

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di jaman modern ini telah mengalami peningkatan yang cukup pesat menuju ke arah yang lebih baik. Salah satu perkembangannya yang cukup pesat adalah bidang informasi yang berbasis multimedia.

Pada saat ini informasi berbasis multimedia mulai banyak bermunculan, menggeser media informasi berbasis media cetak berupa koran dan majalah yang umumnya media tersebut bersifat statis. Hal tersebut dipicu juga dengan perkembangan multimedia pada media informasi yang cukup signifikan, karena pada umumnya informasi berbasis multimedia ini lebih menarik karena bersifat dinamis dan interaktif.

Pada tahap perkembangannya istilah multimedia berawal dari teater, bukan di dunia komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypercard* oleh *Apple* pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *audio visual connection (AVC)* dan *video adapter card ps/2*. Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia dipasarkan. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media *table* dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau alat musik. Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai dapat berinteraksi melalui mouse atau kemampuan layar sentuh untuk mendapatkan dan menjalankan suatu peralatan multimedia yang memuat informasi.

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, suara, gambar yang bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Definisi lain dari multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, dan interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia, atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, dan interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi (Rayandra Ashyhar : 2011). Dengan adanya definisi tersebut dapat diketahui bahwa multimedia dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Dalam menyampaikan informasi atau pesannya produk multimedia termasuk dalam media yang dapat dibidang efektif, karena dengan multimedia informasi dapat disampaikan kepada audiens melalui tampilan *visual* dan dilengkapi dengan *audio*, sehingga dalam menyampaikan suatu informasi dapat lebih mudah diterima oleh audiensnya.

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Maka dari itu, multimedia ini dapat dijadikan sebagai sarana yang tepat untuk memberikan informasi penting salah satunya adalah informasi mengenai sejarah. Media informasi sejarah yang ada saat ini kebanyakan masih menggunakan media-media yang sudah ketinggalan jaman dan juga mempunyai *visual* yang kurang menarik seperti buku, koran, majalah, video dokumenter dan media-media lainnya seputar sejarah. Umumnya media-media mengenai sejarah selama ini menggunakan media yang sama seperti yang sudah disebutkan diatas. Padahal, apabila dikemas lebih baik dengan media berbeda dari yang sudah ada, mengikuti perkembangan jaman, sejarah bangsa kita ini tidak akan mudah dilupakan karena media sosialisasinya mempunyai daya tarik yang sesuai dengan perkembangan saat ini.

Salah satunya adalah dengan memberikan informasi sejarah berbasis multimedia, seperti yang sudah disebutkan diatas, dengan menggabungkan tulisan, suara, gambar bergerak (video, animasi). Tidak menutup kemungkinan dengan memberikan informasi sejarah menggunakan multimedia ini dapat membuat masyarakat lebih mudah mengingatnya karena cara pengemasannya yang berbeda dan lebih menarik serta dapat juga sebagai media pembelajaran yang menarik karena mempunyai kelebihan-kelebihan yang tidak akan membuat masyarakat mudah jenuh.

Oleh karena itu, informasi penting mengenai sejarah ini akan lebih baik apabila dikemas dengan multimedia karena peristiwa penting mengenai sejarah sudah sepatutnya kita ingat karena dapat membangkitkan rasa nasionalisme pada masyarakat melalui kejadian-kejadian, peristiwa dan perjuangan yang telah dialami oleh para pahlawan kita untuk memerdekakan Indonesia dari para penjajah. Sehingga, dalam era globalisasi seperti sekarang ini, masyarakat tidak akan mudah terpengaruh oleh budaya luar yang dapat melunturkan rasa nasionalisme dan nantinya dapat menghancurkan bangsa ini dengan pengaruh-pengaruh negatif lainnya.

1.2 Latar Belakang Masalah

Multimedia sebagai media informasi ini walaupun dalam penggunaannya sudah banyak digunakan, akan tetapi masih sedikit yang memanfaatkannya sebagai sarana untuk memberikan dan mensosialisasikan informasi mengenai sejarah. Padahal ditinjau dari perkembangannya saat ini menuju ke arah yang semakin baik, multimedia ini mempunyai kesempatan yang besar dan bagus untuk menjadi sebuah sarana alternatif untuk media informasi mengenai sejarah menjadi lebih menarik dan berbeda dengan media yang sudah ada sebelumnya.

