

# **VIDEO MAPPING BANDUNG LAUTAN API SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH**

**Ahmad Khotib Sya'Roni,  
Twin Agus Pramonojati, S.Sos., M.Ds**

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Industri Kreatif  
Universitas Telkom  
Bandung

## **ABSTRACT**

Bandung Lautan Api is a legacy of Indonesian history. Bandung Lautan api that occurred 68 years ago it is still celebrated by citizens of Bandung with various rituals and ceremonial, including people walk around Bandung while carrying the torch symbol of Bandung Lautan Api every night leading up to March 24. Unfortunately this modern era, why Bandung burnt not many people know about it and its history just forgotten.

Bandung Lautan Api is one of the many Indonesian history that is forgotten by the younger generation due to lack of interest in the younger generation to the history lesson. This is caused by the manner in which a boring history lesson (Prof. D. Nina Herlina). Therefore necessary instructional media and unique so that it can attract the younger generation to the history lesson. The use of instructional media Video Mapping.

Video Mapping is a performing art that utilizes light itself as a media. Video mapping in the application of instructional media are considered more attractive because it is a kind of new and unique media of learning, in addition to the fusion of audio and visual elements to make people remember information faster (Gunawan, 2003: 93).

**Keywords:** Video Mapping, Bandung, History, Bandung Lautan Api, Education

## **Pendahuluan**

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.

## **Permasalahan**

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.

### **Rumusan Masalah**

Dari permasalahan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang video mapping Bandung Lautan Api sebagai media edukasi bagi pelajar?

### **Pengumpulan Data dan Analisis**

Cara pengumpulan data yang dilakukan adalah:

#### 1. Studi Lapangan / Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data dan pengetahuan yang cukup untuk melakukan perancangan *video mapping* Bandung Lautan Api.

#### 2. Wawancara

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data yang *valid* mengenai sejarah Bandung Lautan Api. Wawancara dilakukan dengan mewawancarai veteran, ahli sejarah dan akademisi.

#### 3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan referensi tambahan yang dapat menunjang penulisan tugas akhir ini.

### **Tinjauan Teori**

Media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Sedangkan media pembelajaran menurut Simamora (2009:65), media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

### **Video Mapping**

*Video Mapping* merupakan teknologi dalam dunia hiburan yang menggunakan metode baru dan inovatif. Ini adalah tehnik yang terdiri dari memproyeksikan gambar video pada bangunan, fasad, struktur atau hampir segala jenis permukaan kompleks yang berbentuk 3D. Proyeksi dari proyektor memungkinkan menyoroti setiap bentuk, garis hingga ruang. Proyeksi ini menciptakan ilusi optik yang menakjubkan, dengan hanya bermain cahaya dapat membuat benda fisik menjadi sesuatu yang lain dan merubah persensi bentuk aslinya. *Video Mapping* memang masih terbilang cukup baru namun sudah sangat berkembang saat ini Hal ini disebabkan oleh ketertarikan masyarakat terhadap pertunjukan *Video Mapping*,

karena masyarakat secara emosional terlibat dalam pertunjukan ([http://videomapping.org/?page\\_id=42](http://videomapping.org/?page_id=42)).

### **Penulisan Cerita**

Sebuah film atau animasi digital tidak akan terlihat bagus jika cerita yang diungkapkan dalam animasi tersebut juga tidak bagus juga. Untuk itu diperlukan cerita yang jelas serta struktur yang jelas dari awalan, nilai tengah, dan hingga akhir sehingga cerita menjadi menarik. Suyanto (2006: 15) menjelaskan tahapan dalam penulisan cerita untuk animasi agar lebih menarik, yaitu:

1. Idea
2. Tema
3. Logline
4. Sinopsis
5. Diagram Scene
6. *Character Development*
7. *Research*
8. *Screenplay/Script*

### **Naskah/Script**

Naskah sangat dibutuhkan dalam pembuatan animasi atau film yang bertujuan untuk memperjelas cerita yang akan disampaikan kepada penonton. Sutisno (1993:70), menjelaskan berbagai model naskah yang ada, yaitu:

- a. *Scenario*

- b. *Screenplay*
- c. *Script*
- d. *Scene/adegan*
- e. *Sequence*
- f. *Shooting script*

### **Storyline**

*Storyline* adalah sebuah naskah cerita dalam bentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Dalam merancang naskah, analisis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. (<http://www.slideshare.net>)

### **Storyboard**

*Storyboard* adalah sebuah konsep matang yang dituangkan dalam bentuk visual sederhana yang disertai penjelasan detail tentang gambaran visual, efek visual, audio, dan efek audio yang digunakan sebagai acuan buat animator atau pembuat film dalam menyelesaikan proyek dengan baik dan benar. (Bonafix, 2005: 33).

