

## PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PERISTIWA INDONESIA MENGGUGAT

R.fatha Tajuroshid Hassan<sup>1</sup>, Twin Agus Pramono<sup>2</sup>, S.sos.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

---



# 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.

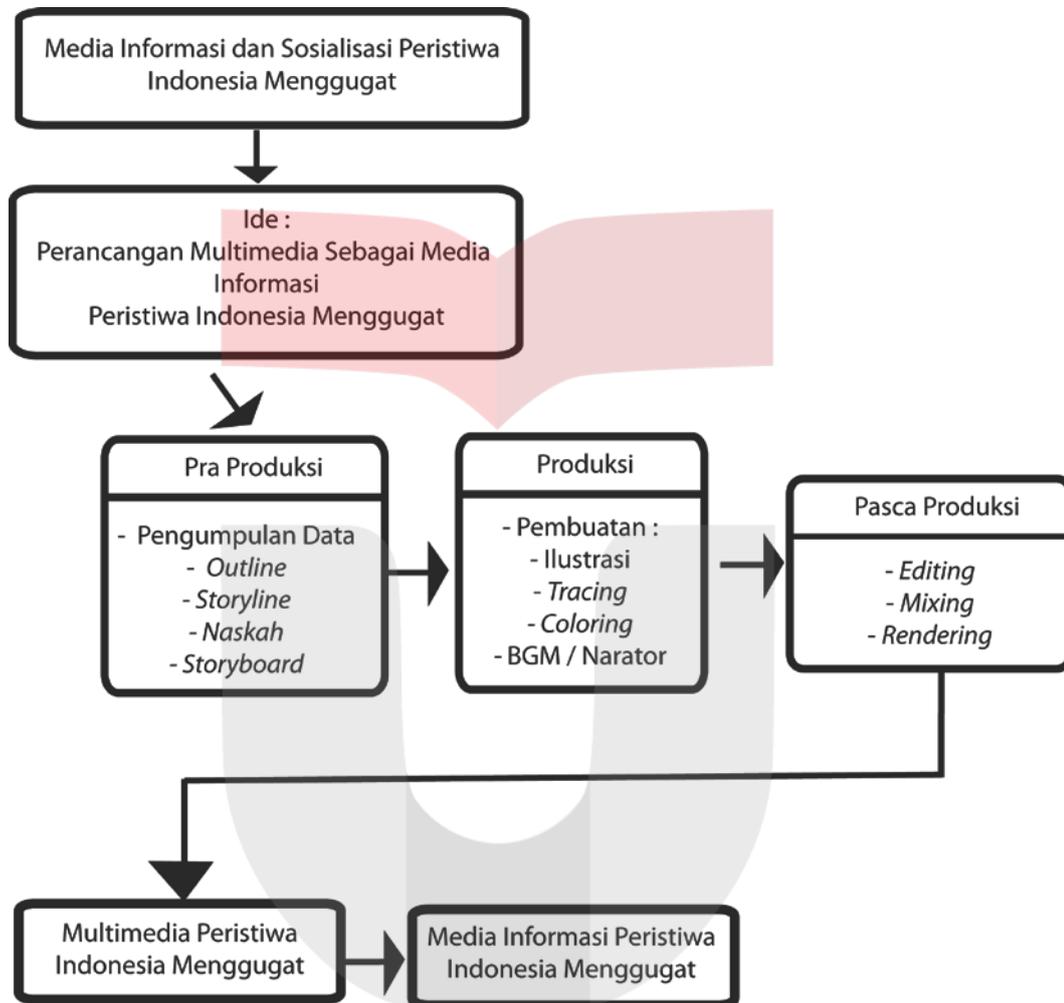
### **1.5 Tujuan**

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.

Telkom  
University

## BAB IV

### KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menggunakan analisis SWOT, didapat permasalahan-permasalahan mengenai media sosialisasi yang sudah ada berupa buku yang memiliki kelemahan dan ancaman seperti dari segi visual yang kurang menarik, bahasa yang digunakan dikhawatirkan sulit dimengerti karena masih menggunakan ejaan lama, lalu dari segi konten isinya yang terlalu rumit, sehingga dalam pensosialisasiannya tidak maksimal, dan kemudian berdampak pada kurangnya informasi mengenai peristiwa Indonesia Menggugat ini.