Mengingat pentingnya informasi mengenai sejarah ini, sangatlah disayangkan karena dalam media informasi, penyebaran dan pensosialisasiannya sampai saat ini masih terbilang minim atau kurang sekali. Media yang ada saat ini tidak pernah mengalami peningkatan ataupun perubahan yang signifikan. Yang paling banyak dan mudah kita temui medianya adalah hanya berupa buku, tulisan-tulisan atau jurnal seseorang serta media cetak lainnya seperti koran dan majalah.

Dalam bentuk video pun yang ada hanya berupa video dokumenter. Dan pada umumnya media-media tersebut kurang menarik, baik itu dari segi visual, kualitas ataupun konten yang diberikan. Hal ini tentu berdampak pada masyarakat yang mulai lupa dan buta akan sejarah, dikarenakan media sosialisasinya pun masih mempunyai kekurangan-kekurangan yang dapat membuat masyarakat tidak tertarik terhadap sejarah bangsa kita ini. Akan tetapi, bukan berarti hal tersebut diakibatkan oleh pemerintah semata yang kurang memperhatikan, perkembangan jaman yang semakin modern ini pun turut memberikan pengaruh-pengaruh negatif terhadap masyarakat yang dapat membuat masyarakat menjadi lupa terhadap sejarah Bangsa Indonesia. Tidak sedikit masyarakat lupa dan buta terhadap sejarah yang ada di Negara kita. Peristiwa-peristiwa yang seharusnya mereka kenang dan dapat membangkitkan rasa nasionalisme perlahan seakan dilupakan. Padahal, di era globalisasi seperti sekarang ini sangatlah penting untuk mengingat sejarah bangsa agar dapat membangun rasa nasionalisme yang kuat. Salah satu sejarah peristiwa yang sudah banyak dilupakan adalah peristiwa sejarah Indonesia Menggugat. Peristiwa yang terjadi di Bandung ini merupakan salah satu peristiwa pemicu rasa nasionalisme para kaum muda pada saat itu. Banyak peristiwa terjadi setelah peristiwa itu terjadi di Negara kita. Sehingga membuat masyarakat pada saat itu tergerak ingin mengusir penjajah dan juga ingin memerdekakan Bangsa Indonesia ini.

Peristiwa Indonesia Menggugat merupakan bentuk perjuangan yang dilakukan para pahlawan kita melalui jalur yang berbeda, peperangan melalui jalur pers dan jalur politik yang dilakukan Soekarno di Bandung pada tahun 1930 dan terbukti mempunyai dampak yang luar biasa. Tidak hanya mengegerkan saja warga Bandung dan Indonesia, melainkan peristiwa ini terdengar sampai ke Eropa. membuat partai buruh di Belanda bergolak, mendukung Soekarno, mendukung kemerdekaan Indonesia, kemudian di Asia peristiwa ini telah menjadi inspirasi bagi tokoh-tokoh Asia untuk ikut menggelorakan kemerdekaan di negaranya.

Begitu pentingnya peristiwa Indonesia Menggugat ini untuk kita kenang dan resapi maknanya, akan tetapi, fenomena yang ada dan terjadi sebenarnya adalah sebagian masyarakat masih ada yang tidak mengetahui apa sebenarnya

yang terjadi dalam peristiwa Indonesia Menggugat itu. Jangankan masyarakat Indonesia, di kota tempat peristiwa itu terjadi pun, yaitu kota Bandung, masih banyak sebagian warga yang belum mengetahui peristiwa ini, serta mereka juga tidak tahu letak Gedung Indonesia Menggugat itu berada. Padahal dari segi historisnya, peristiwa ini tidak kalah penting dan menarik untuk dibahas seperti peristiwa-peristiwa lainnya yang dapat memicu bangkitnya rasa nasionalisme.

