaitu di sekolah dasar. Namun pembelajarannya hanya dilakukan melalui cerita *verbal* dari guru kepada murid dan bantuan alat peraga sebagai pembimbing seperti buku dan video edukasi yang dianggap monoton. Seperti yang diungkapkan oleh sejarawan

Universitas Padjadjaran, Prof. D. Nina L. Herina, beliau mengatakan Minat generasi muda pada pendidikan sejarah sangat kurang, akibatnya generasi muda tidak lagi sadar sejarah. Banyak hal yang menyebabkan kurangnya minat generasi muda terhadap sejarah, diantaranya cara penyampaian pelajaran sejarah yang membosankan, banyak guru sejarah yang diangkat bukan dari latar belakang pendidikan sejarah dan lain-lain. Menurut prof. Nina turunnya minat generasi muda pada pendidikan sejarah sudah berlangsung sejak zaman Orde Baru hingga sekarang.

Penyampaian sejarah tak hanya sampaikan di dalam kelas tapi juga bisa melalui kunjungan ke Museum-museum. Namun menurut Sekertaris Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia (FIB UI), Bondan Kanumayoso, Minat masyarakat Indonesia untuk mengunjungi museum sejarah sangat rendah. Hal tersebut diduga dari kurangnya perhatian pemerintah terhadap museum itu sendiri. Selain itu ada empat alasan utama mengapa berkunjung ke museum kurang diminati, Alasan pertama adalah penyajian artefak/eksibisi yang cenderung monoton. Kemonotonan ini dapat dilihat dari penyajian dan penataan koleksi yang cenderung membosankan. Koleksi hanya dipajang dalam lemari kaca dan meja-meja, seringkali dengan informasi yang minim tanpa penataan artistik. Kedua, kurang menariknya rekreasi museum di mata masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan karena alasan pertama; penyajian koleksi dan penyajian museum yang amat kurang. Ketiga adalah kurangnya interaksi yang melibatkan pengunjung. Eksibisi dan koleksi hanya dipajang – seringkali tanpa adanya penjelasan mengenai koleksi tersebut, pemandu pun tidak selalu tersedia, apalagi *audio-guide*. Koleksi yang interaktif pun cenderung sedikit, begitu juga dengan kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengunjung di museum tersebut. Memang ada program-program interaktif yang ditawarkan, misalnya membuat batik pada Museum Tekstil. Akan tetapi program seperti ini tergolong jarang pada museum-museum di Indonesia. Alasan yang terakhir kurangnya perawatan museum juga menjadi salah satu sebab museum kurang diminati. Tidak jarang kita mengurungkan niat ke museum karena melihat bangunan yang sudah reyot, plafon yang bolong di ujung ruangan, ruangan yang pengap, dan tumpukan debu

serta sarang laba-laba. Efek menyeramkan pun jadi timbul pada benak pengunjung dan mengurungkan niat untuk datang ke museum tersebut.

Namun dari semua alasan tersebut hal yang paling pokok yang menyebabkan museum mulai ditinggalkan adalah kurangnya perhatian dari pemerintah dalam bentuk pendanaan sehingga pengelola museum sangat terbatas untuk melakukan pemeliharaan museum. (Bondan Kanumayoso)

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan suatu cara penyampaian sejarah yang unik agar siswa-siswi sekolah menengah pertama yang akan menjadi generasi penerus lebih tertarik dengan sejarah bangsanya. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran baru bagi siswa-siswi sekolah dasar yang lebih menarik, yaitu dengan metode *video mapping* pada sebuah maket 3 Dimensi.

Video mapping merupakan seni pertunjukan yang memanfaatkan cahaya dari proyektor yang diproyeksikan ke suatu objek yang berbentuk 3 dimensi dan dipadukan dengan audio visual. *Video mapping* dinilai lebih menarik dalam penyampaian pesan karena memadukan unsur audio visual dalam penerapannya, seperti yang diungkapkan oleh Gunawan (2003: 93) pada buku *Born to be A Genius*, bahwa salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengingat informasi dibandingkan melalui proses baca atau diucapkan adalah visualisasi.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya minat generasi muda untuk mempelajari sejarah
- b. Bentuk-bentuk media pembelajaran yang masih kurang menarik di lingkungan sekolah
- c. Kurangnya media pembelajaran sejarah yang memakai teknologi multimedia
- d. Kurangnya minat generasi muda untuk mengunjungi Museum
- e. Belum banyak edukasi sejarah yang mempergunakan media multimedia seperti *Video Mapping*.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang video mapping Bandung Lautan Api sebagai media edukasi bagi pelajar?