Maka dari itu penulis membuat media pensosialisasian yang modern dari segi visual, bahasa serta kontennya berupa multimedia dengan teknik pengerjaan dan medium publikasinya menggunakan *motion graphic* mengenai peristiwa Indonesia Menggugat. Pada perancangannya, multimedia ini berupa video yang didalamnya terdapat gabungan dari beberapa media seperti teks, suara dan visual. Visual yang ditampilkan berupa ilustrasi gambar atau *still image* dan foto asli. Kemudian untuk suara digunakan musik sebagai latar dan juga narator sebagai sumber informasi selain visual dan teks. Multimedia ini nantinya akan ditampilkan di Gedung Indonesia Menggugat dan juga di internet. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai konsep dan hasil perancangan dari multimedia peristiwa Indonesia Menggugat ini :

#### 4.1 Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi dari proyek tugas akhir perancangan *motion graphic* ini adalah mengenalkan sejarah dengan cara menampilkan visual yang menarik. Media sosialisasi berbasis multimedia mengenai sejarah ini, teknik pengerjaannya adalah dengan *motion graphic*. Tujuannya adalah agar dalam pensosialisasiannya, peristiwa ini dapat menggambarkan peristiwa Indonesia Menggugat dengan tampilan gambar yang menarik dan juga suara atau narasi serta dikemas juga

secara ringkas dan jelas sesuai dengan data yang ada dengan tujuan untuk memudahkan masyarakat yang ingin mengetahui peristiwa ini lebih dalam lagi.

Dalam proyek perancangan ini informasi yang ditampilkan merupakan gabungan dari unsur-unsur multimedia yaitu teks dari keterangan-keterangan gambar yang ditampilkan, kemudian dalam bentuk *visual* atau gambar berupa ilustrasi seperti tokoh yang terlibat, foto-foto asli dari Gedung Indonesia Menggugat serta objek-objek lainnya yang berkaitan. Lalu ditambahkan juga narator sebagai sumber informasi selain *visual* yang dapat memperjelas gambar yang ditampilkan. Narator mengkomunikasikan tentang kejadian yang terjadi dalam setiap adegan sesuai dengan narasi yang telah dibuat didalam naskah. Semua unsur-unsur tersebut dikemas menjadi satu bagian dengan teknis pengerjaannya berupa *motion graphic* agar informasi sejarah ini dapat disosialisasikan dengan menarik, informatif dan efektif.

## 4.2 Konsep Kreatif

Pada sebuah perancangan multimedia dibutuhkan konsep kreatif yang baik. Sesuai dengan konsep komunikasinya pada perancangan multimedia ini teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi adalah dengan menggunakan teknik *motion graphic* dengan unsur-unsur multimedia didalamnya.

Perancangan *motion graphic* mengenai Peristiwa Indonesia Menggugat ini adalah dengan menggabungkan unsur-unsur multimedia berupa :

### 4.2.1 Gambar (*Visual*)

Gambar yang ditampilkan adalah berupa gambaran atau ilustrasi dengan gaya gambarnya yang digunakan disesuaikan dengan latar sejarah. Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan dipakai image bitmap hingga karya foto (Kusrianto, 2006 : 140). Maka dari itu ilustrasi ditampilkan berupa animasi dan ilustrasi dari tokoh-tokoh serta gedung dan kelengkapan lainnya yang disesuaikan dengan naskah agar lebih menarik untuk masyarakat luas.

### 4.2.2 Suara (Sound)

Perancangan multimedia ini menggunakan suara yang terdiri dari *background music* sebagai latar dari setiap adegan yang ditampilkan, jenis musiknya disesuaikan dengan temanya yaitu sejarah. Kemudian digunakan juga narator sebagai sumber informasi selain *visual* atau gambar, serta penggunaan *sound effect* yang disesuaikan dengan adegan-adegan yang ditampilkan.

### 4.2.3 Teks (Tipografi)

Kemudian untuk unsur teksnya digunakan teks sebagai salah satu unsur dari multimedia adalah dengan menggunakan jenis *font Bodony SvtyTwo OSITC TT, freestyle Script, Times New Roman, Book Antiqua* dan *Informal Roman*, karena kelima *font* ini memiliki karakteristik yang dapat mewakili latar sejarah. Hampir dari keseluruhan adegan yang ditampilkan menggunakan teks sebagai sumber keterangan atau informasi selain narator dan tampilan *visual*.

