

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Tak bisa dipungkiri, Indonesia meruakan sebuah negara yang begitu besar dan kaya akan keberagaman Etnis, Budaya dan Sejarah yang panjang. 72 Tahun semenjak kemerdekaan berhasil diraih dari tangan penjajah, Negara Kesatuan Republik Indonesia ini telah berkembang menjadi sebuah negara yang mandiri dan mampu bersaing di kancah internasional dalam berbagai hal. Tentu saja semua itu berkat perjuangan-perjuangan para pahlawan zaman dulu dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan yang hingga saat ini bisa dirasakan oleh generasi muda dan terus dilanjutkan oleh mereka para generasi muda untuk terus mempertahankannya. Sejarah indonesia yang diwarnai dengan pertumpahan darah tentu menjadi suatu catatan penting kepada para generasi muda untuk terus menghormati dan mengingat jasa para pahlawan dengan selalu mempertahankan negara kesatuan republik indonesia ini. Namun begitu, secara fakta sejarah dan peristiwa perjuangan yang seharusnya menjadi sebuah pembelajaran kepada generasi muda sering hanya diceritakan kembali di sekolah maupun buku dalam bentuk kronologi garis besar tanpa adanya detail-detail penting dimana hal tersebutlah adalah nilai sebenarnya dari sebuah peristiwa sejarah.

Bandung Lautan Api, merupakan salah satu contoh peristiwa sejarah yang besar yang terjadi di kota bandung pada tahun 1946. Kejadian yang sangat terkenal tersebut merupakan salah stau peristiwa sejarah yang cukup besar bagi Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang baru seumur jagung. Dengan kronologis, Tentara NICA yang merupakan bagian dari sekutu yang berisikan tantara gabungan inggris, ingin memasuki wilayah bandung untuk mengambil tawanan perang jepang setelah jepang menyerahkan kekuasaan kepada pemerintah republik Indonesia. Tentara NICA tersebut percaya diri bisa masuk kedalam wilayah bandung lantaran Mereka telah mengantungi izin dari pemerintah Indonesia yang ada dijakarta. Namun hal itu sepertinya tak membuat TKR dan juga lascar di kota bandung percaya sepenuhnya. Mereka -TKR dan Laskar- percaya bahwa maksud dan tujuan NICA sebenarnya adalah untuk mengambil alih kota bandung dan menjadikan kota sebagai markas militer Mereka untuk merebut kembali kemerdekaan Indonesia yang telah dicapai. Peperangan didalam kota pun pecah untuk menghalai NICA memasuki Kawasan kota bandung, hingga terbitlah ultimatum untuk meninggalkan kota bandung, serta perintah dari pemerintah pusat kepada TKR untuk mematuhi ultimatum tersebut, akhirnya TKR, Laskar dan warga harus meninggalkan kota Mereka. Namun, Mereka tak serta merta langsung meninggalkan kota

Mreka begitu saja, Mereka akhirnya sepakat untuk membumi hanguskan kota bandung supaya kota Mereka tak bisa dijadikan markas oleh tantara sekutu seperti apa yang Mereka takutkan.

Peristiwa yang besar itu sangat populer dan sering masuk kedalam buku teks dalam jengang sekolah dari SD hingga SMA, Namun peristiwa sejarah itu sepertinya kurang disampaikan kepada para Generasi Muda. Walaupun memang mereka mendapatkan sebuah pelajaran yang membahas tentang hal itu disekolah, namun hampir semua Buku text dan juga materi yang diberikan merupakan gambaran kasar dimana hanya diberitahukan tahun dan juga kota Bandung yang terbakar. Tanpa adanya informasi kenapa dan apa yang membuat masyarakat dan pejuang kota Bandung zaman dulu memilih jalan tersebut. Masalah tersebut tentu saja sangat penting dimana kemungkinan terburuk, para generasi muda hanya akan mengenal peristiwa Bandung Lautan Api sebagai sebuah nama, bahkan yang lebih buruk lagi suatu saat nanti akan terlupakan. Kurangnya pembahasan peristiwa sejarah tersebut di kalangan Generasi Muda SMP dan SMA telah saya buktikan dengan mengumpulkan 5 sample *Textbook* sejarah Indonesia. dimana kelima buku tersebut membahas tentang Bandung Lautan Api, namun hanya gambaran kasarnya saja.