1.4 Fokus

- a. Demografi :
Penelitian saat ini fokus dilakukan di daerah kota Bandung
- b. Target :
Target penelitian tugas akhir ini adalah siswa-siswi SMP yang berada di daerah kota Bandung dengan rincian target seperti berikut:
 - Usia : 12 - 14 tahun
 - Psikologi : berjiwa muda dan senang hal-hal baru
- c. Waktu dan Tempat Pelaksanaan:
 - Waktu : Februari – Juni 2014
- d. Instansi terkait:
 - Dinas Pendidikan Kota Bandung

1.5 Tujuan

- a. Penelitian tugas akhir DKV Telkom Creative Industries School
- b. Meningkatkan minat generasi muda dalam mempelajari sejarah
- c. Merancang media pembelajaran sejarah yang menarik melalui teknologi multimedia, yaitu Video mapping Bandung Lautan Api.

- d. Menambah jenis media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperkenalkan sejarah
- e. Mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dibangku perkuliahan untuk diterapkan di dalam bidang DKV

1.6 Metodologi

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mengumpulkan data laporan melalui metodologi:

- a. Studi Lapangan

Observasi atau studi lapangan adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data-data yang diperoleh dalam observasi ini dicatat dalam suatu catatan observasi. (Nurkencana dan Sumartana, 1986: 46).

Untuk mendapatkan data dan pengetahuan yang cukup untuk melakukan perancangan *video mapping* Bandung Lautan Api penulis melakukan studi lapangan ke studio-studio desain yang bisa membuat *video mapping*, salah satunya adalah Sembilan Matahari. Penulis melakukan studi lapangan di Sembilan Matahari untuk melihat langsung cara kerja *video mapping* dan tahap-tahap yang diperlukan saat akan melakukan perancangan *video mapping*. Studi ini sangat berguna bagi penulis saat akan melakukan perancangan *video mapping* Bandung Lautan Api.

- b. Metode Wawancara

Esterberg (2002) mendefinisikan interview sebagai berikut. “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”. Dapat disimpulkan metode wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan idea melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Dalam perancangan tugas akhir *video mapping* Bandung Lautan Api Ini diperlukan data yang valid untuk itu penulis akan melakukan