Contoh *Font Bodony SvtyTwo OSITC TT* :

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz 0123456789 , . ? ! : ; " ( )

Contoh *Font Freestyle Script* :

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz 0123456789 , . ? ! : ; " ( )

Contoh *Font Informal Roman*

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq  
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0123456789  
, . ? ! : ; " ( )

Contoh font *Times New Roman*

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0123456789 , . ? ! :  
;

Contoh font *Book Antiqua*

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0123456789 ,  
. ? ! : ;

#### 4.2.4 Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan agar dalam penyebaran dan pensosialisasiannya multimedia sebagai media informasi ini dapat tersampaikan isi dan pesannya dengan baik. Gaya bahasa yang digunakan adalah formal akan tetapi tidak terlalu kaku, agar masyarakat luas dapat dengan mudah mengerti informasi yang disampaikan.

#### 4.2.5 Tema

Proyek multimedia dengan teknis *motion graphic* ini bertemakan tentang membangkitkan rasa nasionalisme melalui pensosialisasian peristiwa Indonesia Menggugat. Peristiwa ini merupakan salah satu dari sekian banyak peristiwa sejarah yang dapat membangkitkan rasa nasionalisme terhadap masyarakat luas.

#### 4.2.6 Judul

“Perancangan Multimedia Sebagai Media Informasi Mengenai Peristiwa Sejarah Indonesia Menggugat” yaitu menjelaskan tentang peristiwa Indonesia Menggugat yang isi dan pesannya dapat membangkitkan rasa nasionalisme terhadap masyarakat luas.

#### 4.2.7 Tujuan

Menggambarkan peristiwa Indonesia Menggugat melalui multimedia dengan teknis pengerjaannya berupa *motion graphic* dengan tujuan agar menarik, informati dan efektif, sehingga dapat membangkitkan rasa nasionalisme terhadap masyarakat luas.

#### 4.2.8 Outline

*Outline* merupakan poin-poin utama dari naskah yang akan dibuat. Poin-poin itu umumnya dibagi dalam beberapa bagian yaitu bagian awal atau *opening*, kemudian isi dan konflik, lalu kemudian terakhir penutup atau *closing*.

Berikut ini rincian *outline* dari perancangan *motion graphic* Peristiwa Indonesia Menggugat :

1. *Opening* atau pembukaan dengan foto bendera Negara Indonesia dan foto para pahlawan.
2. Awal mula terjadinya peristiwa Indonesia Menggugat.
3. Penangkapan Soekarno dan Tokoh PNI lainnya.
4. Suasana di Penjara Banceuy serta penulisan pidato pembelaan di penjara Banceuy.
5. Persidangan Soekarno dan Tokoh PNI lainnya.
6. Keputusan sidang.
7. *Closing* atau penutup.

#### 4.2.9 Storyline

*Storyline* berupa bagian-bagian dari cerita mengenai Peristiwa Indonesia Menggugat yang juga merupakan penjelasan dari bagian *outline*.

1. Pembukaan dengan foto bendera Negara Indonesia, foto para pahlawan nasional dan tulisan Indonesia Menggugat.
2. Peristiwa ini bermula ketika Soekarno muda yang sedang melanjutkan studinya di Technische Hooge School yang sekarang dikenal sebagai Institut Teknologi Bandung (ITB) selepas tamat HBS di Surabaya.
3. Soekarno pada saat itu meresahkan pemerintahan Hindia-Belanda karena pergerakannya bersama PNI yang agresif menyebarkan ide soal kemerdekaan Indonesia.

4. 24 Desember 1929 keluarlah surat penangkapan Soekarno dan kawan-kawan PNI.
5. Soekarno ditangkap diam-diam di Yogyakarta. Dibawa dengan kereta menuju Cicalengka kemudian menggunakan mobil menuju penjara sementara sebelum diadili di Landraad di penjara Banceuy.
6. Selama mendekam di penjara Banceuy itulah Soekarno menulis pidato pembelaannya.
7. Kemudian tiba saatnya Soekarno untuk disidang di Gedung Landraad Bandung.
8. Soekarno diadili akan tetapi malah menuntut balik dengan pidato pembelaannya terhadap pemerintahan Hindia-Belanda.
9. Pidato pembelaan ini dikenal dengan nama Indonesia Menggugat yang terkenal hingga ke Eropa dan Asia. Parta buruh di Belanda bergolak turut mendukung Sukarno, di Asia pidato ini telah menjadi inspirasi bagi tokoh-tokoh di Asia untuk ikut menggelorakan semangat kemerdekaan di negaranya masing-masing
10. Meski demikian, pidato Sukarno tersebut tidak digubris, putusan sidang akhirnya memberikan hukuman selama empat tahun penjara, dua tahun lebih lama daripada kawannya, meski akhirnya Sukarno mendapat remisi menjadi dua tahun hukuman penjara.
11. Penutup menggambarkan ilustrasi Sukarno dan teks.

