

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam masa kini, sejarah merupakan suatu hal yang penting karena sejarah dapat menjadi tolak ukur bagi penerus bangsa untuk menuju proses yang lebih baik bagi kehidupan bermasyarakat karena mengandung pelajaran tentang nilai dan moral. Ketertarikan untuk tahu dan mengenal bahkan mempelajari sejarah tersebut terus berkurang karena salah satu faktor yaitu perkembangan zaman yang semakin modern. Padahal pengetahuan akan sejarah sendiri bertujuan untuk menyadarkan masyarakat akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa depan ditengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas,2003)

Kota Semarang merupakan salah satu kota metropolitan terbesar di Indonesia juga memiliki andil dalam Sejarah Indonesia. Salah satunya adalah sejarah tentang pertempuran lima hari yang terjadi di Semarang yang merupakan kisah perlawanan aksi pemuda semarang terhadap pihak Jepang yang dipicu juga dengan meninggalnya tokoh tokoh besar di Semarang dimulai pada tahun 14 oktober 1945 silam. Pemerintah kota Semarang setiap tahunnya juga mengadakan peringatan peristiwa pertempuran lima hari tersebut yang bertempat di Bundaran Tugu Muda Semarang. Dalam acara peringatan tersebut para warga semarang dapat menikmati acara yang disuguhkan yaitu aksi drama teatrikal Pertempuran Lima hari di Semarang. Hal tersebut dilakukan agar masyarakat tidak lupa akan perjuangan para pendahulu mereka dalam upayanya menegakkan keadilan dan tentunya bagi masyarakat sekarang ini menjadi pembangun semangat nasionalisme. Namun dibalik upaya yang sudah ada baik dari pemerintah kota semarang sendiri, tidak sedikit juga kaum muda kota Semarang melupakan sejarah kotanya tersebut. Sekarang ini tak sedikit kaum muda seolah melupakan sejarah perjuangan dan pengorbanan para pahlawan yang telah gugur itu. Generasi muda saat ini merasa tidak memiliki tanggung jawab untuk melanjutkan perjuangan serta pengorbanan para pahlawan dalam menghancurkan segala bentuk penjajahan serta penindasan. Salah satu alasannya adalah Perkembangan jaman secara tidak langsung membentuk karakter generasi muda untuk apatis dan skeptis pada kajian historis kota yang mereka tinggali, sehingga pengetahuan mereka tentang peristiwa sejarah tersebut hanya mereka dapatkan semasa berada di bangku sekolah. Alasan lainnya ialah cara pengenalan dan memperingati sejarah tersebut yang selalu dengan cara yang sama dan monoton, penggambaran tentang peristiwa saat pertempuran pun tidak bisa tergambarkan secara detail dikarenakan situasi dan keadaan lingkungan yang memang sudah berbeda dengan zaman dahulu. antusiasme warga pun ikut berkurang seiring dengan berjalannya waktu.

Seiring dengan perkembangan jaman, muncul banyak media-media yang dapat dimanfaatkan dalam pengenalan sejarah tersebut dengan cara yang berbeda dan unik. Sekarang ini media digital banyak dimanfaatkan di era 4.0 ini. Dengan penggunaan media digital tersebut tentunya dapat menjadi solusi baru dalam memperingati sejarah, dengan desain atau visual yang tidak bisa di dapatkan pada drama teatrikal. Masyarakat kota Semarang dan kota- kota lainnya tentu dapat merasakan dan mengerti gambaran pengalaman tentang pertempuran lima hari di Semarang dengan lebih spesifik sehingga dari pengetahuan yang didapat tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang, khususnya para generasi muda dapat menemukan pengalaman visual yang baru dan menaikkan ketertarikan dan minat

warga terhadap sejarah kota mereka sendiri yang tanpa disadari dari sisi lain hal tersebut secara tidak langsung menjadi media pembelajaran yang menarik serta lebih efektif disukai generasi masa kini sehingga dapat lebih tertanam di benak para warga masyarakat kota Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah tertulis. Adapun beberapa masalah yang dapat dijabarkan yaitu :

1. Ketertarikan dan antusiasme yang menurun dari masyarakat untuk mengenang sejarah pertempuran lima hari di Semarang.
2. Peringatan akan sejarah pertempuran lima hari di Semarang dilakukan dengan cara yang selalu sama dan monoton.
3. Kurangnya pengalaman visual yang di dapat pada drama teatrical pertempuran lima hari di Semarang, yang tidak bisa di dapatkan pada media digital.
4. Tidak adanya penggunaan media digital baru sebagai sarana pengenalan dan cara peringatan sejarah pertempuran lima hari di Semarang.
5. Banyak masyarakat yang lupa akan cerita dari peristiwa sejarah pertempuran lima hari di Semarang.