Selain data diatas, Kuisisioner yang diisi oleh anak-anak dari rentang usia 13 – Keatas membuktikan bahwa 70% dari mereka tahu peristiwa sejarah Bandung Lautan Api, namun tak bisa menjawab dan menjelaskan kronologis peristiwa tersebut, dan sisanya bisa memberikan jawaban yang berbeda-beda. Masalah ini tentu akan sangat berbahaya jika dibiarkan begitu saja. Apalagi di zaman digital sekarang ini, informasi sangatlah cepat berkembang dan mengubah ideologi seseorang. Terlebih kasus radikalisme, serta ekstrimis yang selalu membayang-bayangi Generasi Muda yang kurang memiliki rasa nasionalisme, membuat sebuah sejarah sangatlah memiliki nilai yang penting untuk memberikan motivasi dan menumbuhkan rasa nasionalisme didalam diri para Generasi Muda.

Selain itu, jasa-jasa para pahlawan, serta para warga yang rela berkorban didalam peristiwa Bandung Lautan Api akan lenyap begitu saja jika peristiwa itu terlupakan oleh Generasi Muda kedepannya. Untuk mencegah hal itu, tentu ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengingatkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah. Dengan yang paling tepat adalah dengan membuat sebuah media visual Film dimana bisa memberikan gambaran visual audio yang nyata kepada para Audiens. Didalam kasus ini, Penulis akan merancang sebuah film Animasi 2D yang dimana akan membawakan cerita peristiwa Bandung Lautan Api kepada para penonton. Dengan target usia 13 tahun keatas, penulis berharap dengan media film animasi

ini, bisa mengingatkan kembali dan menambah wawasan sejarah para generasi muda khususnya pada rentang usia 13 tahun keatas, terhadap peristiwa Bandung Lautan Api.

Berdasarkan latar belakang yang penulis sebutkan diatas, Sebagai Pengarah konsep, penulis tertarik untuk Merancang *Concept Art* untuk tertemakan Sejarah Bandung Lautan Api. Dalam memilih topik ini, penulis telah mempertimbangkan berbagai aspek seperti kurangnya media film animasi 2D yang mengangkat topik sejarah dan juga dengan media visual entertainment dengan kelebihan informasi akan lebih mudah diserap. Selain itu penulis juga ingin menyampaikan informasi tentang latar belakang, nilai-nilai sosial dalam peristiwa ini khususnya terhadap masyarakat Kota Bandung, dan umumnya terhadap generasi muda indonesia, bahwa mereka bisa melihat sendiri bagaimana kejadian tersebut berlangsung dan yang melatar belakangi kejadian tersebut melalui media visual.

### **1.1 Identifikasi Masalah.**

- a. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap peristiwa Bandung Lautan Api
- b. Kurangnya media visual yang mengangkat peristiwa sejarah, khususnya Bandung Lautan Api.
- c. Kurangnya perancangan desain background dan property yang cocok dan autentik sesuai pada latar waktu peristiwa bandung lautan api.

### **1.2 Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka ruang lingkup penulisan ditentukan sebagai berikut:

#### **1.1.1 Mengapa**

Penulis mengambil topik perancangan *Concept Art* untuk animasi Bandung Lautan Api adalah untuk mengingatkan kembali masyarakat dizaman sekarang terhadap peristiwa tersebut. Peristiwa yang sangat penting dan bermakna bagi maskarakat seluruh indonesia dan khususnya kota bandung. Karena peristiwa besar dan penuh perhitungan itulah kemerdekaan indonesia yang telah diraih masih bisa dipertahankan. Dengan memvisualisasikan tokoh-tokoh waktu itu dan juga melalui karakter-karakter yang telah dirancang sedemikian rupa, diharapkan dari para karakter tersbut, bisa menyampaikan pesan utama dari animasi yang telah kami buat yaitu Bandung Lautan Api.

### 1.1.2 Apa

Penulisan ini tentu telah melewati berbagai pemikiran yang telah penulis pilih untuk dilakukan penulisan. Tentu faktor utama yang mempengaruhi adalah melemahnya pengetahuan masyarakat terhadap peristiwa Bandung Lautan Api itu sendiri, terutama adalah tokoh-tokoh didalamnya yang terlibat secara langsung dan juga pesan yang ada didalamnya. Selain itu juga, penulis berharap dari karakter film animasi ini, masyarakat bisa menerima dan mengerti dari pesan yang ingin disampaikan dari medium film animasi Bandung Lautan Api ini.