Ditinjau dari segi media penyebaran dan pensosialisasiannya, peristiwa ini hanya mempunyai media dalam bentuk buku saja, yang pada umumnya media ini memiliki banyak kekurangan. Salah satunya adalah ditinjau dari segi visualnya yang kurang menarik. Oleh karena itu, media sosialisasi berbasis multimedia yang mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat menutupi kekurangan dari media yang sudah ada sebelumnya ini cocok untuk dijadikan alternatif media sosialisasi peristiwa bersejarah yaitu Indonesia Menggugat yang lebih modern sesuai dengan perkembangan jaman. Ditinjau dari pembuatannya pun terbilang tidak terlalu sulit dan relatif lebih murah dibandingkan dengan media-media seperti film ataupun video, sehingga media ini mempunyai kesempatan yang baik serta diharapkan juga media sosialisasi berbasis multimedia ini bisa menjadi media sosialisasi yang dapat diterima khalayak dengan baik, tepat, sesuai harapan dan sasaran.

1.3 Permasalahan

Adanya permasalahan yang timbul dalam proses perancangan multimedia ini, maka penulis merumuskan masalah tersebut sebagai yaitu

- Bagaimana mensosialisasikan peristiwa sejarah Indonesia Menggugat melalui multimedia?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pelaksanaan tugas akhir ini adalah memberikan dan mensosialisasikan informasi mengenai sejarah peristiwa Indonesia Menggugat. Merancang multimedia sebagai media sosialisasi yang dapat menggambarkan peristiwa Indonesia Menggugat. Perancangan ini diperuntukkan pada masyarakat luas, khususnya warga Bandung serta Museum Gedung Indonesia Menggugat. Diperkirakan kurang lebih dua tahun kedepan multimedia ini dapat dan akan

digunakan oleh Gedung Indonesia Menggugat dalam memberikan dan mensosialisasikan informasi mengenai Peristiwa Indonesia Menggugat.

