

PERANCANGAN 3D MODELLING DAN ANIMASI “TUGU KEJAKSAAN” DALAM UPAYA PENGARSIPAN DIGITAL MONUMEN SEJARAH CIREBON

Kartiko Dwi Nugroho¹

Desain Komunikasi Visual, Universitas Catur Insan Cendekia
Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133
e-mail: Kartiko.Dwi@gmail.com¹

ABSTRAK

Proklamasi adalah puncaknya perjuangan Indonesia dalam membebaskan belenggu penjajahan. Akhirnya harapan bangsa untuk merdeka dari penjajahan terwujud dengan dicetuskannya Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945. Cirebon sendiri memiliki banyak bangunan peninggalan bersejarah yang memiliki nilai sejarah yang tinggi. Namun ada beberapa bangunan bersejarah yang bahkan tidak begitu diketahui banyak orang bahwa itu sebuah bekas peninggalan yang mengandung sejarah yang tinggi. Kurangnya media, serta informasi terkait dari sebuah bangunan bersejarah menjadi masalah yang terjadi di berbagai tempat. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media yang memberikan informasi mengenai sejarah-sejarah tersebut. Salah satu dari bangunan bersejarah yang tidak banyak diketahui itu adalah Tugu Kejaksaan. Metode pengumpulan data didapat dari berbagai pihak terkait, kemudian diolah lagi menjadi sebuah titik temu baru untuk menentukan sebuah media 3D yang memang jarang dibuat dalam cakupan monumen bersejarah. Sehingga media ini dapat menjadi hal baru untuk membawa dampak baik ke depannya juga bertujuan mengingatkan kembali ke sejarah.

Kata Kunci : Perancangan, 3D, Animasi, Tugu Kejaksaan, Cirebon

ABSTRACT

The proclamation was the culmination of Indonesia's struggle to free the shackles of colonialism. Finally, the nation's hope for independence from colonialism was realized with the proclamation of Indonesian Independence on August 17, 1945. Cirebon itself has many historical heritage buildings that have high historical value. However, there are some historical buildings that many people don't even know that they are relics that contain a high history. The lack of media, as well as related information from a historic building is a problem that occurs in various places. Therefore it is necessary to have a media that provides information about these histories. One of the lesser-known historical buildings is the Tugu Kejaksaan. Data collection methods are obtained from various related parties, then processed again into a new meeting point to determine a 3D media which is rarely made in the scope of historical monuments. So that this media can be a new thing to have a good impact in the future and also aims to remind us of history.

Keywords: Media, Books, Interactive, Language, Cirebon

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak cerita dan sejarah dalam meraih kemerdekaannya. Presiden pertama Indonesia Ir. Soekarno mengungkapkan bahwa “Bangsa yang besar, adalah bangsa yang menghormati jasa para pahlawannya”. Proklamasi adalah puncaknya perjuangan bangsa Indonesia dalam membebaskan belenggu penjajahan sejak

bertahun-tahun lamanya dari berbagai negara yang pernah menjajah. Pada akhirnya harapan bangsa ini untuk merdeka dari penjajahan terwujud dengan dicetuskannya Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945. Cirebon merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Barat, Indonesia dan memiliki banyak sejarah dari zaman penjajahan atau

kolonialisme hingga akhirnya kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan sumber referensi *website* pemerintah kota Cirebon, letak geografis Cirebon yang strategis menjadikan kota ini sebagai pusat pelabuhan pada zaman dahulu sehingga kota ini banyak dikunjungi oleh para pendatang dari berbagai belahan dunia, dan juga sekaligus menjadikan kota ini memiliki banyak keberagaman budaya dan nilai sejarah.

Cirebon juga memiliki banyak peninggalan-peninggalan baik itu benda, tempat atau yang lainnya yang memiliki nilai sejarah tinggi dan menjadi saksi bisu ataupun sesuatu yang ditinggalkan dari zaman penjajahan atau kolonialisme terdahulu, di mana itu bisa menjadi sebuah cerita atau bukti-bukti para pejuang terdahulu dalam melawan penjajahan dari negara asing kepada para penerusnya di zaman yang sekarang. Cirebon sendiri memiliki banyak bangunan peninggalan bersejarah yang memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi. Berdasarkan data kepariwisataan dari DISPORBUDPAR Kota Cirebon, beberapa tempat-tempat bersejarah yang terkenal dan memiliki statistik pengunjung yang cukup ramai di Cirebon di antaranya seperti Keraton Kasepuhan, Keraton Kanoman, Keraton Kacirebonan, Gua Sunyaragi, Masjid Merah, Vihara Dewi Welas Asih, Gedung BAT dan masih banyak lainnya. Namun berdasarkan kuesioner penulis seputar monumen Tugu Kejaksaan, memang ada beberapa tempat atau bangunan bersejarah yang kurang diketahui banyak orang bahwa itu sebuah bekas peninggalan yang mengandung arti sejarah yang tinggi seperti tugu tersebut. Oleh karena itu disini penulis mencoba melakukan penelitian terkait bangunan peninggalan bersejarah yang kurang diketahui banyak orang dan tidak begitu terawat, salah satu monumen bersejarah yang jarang diketahui adalah Tugu Kejaksaan atau disebut juga sebagai Tugu Proklamasi yang tepatnya di perempatan Jalan Siliwangi dan Jalan RA Kartini. Tugu tersebut dibangun pada tanggal 17 Agustus 1946, untuk mengenang sebuah peristiwa bersejarah terkait pembacaan proklamasi di Cirebon oleh Dr. Soedarsono atas arahan Sutan Sjahrir pada tanggal 15 Agustus 1945.

