



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Indonesia memiliki banyak peninggalan bersejarah yang beragam dari berbagai zaman. Agar peninggalan sejarah tersebut dapat dilindungi sekaligus tetap dapat dilihat oleh masyarakat, maka itu ada museum yang menjadi tempat dimana peninggalan sejarah tersebut disimpan aman. Museum tersebut dapat dikunjungi publik, namun dikarenakan benda tersebut memiliki nilai sejarah tinggi, publik tidak diijinkan untuk menyentuh benda peninggalan sejarah tersebut demi keamanan dan untuk menjaga keutuhannya.

Namun, masih banyak masyarakat yang bertindak membahayakan untuk benda peninggalan yang ada di sana. Terdapat kasus berdasarkan artikel dari [lifestyle.okezone.com](http://lifestyle.okezone.com) menyatakan tentang pengunjung yang tidak memedulikan tata tertib di Museum Sejarah Jakarta, Jakarta Pusat. Tiap harinya, ditemukan pengunjung yang menyentuh benda koleksi hingga seiring berjalannya waktu, mulai terlihat rusak dan terlihat kotor.

Dengan adanya edukasi mengenai artefak sejarah dan penjelasan mengenai aturan yang berlaku di museum merupakan salah satu jalan awal untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga keutuhan suatu artefak sejarah. Di masa kini, mayoritas masyarakat memiliki akses kepada internet. Tidak hanya untuk

pencarian informasi, internet dapat digunakan pula untuk melakukan berbagai hal seperti melakukan kampanye *online*, promosi iklan, dll.

Krasner (2017) mengemukakan kehadiran *motion graphic* merupakan salah satu cara penyampaian informasi yang efisien karena memberikan konsep yang mudah ditangkap dan merupakan jenis pengumuman yang mudah dimengerti untuk orang dewasa dan juga anak – anak (hlm.67). Seperti yang dijelaskan pada artikel dari [fourthsource.com](http://fourthsource.com), *motion graphic* menjelaskan data dalam bentuk ilustrasi yang bergerak. Ilustrasi yang digunakan pun harus memiliki gaya visual yang menarik perhatian sehingga penonton tertarik dan memperhatikan informasi yang ingin disampaikan hingga selesai.

Untuk menarik perhatian dan memudahkan masyarakat dalam memahami informasi yang ingin disampaikan, maka itu penulis memilih untuk menggunakan gaya visual *flat design* untuk video *motion graphic* “100 Tahun Tidak Rusak”. *Flat design* sendiri sesuai untuk digunakan dalam *motion graphic* karena fungsional untuk pergerakan *motion graphic*. Selain itu, keuntungan dalam pemakaian *flat design* menurut Tudik Studio, *flat design* cenderung menggunakan tipografi yang jelas dan mudah dibaca, serta memiliki bentuk sederhana yang mudah dipahami orang dan cocok untuk semua umur.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang gaya visual *flat design* dalam *motion graphic* berjudul “100 Tahun Tidak Rusak?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan pada masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penulis akan membahas bentuk visualisasi *flat design* pada *environment* dan properti museum.
2. Penulis hanya akan membahas aturan museum dalam larangan menyentuh benda koleksi.
3. Penulis tidak akan membahas secara mendetail tentang sejarah suatu artefak dan tahapan konservasi artefak tersebut.
4. Penulis berfokus pada analisis warna beserta *shape and form* dari visualisasi *flat design*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk merancang gaya visual *flat design* yang difokuskan pada museum dan benda koleksinya. Selain itu, juga sebagai bentuk sosialisasi tentang penjelasan mengenai aturan yang berada di museum dan pengaruh aturan tersebut untuk artefak itu sendiri.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Menambah pengetahuan dalam bidang arkeologi, pameran, serta museum dan berhasil membuat karya animasi yang sesuai dengan pengetahuan tersebut.

2. Bagi orang lain

Memberikan referensi dan data untuk orang lain yang sedang melakukan penelitian tentang topik *motion graphic*, museum, dan artefak sejarah, serta menambah wawasan bagi masyarakat umum agar paham tentang aturan serta larangan yang berada di museum.

3. Bagi universitas

Menambah data informasi tentang proses perancangan *motion graphic* dengan gaya visual *flat design* pada set dan properti serta dapat menjadi acuan untuk mahasiswa yang ingin membahas hal yang serupa.