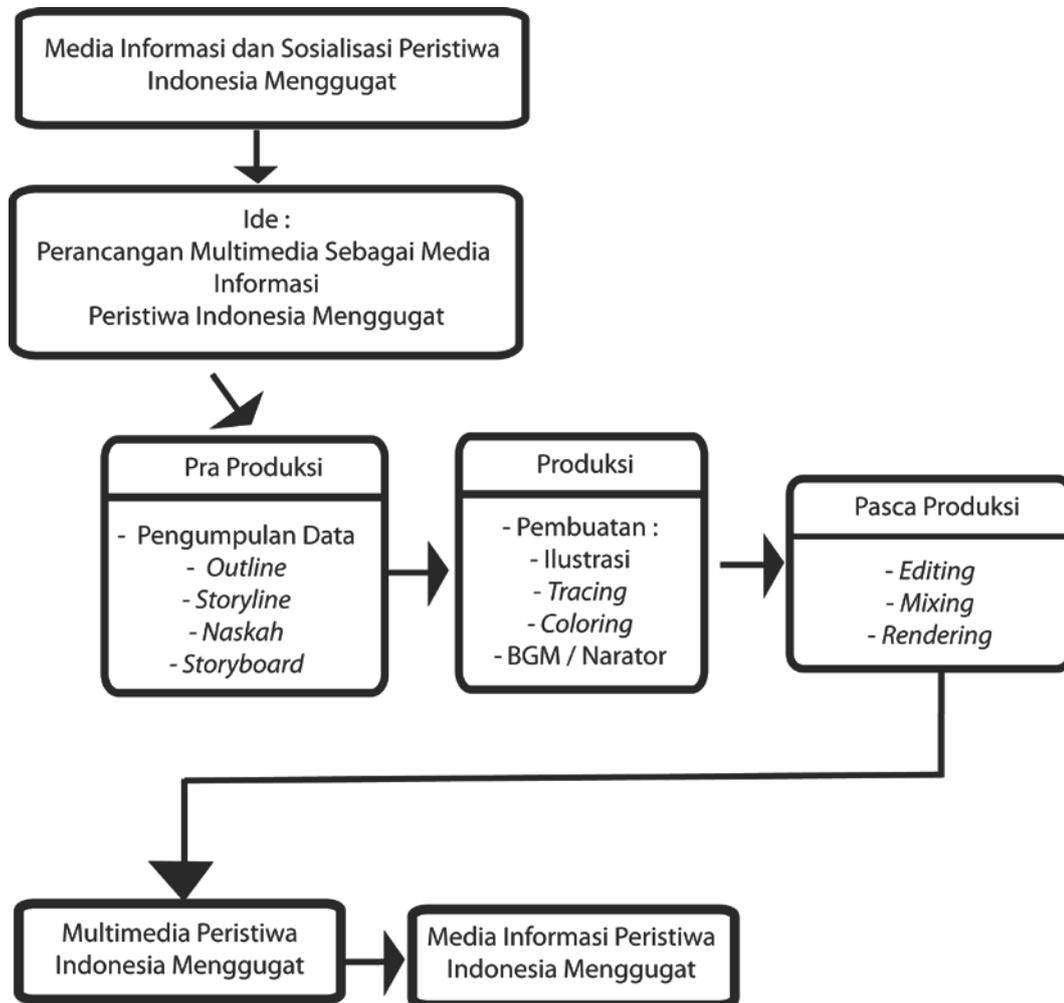
1.5 Tujuan

Tujuan yang didapat berdasarkan dari permasalahan yang ada adalah mensosialisasikan peristiwa sejarah Indonesia Menggugat menggunakan multimedia sebagai medianya.

1.6 Pengumpulan Data

1. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan fakta permasalahan yaitu kurangnya media sosialisasi mengenai peristiwa Indonesia Menggugat.
2. Wawancara adalah cara pengumpulan data dengan metode tanya jawab untuk mendapatkan data dan permasalahan terhadap narasumber di Gedung Indonesia Menggugat yang sudah paham betul mengenai Peristiwa Indonesia Menggugat.
3. Studi Pustaka adalah pengumpulan data melalui media-media yang ada seperti buku, majalah, koran, e-book dan internet yang memuat tentang Peristiwa Indonesia Menggugat.
4. Kuesioner adalah metode pengumpulan data berupa survey yang isinya berupa pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan data pendukung dan permasalahan yang ada terhadap audiens serta yang menjadi target survey adalah khalayak luas, khususnya warga Bandung.

1.7 Skema Perancangan



Gambar I.1 Skema Perancangan

1.8 Pembabakan

Bab I Pendahuluan, membahas mengenai gambaran objek penelitian seputar multimedia dan *motion graphic*. Latar belakang masalah, membahas Peristiwa Indonesia Menggugat serta, permasalahan yang dihadapi dan didapat. Ruang lingkup meliputi batasan waktu, area dan segmen kemudian, tujuan dari permasalahan yang didapat. Teknis pengumpulan data yang dilakukan meliputi observasi, wawancara kepada narasumber dan studi pustaka. Skema perancangan proses pengerjaan proyek Tugas Akhir Perancangan Multimedia Sebagai Media Informasi Peristiwa Indonesia Menggugat.

Bab II Dasar Pemikiran, menjelaskan teori tentang multimedia, teori komunikasi, warna, ilustrasi dan lainnya yang berkaitan dengan proses pengerjaan tugas akhir ini. Sehingga, dapat memudahkan dalam proses perancangan serta dapat mencapai target yang ingin dicapai.

Bab III Data dan Analisis Masalah menjelaskan tentang data seputar Peristiwa Indonesia Menggugat melalui teknis pengumpulan data meliputi Observasi, Wawancara serta Studi Pustaka sehingga menjadi data yang lengkap dan valid untuk dijadikan sebuah Tugas Akhir mengenai Perancangan Multimedia Sebagai Media Sosialisasi Peristiwa Indonesia Menggugat. Dan juga menganalisis permasalahan yang ada menggunakan analisis SWOT serta kuesioner.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan menjelaskan seputar konsep komunikasi, konsep kreatif dan konsep media. Berdasarkan, pemecahan masalah yang didapat melalui analisis menggunakan teori SWOT dan teori pada BAB II.

BAB V Penutup menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapat dari proyek tugas akhir perancangan multimedia sebagai media sosialisasi peristiwa Indonesia Menggugat yaitu bahwa pentingnya media sosialisasi yang baik dengan mengikuti perkembangan jaman, sehingga dalam penyebaran dan pensosialisasiannya menjadi lebih mudah dan pada akhirnya sejarah bangsa Indonesia tidak akan terlupakan dan selalu dikenang pada saat ini dan masa yang akan datang serta dapat menjaga rasa nasionalisme.