1.3 Batasan Masalah

Setelah dilakukan penjabaran masalah pada tahap identifikasi masalah, Adapun batasan masalah yang ditetapkan agar tidak menyimpang dari tujuan, yaitu :

1. Perancangan ini dibatasi sebagai sarana *reminder* peristiwa bersejarah terjadinya pertempuran lima hari di Semarang dengan media digital kepada masyarakat kota Semarang dan kota lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visualisasi desain komunikasi sebagai sarana pengingat sejarah terjadinya pertempuran lima hari di Semarang dengan cara yang baru dan berbeda?

1.5 Tujuan

mengingatkan kepada masyarakat khususnya kaum muda tentang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang sehingga masyarakat mendapatkan edukasi moral serta mempopulerkan salah satu aset historis kota Semarang.

1.6 Manfaat

1. Bagi Masyarakat
 - Menjadi *Reminder* atau pengingat kembali akan peristiwa sejarah dari kota mereka sendiri yaitu kota Semarang.

- Masyarakat menjadi lebih paham dikarenakan menjadi media hiburan sekaligus pembelajaran yang tidak membosankan.
2. Bagi Insitusi Pendidikan
 - Dapat menjadi sarana baru dalam menyampaikan informasi dan edukasi seputar sejarah kota semarang baik bagi masyarakat kota semarang sendiri dan masyarakat kota lainnya.
 3. Bagi Individu
 - Mengasah kemampuan dalam menemukan inovasi baru dalam pengenalan sejarah pertempuran lima hari di semarang dengan baik agar bisa diterima dan bermanfaat bagi masyarakat.
 - Mendapatkan edukasi yang mendalam tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang itu sendiri

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 User Research

Metode yang digunakan yaitu observasi online, serta wawancara singkat yang dilakukan kepada 20 narasumber berusia 19-25 yang merupakan warga asli kota Semarang. Diberikan beberapa pertanyaan terkait tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang. Didapatkan hasil yaitu dari 20 narasumber 14 diantaranya sudah lupa akan kisah dari pertempuran tersebut. Mereka juga tidak pernah dan tidak tertarik untuk menyaksikan acara peringatan pertempuran lima hari di Semarang yang diadakan di bundaran Tugu Muda Semarang dengan alasan yaitu tidak tertarik serta malas jika harus menonton dan berdesakkan dengan masyarakat lainnya serta mereka juga tidak menyukai aksi drama teatrikal. Dengan metode observasi online membaca jurnal dan artikel yang berkaitan dengan judul perancangan. Dari dua metode tersebut didapat data yang dapat menyimpulkan bahwa banyak masyarakat yang sudah lupa sejarah kota mereka sendiri serta kurangnya rasa antusiasme terhadap perayaan hari peringatan sejarah pertempuran lima hari di Semarang. Dari metode tersebut juga didapati rencana target yang dipilih adalah masyarakat umum dengan usia 19-25 tahun, dengan psikografis aktif menggunakan media sosial, sering menggunakan smartphone serta dengan strata sosial yaitu menengah keatas. Target tersebut dipilih karena dirasa sesuai dengan media desain yang ingin diterapkan pada perancangan komunikasi visual ini dengan tujuan sebagai media pembelajaran baru dan entertain kepada masyarakat kota Semarang.