### 1.1.3 Siapa

Target Audiens yang dituju yaitu:

- a. Usia : 13 – Keatas
- b. Pendidikan : Sekolah menengah pertama hingga Orang tua'
- c. Demografis : Kota Bandung, Indonesia

### 1.1.4 Bagaimana.

Penulis memiliki berbagai metode yang akan digunakan didaman perancangan konsep art didalam film animasi Bandung Lautan Api ini, seperti diantaranya adalah dengan mengumpulkan reverensi visual yang didapatkan dari daring maupun buku cetak yang memuat gambar dan foto. Selanjutnya akan dilakukan proses eksplorasi yang merupakan proses pemilahan dari gambar-gambar yang telah digentukan untuk digunakan didalam proses perancangan.

### 1.1.5 Kapan

Perancangan dilakukan dipertengahan tahun 2017 tepatnya dalam rentang bulan September 2017 hingga April 2018

## 1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara memvisualisasikan sejarah Bandung Lautan Api kepada masyarakat indonesia khususnya kota Bandung melalui desain *Concept Art* untuk film animasi Bandung Lautan Api.
- b. Bagaimana merancang *Concept Art* yang tepat untuk menggambarkan peristiwa Bandung Lautan Api

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

- a. Untuk menyediakan konsep karakter yang tepat untuk menggambarkan kejadian Bandung Lautan Api sehingga penonton bisa memahami dan menikmati film animasi Bandung Lautan Api.
- b. Untuk merancang Background yang menggambarkan peristiwa Bandung Lautan Api didalam film animasi Bandung Lautan Api.
- c. Untuk merancang Property yang sesuai dan menggambarkan pada masa dimana peristiwa Bandung Lautan api berlangsung.

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

Penulisan laporan perancangan ini, bisa didapatkan beberapa manfaat antara lain ;

- a. Penulis mendapatkan pengetahuan yang lebih luas terhadap peristiwa Bandung Lautan api.
- b. Dapat memberikan informasi yang tepat untuk menggambarkan peristiwa Bandung Lautan Api kedalam konsep art untuk digunakan didalam perancangan film animasi 2D
- c. Masyarakat kota bandung dapat lebih tahu dan memahami sejarah kota mereka sendiri.

#### **1.6 Metode Perancangan**

Pada awalnya penulis melakukan perancangan film fiksi ini diawali dengan melakukan penulisan guna mendapatkan data yang akan dijadikan sebagai landasan dasar perancangan ini, dan penulis memilih untuk menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975: 5), kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan. (Nyoman, 2016: 94). Sesuai dengan tema dan topik yang sudah ditentukan oleh penulis, yaitu Sejarah Bandung Lautan Api yang mulai terlupakan dan kurangnya informasi serta pengetahuan akan peristiwa tersebut didalam masyarakat. Maka penulis memutuskan untuk menggunakan metode kualitatif sebagai pendekatan untuk masalah ini, dikarenakan menurut Nyoman (2016: 93) “Metode kualitatif digunakan untuk menganalisis berbagai masalah ilmu sosial humaniora, seperti; demokrasi, ras, gender, kelas, negara bangsa, globalisasi, kebebasan, dan masalah-masalah kemasyarakatan pada umumnya.”

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Bagian ini merupakan rangkuman umum dalam upaya penulis didalam mengumpulkan data dan juga informasi terkait peristiwa sejarah Bandung Lautan Api.

#### **a. Wawancara**

##### **a.1. Wawancara Terstruktur.**

Wawancara terstruktur atau yang biasa disebut dengan wawancara baku, terarah, terpimpin, di dalamnya susunan pertanyaan sudah ditentukan sebelumnya. (Nyoman, 2016: 230) Penulis pada awalnya menggunakan metode ini guna mewawancarai seorang sejarawan Prof. Dr. Hj. Nina Herlina Lubis, M.S. yang merupakan seorang Dosen Unpad. Dikarenakan belum pernah mengenal narasumber, maka penulis memutuskan untuk membuat daftar pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan kepada narasumber. Hal ini nantinya akan sangat mendukung terkumpulnya data yang lebih terstruktur dan lengkap.