Berdasarkan hasil perbincangan dengan Pak Wiyono selaku Kepala Bagian Dinas Kebudayaan di DISPORBUDPAR Kota Cirebon, Dalam buku cagar budaya atau peninggalan bersejarah yang pernah diterbitkan dinas Cirebon, monumen Tugu Kejaksaan itu belum turut serta dimasukkan dan Pak Wiyono juga menyayangkan hal tersebut karena keterlibatan tentang UU cagar budaya akan mempengaruhi dalam hal pengelolaan atau perawatan dari suatu cagar budaya. Sebelumnya juga tidak terlalu banyak media yang memang membahas tugu ini sehingga informasi pun bersifat terbatas sehingga dibutuhkan sebuah media baru untuk mengenalkan juga. Di mana itu menjadi salah satu masalah yang ingin penulis angkat yaitu kurang dikenalnya monumen Tugu Kejaksaan atau dikenal juga sebagai Tugu Proklamasi Cirebon yang kemudian menjadi bahan penelitian serta melalui pengumpulan data terkait, 3D *Modelling* dapat bersifat menampilkan keseluruhan dari sebuah objek dan memang menjadi media baru.

2. METODE PENELITIAN

Metode analisis data yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode kualitatif di mana penggunaan metode kualitatif ini digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam serta mengembangkan teori-teori yang didapat, serta menggunakan analisis 5W+1H untuk mengerucutkan lingkup perancangan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Perancangan

Perancangan dibuat dalam format informasi semi dokumenter yang dikembangkan dengan 3D *Modelling* & Animasi singkat mengenai Tugu Kejaksaan ini, dibantu dengan media infografis yang dipadukan dengan *element* 3D dari monumen Tugu Kejaksaan yang sudah *modelling*, di mana format semi dokumenter ini bertujuan untuk menceritakan atau tentang informasi seputar dan menggambarkannya dengan nyata.

3.2. Tujuan Program

Perancangan ini dibuat dengan tujuan utama untuk mengangkat topik sejarah monumen Tugu Kejaksaan, di mana memang banyak yang belum mengetahui bahwa tugu tersebut merupakan monumen peninggalan bersejarah yang berisi muatan nilai yang tinggi, di mana dalam penyampaiannya dibuat dalam sebuah wadah atau media digital berupa karya seni digital 3D *Modelling* dan animasi. Kemudian dibantu juga melalui infografis berkaitan dengan informasi yang ingin disampaikan ke masyarakat sekitar yang dalam penyaluran medianya akan dibantu menggunakan media milik dinas terkait.

3.3. Sinopsis/Ringkasan Cerita

Bung Karno pernah berkata, “Bangsa yang besar adalah bangsa yang tidak pernah melupakan sejarah bangsanya sendiri”. Itu juga yang menjadi pegangan bangsa Indonesia ini yang memiliki berbagai sejarahnya sendiri hingga ke kemerdekaannya. Namun apakah seluruh masyarakat kita mengetahui peninggalan-peninggalan bersejarah di sekitar daerahnya? Tentu tidak, pasti ada beberapa peninggalan sejarah yang turut luput dilupakan atau tidak diketahui banyak orang. Lalu tugas siapa mencari tahu kebenaran dibalik peninggalan sejarah tersebut? Siapa lagi kalau bukan warga negaranya sendiri. Pembuatan karya seni digital 3D *Modelling* dan animasi mengenai Tugu Kejaksaan ini mencoba mengangkat topik permasalahan, di mana monumen bersejarah yang tidak begitu diketahui banyak orang keberadaannya sehingga karya 3D dapat menjadi sebuah solusi yang dapat menampilkan keseluruhan dari bentuk bangunan.

3.4. Proses Produksi

1. Storyline

Pada perancangan ini, penulis juga menyusun dalam format *storyline* sebagai berikut :

Scene	Penjelasan Adegan	Pengambilan Gambar	Audio
1	Menjelaskan Proklamasi	Still, Motion Graphic	foley
2	Menjelaskan Cirebon	Still, Motion Graphic	foley
3	Menjelaskan bangunan sejarah di Cirebon	Still, Motion Graphic	foley
4	Dialog penghubung/ilustrasi	Still, Motion Graphic	foley
5	Penjelasan Tugu Kejaksaan	Crab Right, Close Up	foley
6	Penjelasan Tugu Kejaksaan lebih detail	Arc, Fullshot	foley
7	Bumper(Ending)	Still, Motion Graphic, Fade In-out	foley

Gambar 1. Tabel Storyline

2. Treatment

Adapun *treatment* pada perancangan yang dibuat kali ini sebagai berikut :

- *Scene 1*

Proklamasi di *scene 1* sebagai pembuka yang bersangkutan dengan objek penelitian yang penulis angkat, di mana berkaitan dengan Tugu Kejaksaan/Proklamasi. Visual proklamasi mewakili sebagai sebuah perjuangan Indonesia dari penjajahan.