### **Animasi**

Menurut Vaughan (2004) yang penulis kutip dari buku Multimedia dasar, Binanto (2010:219), Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberikan

kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat.

### **Teori Sebab Akibat**

Teori Sebab Akibat atau Kausalitas adalah sebuah peristiwa-peristiwa sekarang yang diakibatkan atau hasil pengaruh dari keadaan-keadaan sebelumnya. (Calvin, 1993: 206). Teori ini sering kali digunakan untuk melihat sebab pada suatu kejadian yang berakibat sesuatu di kemudian harinya baik itu akibat positif maupun negatif.

### **Teori Matriks Perbandingan**

Rohidi (2011: 247), mengatakan Matriks merupakan salah satu alat yang sangat bermanfaat dan paling sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk yang padat. Matriks merupakan alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun bagi analisis. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Matriks juga sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data, misalnya mengidentifikasi perbedaan dan persamaan dalam data penelitian.

### **Profil Dinas Pendidikan**

Dinas Pendidikan kota Bandung merupakan lembaga pemerintahan yang menangani masalah yang berhubungan dengan pendidikan di Kota Bandung. Dinas Pendidikan Kota Bandung yang beralamat di Jl. Ahmad Yani no 1 Bandung ini, saat ini sedang fokus pengembangan dan pembelajaran budaya sunda



Gambar 1.1 Logo Dinas Pendidikan Bandung

(sumber: [dikdas.kemdiknas.go.id](http://dikdas.kemdiknas.go.id))

Saat ini dinas pendidikan kota Bandung sedang fokus pada kegiatan pengenalan budaya sunda.

### **Data Khalayak Sasaran**

Target sasaran dari penelitian tugas akhir ini adalah SMP. Penulis memfokuskan target kepada siswa SMP karena pendidikan sejarah harus ditanamkan sejak dini. Selain itu dengan pengenalan bahwa belajar sejarah bisa menyenangkan dari sejak awal maka kedepannya siswa diharapkan dapat menyukai sejarah.

## A. Demografis

Target khalayak merupakan Pelajar SMP yang berada di kota Bandung. Kota Bandung terletak di wilayah Jawa Barat dan merupakan Ibukota Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Barat.

## B. Psikografis

- Usia : 12-14 tahun

- Psikologi :

### 1. Senang bergerak

Siswa SMP lebih senang bergerak jika dibandingkan dengan orang dewasa yang betah untuk duduk berlama-lama.

### 2. Senang melakukan sesuatu secara langsung

Siswa SMP akan lebih menangkap apa yang dijelaskan oleh gurunya jika mempraktekan langsung pelajaran yang dijelaskan.

### 3. Senang bekerja dalam kelompok

Siswa SMP mulai intens untuk bersosialisasi. Dan anak usia ini sedang dalam masa senang untuk bermain dan belajar dengan kelompok

### 4. Emosi yang masih meluap-luap

Pada tahap ini siswa SMP sedang masa transisi dari anak-anak ke remaja awal yang menyebabkan masih memiliki emosi yang meluap-luap

### 5. Mulai berfikir kritis

Siswa/i SMP sudah mampu diajak berfikir kritis. (psikologianak.org)

## Observasi

Hasil Observasi di studio Sembilan Matahari di dapat banyak pelajaran tentang tata cara pembuatan *video mapping*, dari cara pengukuran, cara pembuatan motion grafis hingga cara pembuatan cerita.

Selain itu observasi juga dilakukan ke gedung merdeka untuk mendapatkan ukuran dari tampak depan gedung merdeka.