##### **a.2. Wawancara tidak terstruktur.**

Wawancara terstruktur disebut wawancara mendalam, intensif, dan terbuka. (Nyoman, 2016: 230) Setelah beberapa pertemuan dengan Gending Raspuzi, penulis menggunakan metode wawancara tidak terstruktur karena penulis membutuhkan jawaban yang lebih mendalam dan spesifik terkait dengan fenomena yang sedang dibahas.

#### **b. Observasi.**

Penulis menggunakan Teknik ini untuk memperlengkap data yang telah didapat dari wawancara seperti data informasi lokasi dan nama tokoh-tokoh penting dengan selanjutnya akan dilakukan pencarian data visual terhadap lokasi-lokasi spesifik dimana peristiwa Bandung Lautan Api terjadi. Didalam hal ini, penulis melakukan observasi diberbagai tempat seperti pengambilan foto-foto secara langsung di tempat-tempat penting dimana peristiwa bandung lautan api terjadi, Mengunjungi museum-museum sejarah, dan juga mengumpulkan buku-buku yang didalamnya terdapat konten gambar yang bisa digunakan penulis untuk merancang karakter dan juga background.

### c. Studi Literaur.

Studi literature sangatlah dibutuhkan untuk melengkapi data yang sudah ada. Namun penulis sedikit kesulitan untuk menemukan buku yang tepat yang membahas secara spesifik peristiwa Bandung Lautan Api. Sebagai alternative, penulis akan menggunakan buku yang membahas tentang keadaan bandung pada masa kurun waktu 1945 hingga 1950 yang secara garis waktu memiliki infomrasi visual yang sama untuk mendukung perancangan visual yang tepat.

## 1.6.2 Analisis Data

Setelah semua data dan informasi yang dibutuhkan oleh penulis sudah terkumpul, maka untuk tahap selanjutnya, penulis memulai menganalisis data untuk memulai perancangan.

## 1.6.3 Sistematika Perancangan

Tujuan dari sistematika perancangan adalah dengan melewati tahap ini untuk memberikan penjelasan terhadap keseluruhan proses yang akan dilakukan, baik pada saat pengumpulan dan analisis maupun penyajiannya, termasuk pada saat penulisan belum dilakukan yang disebut sebagai tahap penjajakan. (Nyoman, 2016: 289)

### a. Pra-Produksi

#### - Pengumpulan Data Referensi

Didalam tahap ini, penulis akan mencari dan mengumpulkan sebanyak-banyaknya data visual dan juga tulisan yang berkaitan dengan ide cerita yang telah disetujui, didalam hal ini maka adalah Bandung Lautan api. Mulai dari media cetak, maupun mengambil foto di lokasi-lokasi kunci dan juga mengunjungi museum-museum yang menyimpan benda-benda peninggalan peristiwa tersebut.

#### - Pemilahan Data Referensi

Setelah seluruh data referensi telah terkumpul, maka penulis sebagai perancang konsep akan mendiskusikan dengan director, bagian mana saja yang akan diambil maupun dibuang. Setelah disetujui, maka data referensi yang telah terkumpul akan selanjutnya dijadikan acuan oleh penulis untuk membuat *Concept Art* yang berupa desain karakter dan background.

#### - Pembuatan Sketch

Pembuatan sketch dilakukan berdasarkan data referensi yang telah dipilah. Didalam proses ini, penambahan detil bukanlah suatu yang penting, namun adalah bentuk utama daripada konsep yang akan penulis buat. Sketch dilakukan dengan dua tahap yaitu rough sketch yang biasanya berupa coretan-coretan hitam putih, lalu selanjutnya dilakukan color sketch yang menentukan bagaimana warna dan sifat konsep terhadap cahaya.