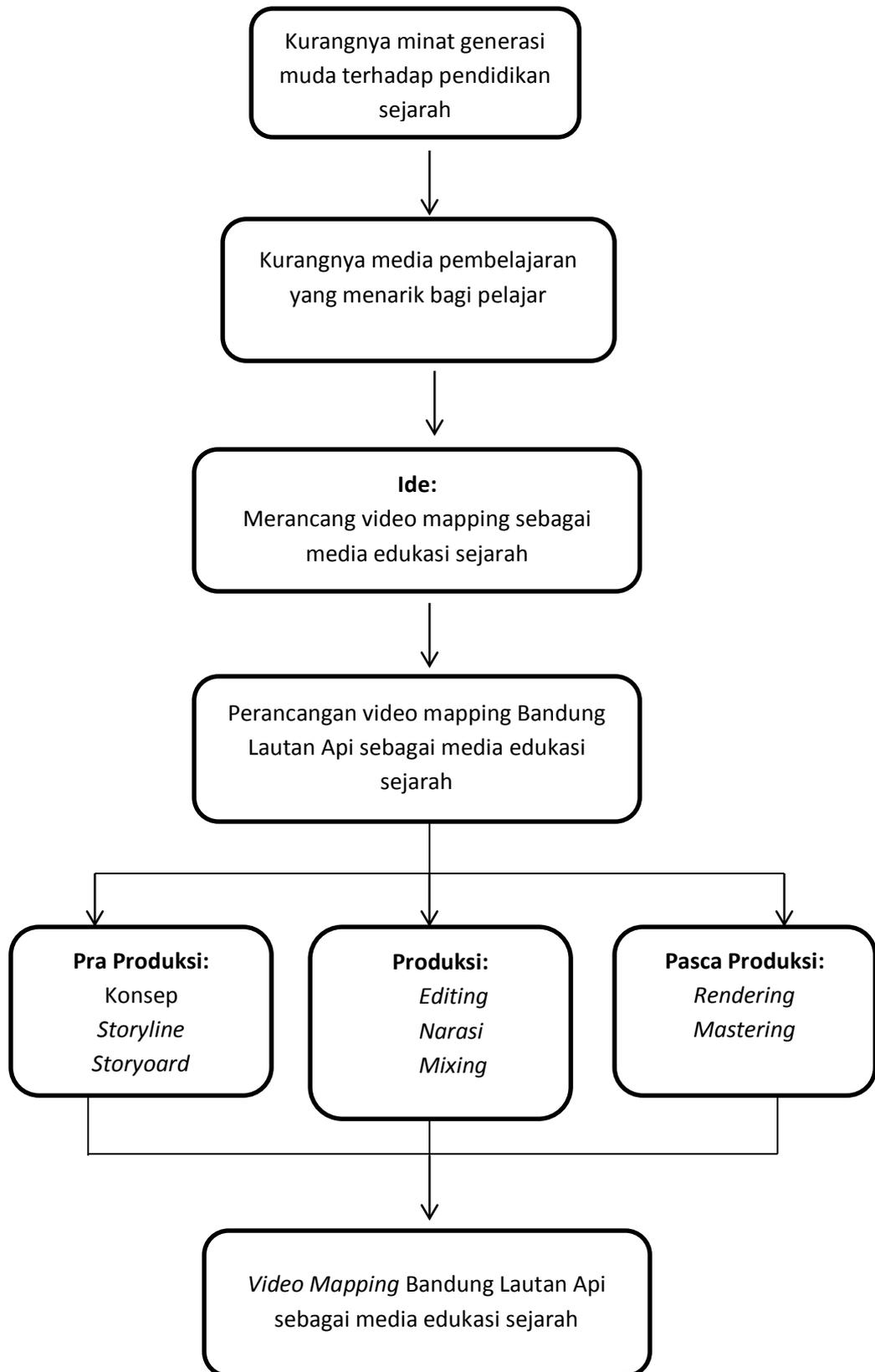
beberapa wawancara ke berbagai narasumber, seperti, untuk mendapatkan data yang akurat tentang kejadian Bandung Lautan Api penulis akan mewawancarai ahli sejarah, selain itu penulis akan melakukan wawancara dengan praktisi pendidikan tentang fenomena pendidikan sejarah di Indonesia.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka atau kajian pustaka adalah pengkajian kembali literatur-literatur yang berkaitan (*review of related literature*). Sesuai dengan arti tersebut kajian pustaka berfungsi sebagai pengkajian kembali (*review*) pustaka (laporan penelitian dan sebagainya) tentang masalah yang berkaitan, tidak selalu tepat identik dengan bidang permasalahan yang dihadapi, tetapi termasuk pula yang seiring dengan berkaitan (Pedoman Penulisan Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2008: 2).

Studi ini dilakukan Penulis dengan membaca dan mencari referensi untuk tambahan pengetahuan dan dijadikan panduan dalam penyusunan laporan ini. Studi yang dibutuhkan yaitu mencari bahan bacaan yang berhubungan dengan Bandung Lautan Api sebagai referensi tambahan untuk penulis. Selain itu juga penulis membutuhkan referensi yang berhubungan dengan ilmu DKV karena perancangan *video mapping* ini tak lepas dari teori-teori dasar DKV.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

1.8 Pembabakan

Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari empat bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang tentang kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap sejarah Bandung Lautan Api, selain ini pada bab ini juga berisi identifikasi masalah & rumusan masalah mengenai pelajaran sejarah Bandung Lautan Api. Bab ini juga berisi Tujuan & manfaat dari perancangan video mapping Bandung Lautan Api, ruang lingkup untuk memfokuskan penelitian, metodologi yang akan digunakan untuk mendapatkan data yang valid, serta sistematika penulisan

b. Bab II Dasar Pemikiran

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori dan penjelasan tentang *video mapping*, pendidikan di Indonesia dan perkembangan teknologi yang mempengaruhi pendidikan di Indonesia serta akan menjabarkan tentang sejarah Bandung Lautan Api.

c. Bab III Uraian Data

Pada bab ini akan di tampilkan data-data yang dibutuhkan untuk mendukung perancangan video mapping Bandung Lautan Api. Data-data didapatkan dari hasil observasi, wawancara, ataupun studi pustaka.

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini akan dipaparkan kegiatan perancangan video mapping Bandung Lautan Api, kegiatan ini meliputi tahap pra produksi, produksi, hingga tahap pasca produksi.

e. Bab IV Kesimpulan

Bab ini akan menjabarkan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Kesimpulan ini akan menjawab permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang di bab sebelumnya.