## Wawancara

Dari wawancara yang penulis lakukan dengan Ario, *Visual Artist* Sembilan Matahari, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- *Video Mapping* adalah seni yang melibatkan cahaya sebagai medianya. Banyak tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan *Video Mapping* dan setiap tahapan memiliki kesulitannya masing-masing yang bisa menjadi kendala dalam perancangannya.
- Direkomendasikan untuk segmentasi dipersempit agar lebih fokus dalam pengerjaannya. Karena segmentasi berpengaruh terhadap gaya desain.
- *Video Mapping* sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. *Video Mapping* melibatkan audio dan visual yang membuatnya lebih menarik

Dari Hasil wawancara penulis dengan Utari, Pengelola Gedung Merdeka, daat disimpulkan:

- Gedung Merdeka Bandung saat ini berfungsi sebuah museum. Namun selain digunakan sebagai museum gedung merdeka sering digunakan sebagai tempat melakukan acara-acara seperti pertemuan, konferensi nasional maupun internasional, seminar hingga workshop. Semua kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan non-profit.
- Pihak pengelola mendukung pembuatan *Video Mapping* Bandung Lautan Api ini, dan menyambut baik apabila akan direalisasikan ke fasad aslinya.

### **Analisis Sebab Akibat**

Berikut adalah hasil analisis sebab akibat:

#### **A. Sebab:**

- Cara penyampaian pelajaran sejarah yang membosankan (Prof. Dr. Nina L, Sejarawan Unpad)
- Materi yang kurang aktual (Prof. Dr. Nina L, Sejarawan Unpad)
- Kurangnya jam pelajaran sejarah yang hanya 1,5jam setaip minggu (Prof. Dr. Nina L, Sejarawan Unpad)
- Banyak guru sejarah yang diangkat pemerintah bukan dari latar belakang pendidikan sejarah (Prof. Dr. Nina L, Sejarawan Unpad)

#### **B. Akibat:**

- Kurangnya minat generasi muda dalam mempelajari pelajaran sejarah

- Generasi muda tidak sadar sejarah
- Munculnya jiwa korupsi dikalangan generasi muda sekarang (Prof. Dr. Nina L, Sejarawan Unpad)
- Menurunnya minat generasi muda pada pendidikan sejarah sudah berlangsung sejak zaman orde baru hingga sekarang (Prof. Dr. Nina L, Sejarawan Unpad)

### **Konsep Pesan**

kita sebagai generasi muda harus mempelajari sejarah bangsa agar jiwa nasionalisme tidak hilang. Hal ini bisa dimulai dengan mempelajari sejarah yang berada di daerah sendiri terlebih dahulu, seperti sejarah Bandung lautan api di Bandung.

Melihat hal tersebut penulis akan merancang media pembelajaran informatif dan unik yang dapat membuat generasi muda untuk dapat meningkatkan minat terhadap pelajaran sejarah. Selain itu juga melalui media pembelajaran ini generasi muda khususnya pelajar SMP kota Bandung dapat mengetahui sejarah dari Bandung Lautan api dan latar belakang terjadinya peristiwa tersebut.

### **Konsep Kreatif**

Prof. Dr. Nina, Sejarawan Unpad, mengatakan pembelajaran sejarah saat ini terkesan membosankan dan hal inilah yang membuat minat generasi muda berkurang.

Melihat hal tersebut penulis akan merancang sebuah media perancangan sejarah yang menarik yaitu menggunakan metode *video mapping*.

Pembelajaran sejarah melalui *Video Mapping* sebagai medianya, akan lebih menarik karena melibatkan audio dan visual. Siswa-siswi SMP akan lebih memperhatikan pelajaran sejarah jika menerapkan metode ini karena sifat dari siswa-siswi SMP yang senang hal baru.

Keunikan dari *Video Mapping* ini sendiri akan menjadi nilai tambah dalam media pembelajaran. Karena siswa-siswi SMP tentu akan memperhatikan keunikan tersebut sehingga dengan memperhatikan *Video Mapping* mereka juga memperhatikan konten yang disajikan yaitu pembelajaran Bandung Lautan Api.

### **Konsep Media**

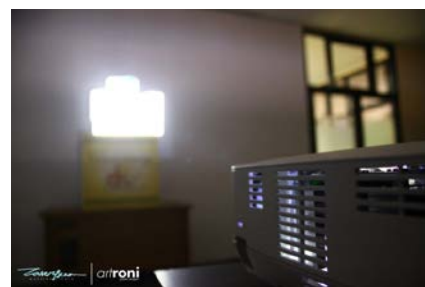
Dalam perancangan tugas akhir *Video Mapping* Bandung Lautan Api ini penulis menggunakan media fasad berbentuk relief gedung merdeka yang berbahan dasar dari styrofoam.