- **Finalisasi**

Dibagian ini, sketch yang telah disetujui akan selanjutnya dilakukan proses penyelesaian, didalam kasus desain karakter, maka akan dilakukan proses *cleanup* dan juga *colouring*, sementara pada bagian background dan property, akan dilakukan proses pembuatan background color dan juga *cleanup property*

**b. Produksi**

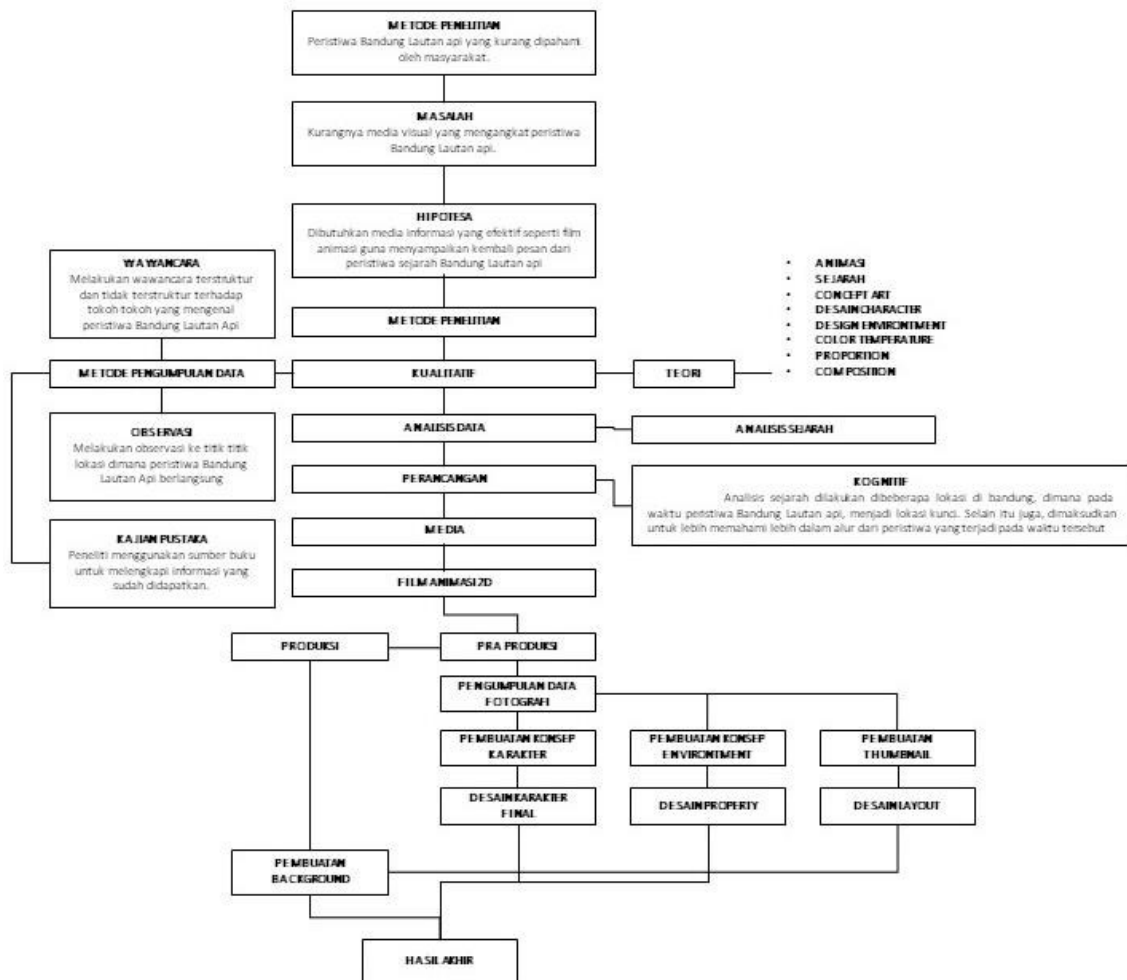
Didalam proses produksi, penulis yang bertugas sebagai *Concept Artist*, selanjutnya hanya akan menerima perintah dari director jika misal membutuhkan desain tambahan seperti property yang ditambahkan dll, Selebihnya tugas *Concept Artist* disini sudah selesai.

**c. Paska Produksi.**

Sama seperti pada tahap produksi, Tugas penulis disini bisa dikatakan sudah selesai, namun biasanya penulis akan membantu didalam penyesuaian warna background seperti jika director meminta background yang awalnya memiliki setting di pagi hari, ingin dijadikan di malam hari. Maka penulis akan mulai memperbaiki background tersebut sesuai keinginan daripada director itu sendiri.