1.7.2 Insight

Mengingat dan mengetahui peristiwa bersejarah bagi masyarakat tentang kota mereka sendiri sangatlah penting. Baik sebagai penumbuh rasa nasionalisme serta pengetahuan mereka atas identitas dan aset history dari kota yang mereka tinggali selama ini. Oleh karena itu Perancangan komunikasi visual ini ditujukan kepada

seluruh masyarakat umum dengan usia 18-25 tahun dengan SES Menengah keatas. Dengan target utama yaitu warga kota Semarang yang aktif menggunakan smartphone dan media sosial. Dengan metode wawancara singkat diketahui dari 20 narasumber tersebut 14 diantaranya mengatakan bahwa mereka sudah lupa. Selain itu mereka juga tidak terlalu tertarik untuk mempelajari kembali sejarah tersebut. Mereka mengatakan bahwa mereka malas jika harus mengingat dan mengetahui sejarah pertempuran lima hari di Semarang dengan cara yang kuno seperti harus membaca artikel, dan harus meluangkan waktu untuk menonton drama teatrikal yang diadakan Pemkot Semarang. Di era digital sekarang ini mereka menginginkan informasi tersebut dapat diakses, dilihat dan dinikmati dengan mudah di waktu itu juga.

1.7.3 Background Research

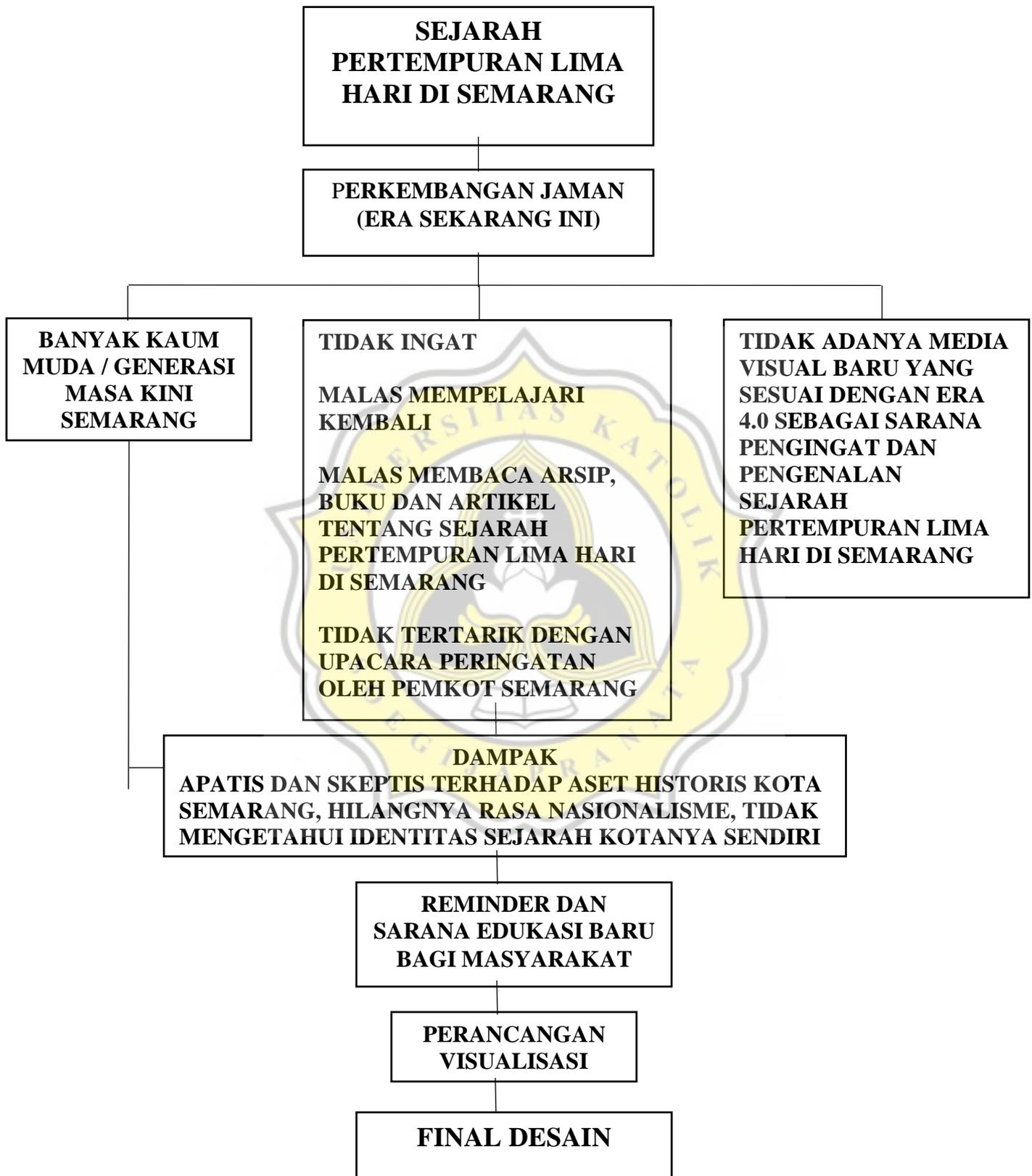
Pencarian data ini menggunakan beberapa metode yaitu menggunakan studi literatur dengan cara mengumpulkan data-data dari Internet yaitu berasal dari artikel, dan jurnal serta perancangan yang sudah ada sesuai dengan topik yang diangkat. Melalui metode ini didapat cerita lengkap peristiwa pertempuran lima Hari di Semarang secara jelas. Serta keadaan acara yang diadakan Pemkot Semarang di kawasan Tugu Muda. Metode selanjutnya yaitu wawancara kepada 20 narasumber guna mengetahui seberapa banyak dan seberapa jauh masyarakat yang mengetahui sejarah pertempuran lima hari di Semarang. Dari wawancara tersebut juga dihasilkan jawaban berupa mereka tidak tertarik untuk datang dan melihat acara peringatan lima hari di Semarang yang dilakukan Pemkot Semarang dikarenakan memakan waktu dan tidak praktis.