#### 4.2.10 Durasi

Durasi dari *motion graphic* tentang Peristiwa Indonesia Menggugat ini kurang lebih 5-6 menit. Bagian paling terdapat pada *title* lima selama 1 menit 25 detik yang menginformasikan tentang kejadian yang terjadi pada persidangan dimana Soekarno memaparkan pidato pembelaannya.

#### 4.2.11 Target Audience

Target audiens dari *motion graphic* ini adalah semua masyarakat Indonesia, baik anak kecil maupun dewasa, khususnya target audiens yang berada di Kota Bandung.

#### 4.2.12 Frekuensi

Lamanya waktu yang bisa digunakan oleh yang pihak yang berkaitan ini diperkirakan sampai beberapa tahun ke depan, tergantung kepada pihak terkait yang akan menggunakannya.

#### 4.3 Konsep Visual

Sesuai dengan konsep kreatif, pada visualisasinya *motion graphic* ini dikemas berupa animasi disesuaikan dengan latar sejarah yaitu mengenai Peristiwa Indonesia Menggugat. Pada pewarnaannya menggunakan gabungan beberapa warna yang tidak mencolok seperti warna hitam kemudian merah putih untuk menggambarkan Indonesia. Dan lebih dominan menggunakan warna coklat atau sephia sebagai warna *background* atau warna dasar dengan tujuan agar dapat menggambarkan Peristiwa Indonesia Menggugat ini menjadi lebih terasa esensi dan nuansa sejarahnya. Dalam *motion graphic* ini ditampilkan juga foto-foto asli yang didapat dari Gedung Indonesia Menggugat beserta ilustrasi gambar mengenai tokoh yang terlibat, Gedung Indonesia Menggugat, kejadian-kejadian yang terjadi pada saat itu yang disesuaikan dengan naskah yang dibuat. Kemudian pada proses editingsnya, kurang lebih akan menggunakan efek-efek seperti efek *2D to 3D*, kemudian transisi yang digunakan seperti *dissolve* dan lainnya yang disesuaikan, lalu penggunaan efek kamera seperti *zoom in zoom out*, efek-efek seperti pergerakan-pergerakan dari *frame* ke *frame* berikutnya, efek kemunculan teks dan efek-efek lainnya. Berikut ini tampilan dari konsep visual yang telah divisualisasikan berdasarkan dari teori sebagai acuan untuk membuat perancangan multimedia sebagai media informasi ini :

##### 4.3.1 Motion Graphic

Dengan *motion graphic* sebagai acuan dalam teknik pengerjaannya maka dari itu perlu diperhatikan prinsip-prinsip *motion graphic* dalam prosesnya, agar tampilannya sudah memenuhi kriteria untuk ditampilkan sebagai *motion graphic*.

##### 4.3.1.1 Unity (Kesatuan)

Dalam proses perancangan *motion graphic* ini diperlukan suatu kesatuan agar terciptanya harmoni dalam suatu komposisinya. Seperti pada *background*

*image* yang nuansanya diciptakan mempunyai kesamaan warna dan jenisnya, serta hasil *tracing* yang terdapat kesamaan pada hasil tampilannya.

#### 4.3.1.2 *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan diperlukan agar dalam tampilannya tidak terlihat timpang, melainkan seimbang dalam artian objek dan teks tidak berat sebelah dan saling mengisi ruang kosong.



Gambar IV.1

Contoh kesatuan pada kesamaan jenis warna latar serta contoh keseimbangan ruang kosong antara objek dan teks yang saling mengisi

#### 4.3.2 Warna

Untuk warna seperti yang sudah di jelaskan pada konsep visual, penulis menggunakan warna coklat dan hitam sebagai warna dominan dalam perancangannya, karena coklat dirasa mempunyai karakter untuk mewakili kesan historisnya, sedangkan hitam sebagai warna untuk penguat dan keserasian yang terdapat pada kedua warna ini.