## 1.7 Kerangka Perancangan



Tabel 1 Kerangka Perancangan

## **1.8 Pembabakan**

Laporan Tugas Akhir terdiri dari empat bab yang masing-masing isinya akan dipaparkan secara garis besar dalam uraian sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab pertama merupakan penjelasan mengenai dasar permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian. Kemudian penjelasan tentang metode yang digunakan untuk mencari data terhadap peristiwa Bandung Lautan Api

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Bab kedua adalah dasar pemikiran atau landasan teori yang digunakan untuk mencari data dan merancang karya. Penggunaan dasar pemikiran ini berdasarkan teori yang berkaitan dengan ruang lingkup permasalahan yang nantinya akan digunakan sebagai pijakan untuk merancang. Teori-teori yang nantinya akan dipakai adalah meliputi teori-teori pembentukan layout, komposisi, selain itu juga diaplikasikan teori pemilihan warna serta proporsi yang diaplikasikan kedalam perancangan karakter.

### **BAB III Data dan Analisis**

Bab ketiga adalah data yang didapat berdasarkan metode yang digunakan untuk mencari data primer dan data sekunder sehingga penelitian dapat dipertanggung jawabkan berdasarkan fakta. Data-data yang akan dan telah didapat meliputi adalah data wawancara yang dilakukan di museum Mandala Wangi, selain itu data-data visual serta media cetak juga dipersiapkan untuk mendukung proses perancangan.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab keempat merupakan penjelasan tentang konsep perancangan yang menjelaskan tentang strategi pesan, kreatif, visual dan media berdasarkan target audiens. Kemudian dijelaskan pertanggung jawaban tentang karya yang sudah dibuat yang sudah disesuaikan dengan fenomena yang menjadi topik permasalahan.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab kelima merupakan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan manfaat dan kegunaan dari perancangan konsep art Bandung Lautan Api. Khususnya terhadap proses produksi film animasi dan juga target akhir dari film animasi itu sendiri yaitu masyarakat kota Bandung.

## **BAB II**

### **DASAR PEMIKIRAN**

#### **2.1 Animasi**

“Animasi adalah bentuk dari sebuah seni didalam ilusi gerak yang” Proffesor Vibeke Sorensen (2001: 5),. Dibuat dengan menggunakan media-media yang sangat berfariasi dan dipadukan dengan perancangan karakter yang artistik, menarik dan memberikan entertain kepada orang-orang. Memberikan pengalaman yang berbeda kepada para penonton terhadap suatu action seperti ledakan dan juga aksi dimana karakter melakukan adegan yang berbahaya. Dengan proses dan juga perancangan yang benar, sebuah animasi dan karakternya akan membuat penonton memahami dan meyakini bahwa karakter didalamnya memiliki emosi seperti manusia normal, walaupun itu sebenarnya hanyalah ilusi yang diciptakan dari seni bergerak. [Animation Book – Stuart A.Kallen -4-] (2004: 7),

Animasi adalah suatu medium didalam menyampaikan pesan berupa gambar bergerak yang sangat bergantung terhadap perkembangan dan perancangan karakter-karakter didalamnya. Perancangan dimana penonton bisa memahami dan related terhadap emosi dan juga personalitas dari karakter yang ada. [Walt Desney] (1965: 52),

Animasi merupakan sebuah keindahan dari cahaya dan juga gerakan. “New Sience” [Sir Francis Bacon] – History of animation book by Charles Solomon. (1957: 89),

Animasi adalah paduan seni dengan teknologi sebagai bagian yang tak terpisahkan dari disiplin ilmu film (sinematografi). [ Animasi 2D – Partono Soenyoto] (2007: 15)

#### **2.2 Animasi 2D**

Adalah jenis animasi yang dikerjakan dengan menggunakan bahan-bahan yang ukup rumit dengan salah satunya adalah Cell yang digunakan untuk membuat frames untuk menggambar gambar bergerak seperti karakter binatang, manusia, maupun kendaraan. [Animation Book – Stuart A.Kallen -4-] (1975: 76),

Animasi 2D adalah dasar dari medium animasi yang harus dikuasai sebelum mengambil tingkatan jenis animasi lain seperti animasi 3D -[ Animasi 2D – Partono Soenyoto] (2000: 87),