1.7.4 Initial Concepts

Setelah semua riset awal yang sudah dilakukan, terkumpul data yang kemudian disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat khususnya kaum muda berusia 19-25 yang merupakan warga asli kota Semarang. Dari target yang sudah ditentukan tersebut, Perancangan komunikasi visual dipilih sebagai jawaban dari permasalahan yang ada karena dirasa tepat dan sesuai dalam menyampaikan solusi yaitu mengingatkan serta menjadi secara tidak langsung menjadi sarana edukasi serta entertain yang baru bagi masyarakat kota Semarang dan sekitarnya tentang sejarah peristiwa lima hari di Semarang. Media desain yang dapat mencakup target tersebut adalah animasi 2D. Diharapkan dengan pemanfaatan animasi 2D pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik serta masyarakat muda juga lebih bisa memahami peristiwa sejarah tersebut dengan media digital yang belum pernah mereka temui.

Media pendukung yang dipilih disesuaikan dengan hasil dari kuesioner berdasarkan media yang sering dan aktif digunakan masyarakat sehari-harinya baik dalam mencari informasi dan konten digital. Langkah tersebut dilakukan agar semua masyarakat kota Semarang bahkan kota lain dapat mengetahui info tentang animasi 2D sejarah pertempuran lima hari di Semarang.

1.8 Skema Perancangan



1.9 Tinjauan Pustaka

Perancangan desain yang telah dilakukan oleh Achmad Afandi sebelumnya yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang Pada Laman Situs SEMARANGKOTA.GO.ID.” berasal dari Universitas Negeri Semarang. Dalam perancangan tersebut dinyatakan bahwa Banyak faktor yang mempengaruhi masyarakat lupa akan sejarah kota mereka, Alasannya adalah mengingat sejarah, atau sejarah itu sendiri identik dengan membaca buku yang tebal yang hanya diisi dengan kata tanpa penggambaran visual apapun sehingga hal tersebut membuat kebanyakan masyarakat kaum muda merasa enggan untuk mengingat kembali dan mempelajari sejarah tersebut. Faktor lainnya adalah arsip-arsip dan peninggalan sejarah itu sekarang sangat sedikit dan sulit dijumpai karena kebanyakan semua peninggalan tersebut sudah dipindahkan di museum.

Dalam artikel yang berjudul “Pelaku Sejarah Berharap Pertempuran Lima Hari Semarang Difilmkan.” Dikatakan oleh Haryanto selaku pejuang AMRI (Angkatan Muda Republik Indonesia) peristiwa pertempuran lima hari seharusnya tidak hanya bentuk ceremonial saja. Perlu adanya media baru sehingga dapat menjadi sebuah dokumentasi bagi generasi sekarang. Karena tidak semua generasi sekarang tahu peristiwa bersejarah tersebut.