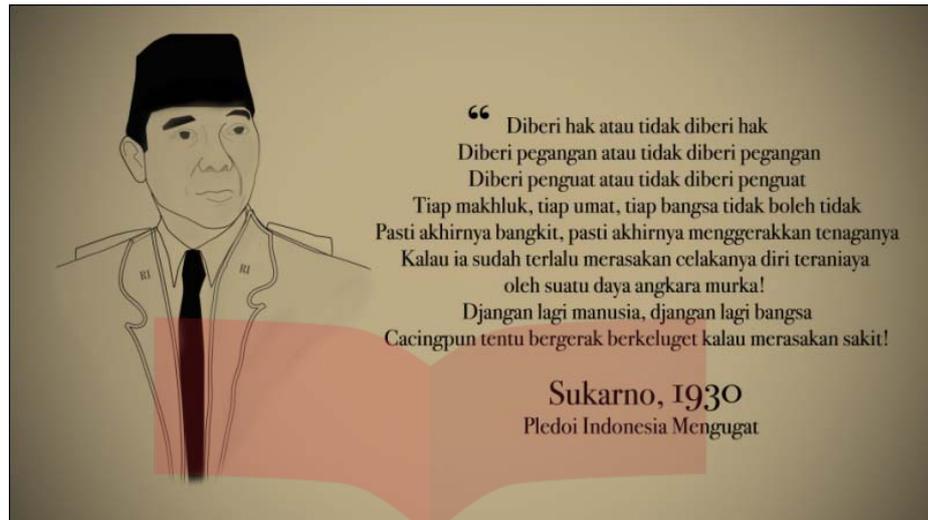


Gambar IV.2 Contoh Warna, salah satu adegan *Title 3* : Penangkapan

### 4.3.3 Tipografi

Dalam teknik merancang aksara untuk menyusun publikasi visual agar terlihat cocok dengan grafisnya maka penulis memilih *font Bodoni SvtyTwo OS ITC, Informal Roman* dan *Freestyle Script*, selain terlihat jelas, font ini mempunyai unsur klasik yang cocok untuk dipakai pada publikasi visual yang berisikan tentang sejarah, khususnya Peristiwa Indonesia Menggugat.





Gambar IV.3

Gambar Atas : Pemakaian *font Informal Roman*  
 Gambar Bawah : Pemakaian *font Bodoni SvtyTwo OS ITC*

#### 4.3.4 Transisi

Untuk transisi penulis dominan menggunakan jenis transisi *dissolve*. Transisi ini mempunyai kesamaan dalam pergantian suatu adegan ke adegan berikutnya seperti transisi *cut to*, perbedaannya terdapat pada durasi pergantiannya yang lebih lama dibandingkan dengan transisi *cut to*. Dilihat dari perspektif penonton transisi ini memiliki jeda di setiap pergantian adegannya, cocok digunakan untuk tema-tema yang memiliki latar masa lalu atau *flashback*, seperti pada proyek multimedia ini yaitu bertemakan sejarah.

#### 4.4 Konsep Media

Mengacu pada tujuan dari perancangan *motion graphic* Peristiwa Indonesia Menggugat ini yaitu sebagai media sosialisasi yang dapat menggambarkan Peristiwa Indonesia Menggugat, maka *Placement* medianya akan dibagi menjadi dua yaitu *offline* dan *online*. Untuk *offline* akan dipergunakan di Gedung Indonesia Menggugat itu sendiri dan akan diperlihatkan apabila terdapat acara di gedung tersebut dan juga apabila ada yang ingin melihatnya. Untuk diperlihatkan saat ada acara akan lebih baik apabila terdapat peralatan agar dalam pensosialisasiannya tersampaikan dengan baik seperti :

1. Komputer / laptop / dvd player
2. Proyektor.

3. *Big Screen* (layar besar) berwarna putih.
4. *Speaker* atau pengeras suara.

Dengan peralatan pendukung yang ada seperti diatas diharapkan agar nantinya dapat memudahkan bagi yang ingin mengetahui peristiwa ini serta pesan yang disampaikan pun dapat tersampaikan dengan baik. Kemudian untuk *online* digunakan di Internet terutama pada situs-situs terkenal seperti : *youtube*, *vimeo*, *kaskus* dan situs-situs yang sudah tidak asing lainnya. Penyebaran di Internet akan dikelola oleh penulis dan juga pihak Gedung Indonesia Menggugat.

#### 4.5 Hasil Perancangan

Hasil dari perancangan proyek tugas akhir Perancangan *Motion Graphic* Peristiwa Indonesia Menggugat ini adalah berupa *softcopy* dan *hardcopy* (CD/DVD) *video motion graphic* berisikan tentang Peristiwa Indonesia Menggugat. Format video yang digunakan berupa file *.avi*, *flv* atau *mov*, khusus untuk *online* format akan disesuaikan yaitu *.flv* atau *webm* file. Dengan resolusi HD 1920x1080 (1080i/1080p) untuk *offline* dan 1280x720 (720p) untunk *online*, serta durasinya selama kurang lebih 5-6 menit.