



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Jakarta yang merupakan ibukota Indonesia, menyimpan banyak sejarah yang menarik untuk dibahas. Dapat dilihat dari bangunan-bangunan jaman dahulu yang masih tersisa di Jakarta. Bangunan-bangunan ini yang menjadi saksi dari perjuangan Indonesia ketika melawan penjajah. Selain itu, bangunan ini juga mempunyai ceritanya masing-masing yang menarik untuk disimak.

Pengetahuan mengenai sejarah kota Jakarta sendiri sudah dipelajari oleh anak-anak pada Sekolah Dasar. Namun sayangnya, pemerintah kurang dalam melakukan sosialisasi serta promosi untuk tempat-tempat bersejarah yang menjadi bukti sejarah Jakarta. Selain itu, banyak juga bangunan-bangunan bersejarah yang kurang terawat.

Sosialisasi dari sejarah Jakarta sendiri juga masih kurang dalam segi kuantitas maupun kualitas. Sejarah kota Jakarta sendiri dapat dilihat di museum-museum, namun masih berupa tulisan teks. Padahal, jika disampaikan dengan media lain selain tulisan seperti video, sejarah dapat menjadi cerita yang menarik untuk dinikmati.

Penggunaan media animasi dapat menjadi salah satu cara untuk memberikan promosi mengenai sejarah kota Jakarta. Contohnya adalah sebuah animasi sederhana seperti *motion graphic* yang dapat menarik perhatian banyak kalangan karena tidak hanya berupa tulisan, namun gambar bergerak. Selain itu,

dengan *motion graphic*, orang-orang mendapatkan gambaran seperti apa Jakarta pada masa lampau. Dengan visual yang diberikan, masyarakat luas akan lebih memahami serta mendapatkan visual mengenai masa lalu dari Jakarta.

Oleh karena itu, penulis menggunakan mengangkat permasalahan ini menjadi Tugas Akhir dalam bentuk *Motion Graphic* sebagai media promosi mengenai sejarah Jakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan, diangkat beberapa permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana merancang *motion graphic* mengenai sejarah Jakarta yang digunakan untuk visual media publik?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah pada:

1. Sejarah Jakarta dari awal abad ke-16 hingga menjadi Jakarta seperti sekarang ini.
2. *Motion Graphic* sejarah kota Jakarta sebagai display.
3. Animasi fokus dibahas pada *scene*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah karya berupa video animasi singkat yang memberikan informasi serta sosialisasi mengenai sejarah Jakarta yang dapat dijadikan visual pada ruang publik.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan terdiri dari:

1. Studi Literatur

Data yang penulis kumpulkan berasal dari studi literatur yang didapat dari perpustakaan nasional atau dari buku-buku sejarah yang digunakan di sekolah.

2. Studi Lapangan

Pengumpulan data dengan studi lapangan berguna untuk mendapatkan data yang lebih banyak mengenai sejarah dari segi peninggalan museum. Selain itu, dengan melakukan studi lapangan, penulis mendapat visual yang lebih baik untuk diimplementasikan kedalam karya.

1.6. Metode Perancangan

Pertama-tama, penulis akan melakukan studi literatur mengenai sejarah Jakarta dengan buku-buku sejarah yang terdapat di perpustakaan. Dari buku-buku tersebut akan penulis rangkum menjadi sebuah skrip yang disusun sehingga membentuk sebuah cerita singkat mengenai sejarah Jakarta. Penulis juga mendapat gambaran untuk visual bangunan-bangunan serta kondisi Jakarta pada masa itu.

Untuk memberikan visualisasi yang lebih akurat lagi, penulis melakukan wawancara kepada beberapa sejarawan dan orang yang sudah lanjut usia mengenai situasi Jakarta tempo dulu. Dari data tersebut penulis mendapatkan gaya berpakaian, karakteristik serta tampilan fisik orang-orang pada masa itu.