Gambar 1.2 Maket Gedung Merdeka

(sumber: dok. Pribadi)

Untuk melakukan proyeksi ke fasad maket Gedung merdeka penulis akan menggunakan Proyektor Standar dengan ukuran 5700 *ansi lumens*. Proyektor jenis ini cukup untuk melakukan *mapping* (proyeksi) pada bidang ukuran maksimal 3m x 4m, selain itu kekuatan cahaya 5700 *ansi lumens* akan tetap terlihat cerah dan mengeluarkan warna yang maksimal walaupun di *outdoor* malam hari.



Gambar 1.3 Proyektor 5700 *ansi lm* sore hari *indoor*

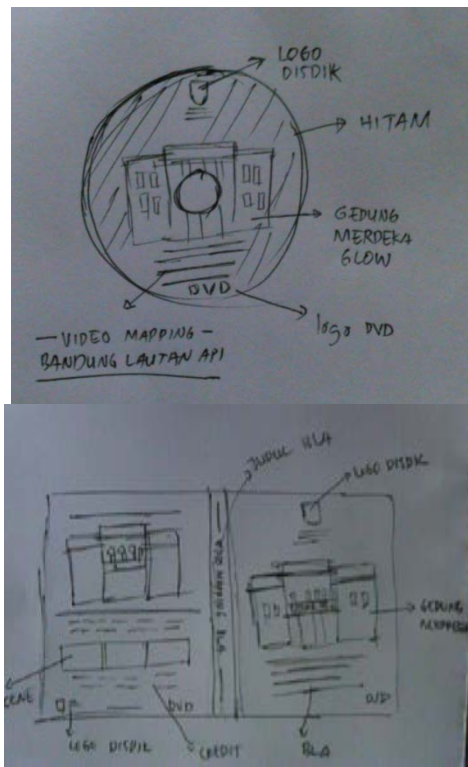
(sumber: dok. Pribadi)

Setelah perancangan ini selesai penulis akan menerapkan *Video Mapping* Bandung lautan api ini kedalam beberapa bentuk media, sesuai dengan perancangannya, yaitu:

1. Sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah, dengan cara berkeliling dioperasikan oleh tim dari penulis atau sekolah memesan maket beserta animasinya yang akan dioperasikan sendiri oleh pihak sekolah.
2. Memasukkan kedalam *CD/DVD*. Hal ini bertujuan untuk mengamankan *file-*



file penting, agar lebih rapi, dan bisa dijadikan bahan promosi.



Gambar 1.4 Sketsa desain cover  
(sumber: dok. Pribadi)

3. Mengunggah ke media sosial yang berbasis video seperti vimeo.com dan youtube.com. Hal ini bertujuan untuk media promosi dan pengenalan kepada orang awam.

### Konsep Visual

Konsep visual yang akan penulis terapkan pada *Video Mapping* Bandung Lautan Api ini adalah sebagai berikut:

Tipografi:

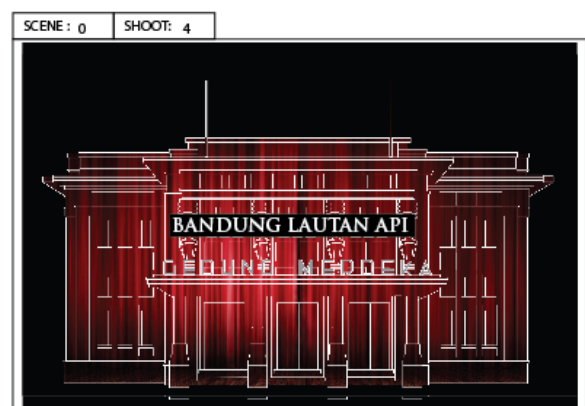
Pada era kemerdekaan jenis font yang banyak digunakan adalah jenis *serif* yang memiliki kaitan/kaki-kaki pada akhir

garis. Hal ini disebabkan zaman dahulu semua dokumen diketik menggunakan mesin ketik yang hanya memiliki 1 jenis font yaitu *serif*. Oleh sebab itu penulis akan menggunakan jenis tipografi *serif* yang bertujuan untuk menambah kesan *oldies*. Jenis font yang akan dipilih adalah Trajan Pro.

A QUICK BROWN  
FOX JUMP  
OVER THE LAZY  
DOG  
1234567890

Gambar 1.6 Font Trajan Pro

Penerapan font Trajan Pro pada Storyboard:

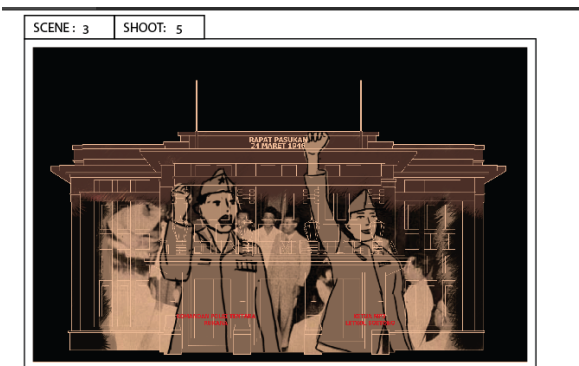


Gambar 1.7 Font Trajan Pro pada Storyboard

## Colour Grading:

Pada film-film masa lalu dan pada arsip-arsip video zaman penjajahan terlihat kesan warna kuning kecoklatan menimbulkan efek sephia, hal ini disebabkan oleh kamera zaman dahulu yang belum bisa menangkap warna dengan sempurna dan keterbatasan lensa. Pada perancangan tugas kahir ini penulis akan menggukana tehnik efek Sephia yang berwarna kuning kecoklatan untuk menguatkan kesan zaman penjajahan.

Contoh warna shepia pada storyboard:

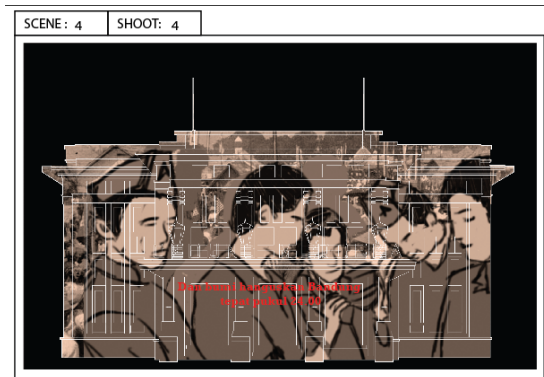


Gambar 1.8 *Colour Grading Shepia* pada Storyboard

Gaya Animasi/gambar:

Usia 10-12 tahun sedang dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja. Pada usia ini anak sudah tidak mau dianggap anak-anak lagi namun masih belum bisa dikatakan remaja (*psikologi.org*). Hal ini berpengaruh terhadap gaya gambar yang diminati oleh anak-anak usia tersebut. Gaya gambar dan animasi yang akan diterapkan pada *Video*

*Mapping* ini semi realis sesuai dengan target sasaran tugas akhir ini.



Gambar 1.9 Gaya gambar semirealis pada storyboard

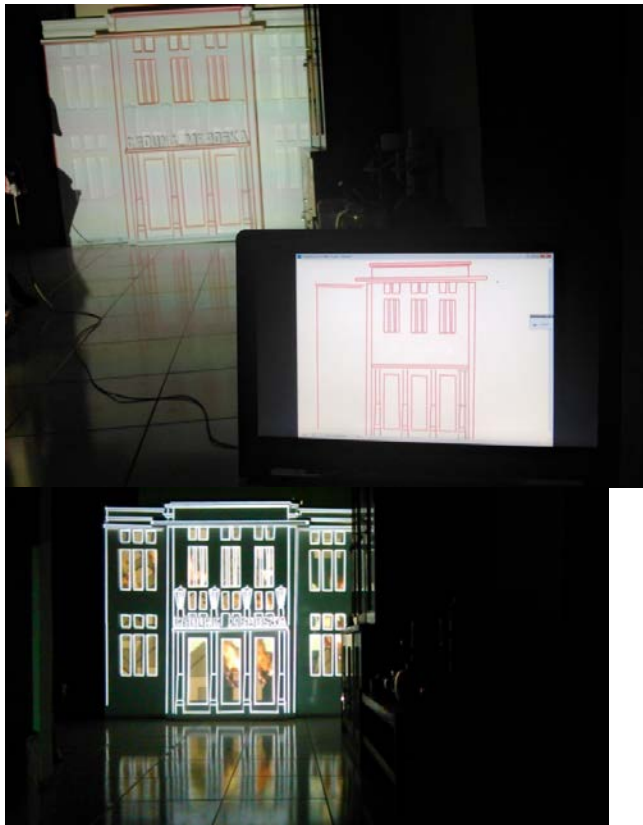
## Konsep Bisnis

Ada beberapa opsi bisnis yang dapat diterapkan dalam perancangan ini, yaitu:

1. Opsi 1 dengan biaya Rp 7.000.000  
Pada opsi 1 ini maket berukuran 2 m x 1,75 m.
2. Opsi 2 dengan biaya Rp 2.070.000  
Pada opsi ini maket berukuran sama dengan opsi 1 namun proyektor menyewa.
3. Opsi 3 dengan biaya Rp 82.950.000  
Psi ini menggunakan gedung berukuran asli dengan skala 1:1.

## Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil dari perancangan media pembelajaran *video mapping* Bandung Lautan Api:



Gambar 1.10 Fasad yang telah di-mapping  
(sumber: Dok Pribadi)



Gambar 1.11 desain Cover CD  
(sumber: dok. Pribadi)

## PENUTUP

### Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini dibuat berdasarkan data bahwa minat generasi muda terhadap pendidikan sejarah kurang. Hal ini disebabkan oleh kurang menariknya cara penyampaian pesan. Peran Museum pun masih dirasa kurang karena masih belum bisa menarik generasi muda untuk datang berkunjung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diusulkanlah gagasan untuk merancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menarik minat generasi muda dalam

mempelajari pelajaran sejarah yaitu dengan teknik *Video Mapping*. *Video mapping* merupakan sebuah seni pencahayaan yang melibatkan cahaya itu sendiri sebagai medianya. *Video mapping* merubah bentuk awal suatu fasad menjadi bentuk baru sehingga menghasilkan ilusi optik.

Media pembelajaran melalui *video mapping* ini dinilai lebih menarik karena dalam penerapannya memadukan unsur audio dan visual serta memanfaatkan fasad yang telah berubah bentuk akibat ilusi optik dari cahaya.

### **Saran**

Penulis mendapatkan saran yang merupakan masukan untuk *video mapping* Bandung Lautan Api ini, saran tersebut adalah:

1. Lebih merespon fasad yang ada
2. Gedung yang dijadikan maket harus sesuai secara historikal dan konseptual
3. Akan jauh lebih baik jika *video mapping* Bandung Lautan Api ini diaplikasikan ke Gedung Aslinya dengan skala 1;1
4. Animasi harus lebih disesuaikan dengan target sasaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Angle, Dale (2008), *The filmmaker's guide to Final cut pro workflow*, UK: focal press
- Barker, Chris (2009), *Cultural Capitals: Revaluating the Art, Remaking Urban Spaces*, Chicago: The University of London
- Binanto, Iwan (2010), *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: Andi Offses
- Binanto, Iwan (2010), *Multimedia digital: dasar teori dan pengembangannya*, yogya karta: Andi offset, 2010
- Bonafix, Dominicus Nunnun (2005), *Animasi 3D profesional dengan maya*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hart, John (2008), *THE ART OF THE STORYBOARD A FILMMAKERS'S INTRODUCTION SECOND EDITION*, USA : Focal Press.
- Hembree, Ryan (2008), *The Complete Graphic Designer*, China : Rockport Publishers.
- <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/> 30 maret 2014 19:14
- [http://www.bandungheritage.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=31:gedung-merdeka&catid=20:articles](http://www.bandungheritage.org/index.php?option=com_content&view=article&id=31:gedung-merdeka&catid=20:articles) 9April 2014 18:09
- <http://www.psikologianak.org/2010/01/13/psikolog> 1 maret 2014 13:01
- <http://www.slideshare.net/afifWoDota/storyboard-dan-storyline> 30 maret 2014 19:06
- [http://videomapping.org/?page\\_id=42](http://videomapping.org/?page_id=42) 23 maret 2014 20:20
- Poesponegoro, Marwati Djoened & Notosusanto, Nugroho (2008), *Sejarah nasional Indonesia VI : Zaman Jepang dan Zaman Republik*, Jakarta: Balai Pustaka
- Simamora, Roymond H (2009), *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*, Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC
- sutisno, P.C.S (1993), *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, Jakarta: Grasindo
- Suyanto, M (2006), *Merancang Film Kartun*, Yogyakarta:CV Andi Offset