- *Scene 2*

Peta Cirebon dimasukkan ke dalam *scene 2*, di mana itu adalah tempat dari objek penelitian yang penulis angkat yaitu Tugu Kejaksaan/Proklamasi.

- *Scene 3*

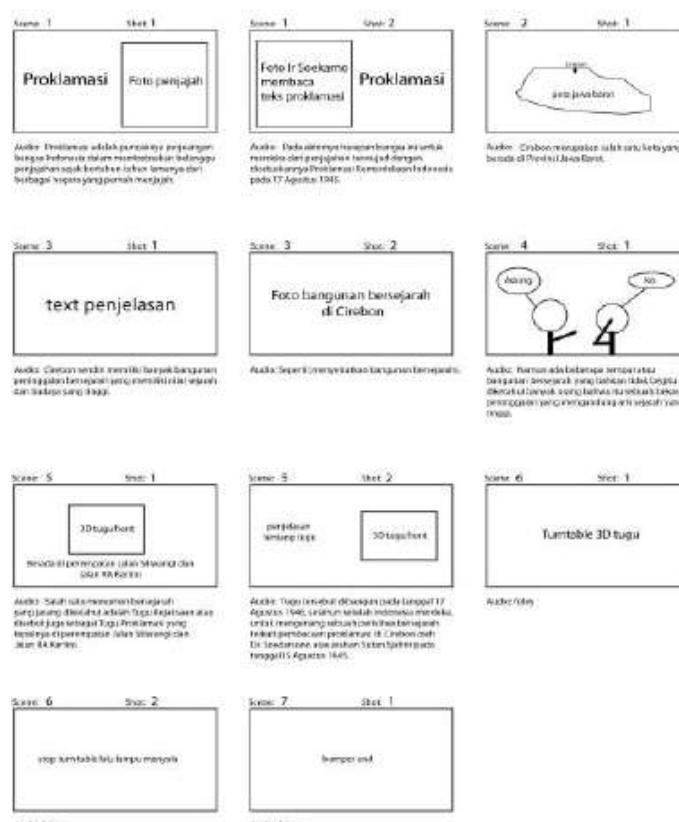
Pada *scene 3*, visual masih menampilkan gambar dari peta Cirebon, namun akan menjelaskan lebih dalam kebagian bangunan-bangunan bersejarah yang ada di sana terkait Tugu Kejaksaan adalah sebuah bangunan bersejarah Cirebon, namun tidak begitu diketahui banyak orang.

- **Scene 4**
Kemudian pada *scene 4*, sebuah ilustrasi dipakai dengan seolah-olah 2 orang pemuda pemudi sedang membicarakan tentang Tugu Kejaksaan dipadukan dengan *voice over* pendukung yang menceritakan bahwa masih banyak orang yang belum mengetahui sejarah dibalik Tugu Kejaksaan.
- **Scene 5**
Di *scene 5* menjelaskan lebih dalam mengenai letak Tugu dan Sejarah dibaliknya dibantu dengan visual dari 3D Model yang dibuat sebagai bentuk dari Tugu Kejaksaan secara keseluruhan. 3D Model digunakan sebagai media utama pada perancangan ini di mana itu akan membantu memvisualkan secara keseluruhan.
- **Scene 6**
Pada *scene 6* akan menampilkan visual Tugu Kejaksaan secara keseluruhan dengan *camera movement* berputar 360o sebagai objek perancangan yang penulis angkat untuk melihat secara keseluruhan bentuk dan detail dari Tugu tersebut.
- **Scene 7**
Scene 7 akan menampilkan *ending*, bumper dan *quotes* dari Ir. Soekarno tentang sejarah yaitu “Bangsa Yang besar, adalah Bangsa yang menghormati jasa para pahlawannya” sebagai motivasi untuk warga negara yang baik selalu mengingat jasa para pahlawan dan peninggalan- peninggalan bersejarahnya, lalu ditutup dengan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah turut membantu.

3. Implementasi Desain

- **Storyboard**

**Storyboard
Animasi Tugu Kejaksan**



Gambar 2. Storyboard

- *Shooting Script Scenario dan Karya Jadi*



Gambar 3. Desain Final Pamflet

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan perancangan yang penulis lakukan, didapatkan sebuah kesimpulan di mana media 3D ini sendiri dibuat bertujuan untuk memberikan sebuah visual ilustrasi secara menyeluruh bagi orang - orang yang memang belum mengetahui dari bentuk ataupun rupa Tugu Kejaksaan Cirebon, kemudian juga dalam media secara keseluruhannya di mana *output* akhir berbentuk video bertujuan untuk membantu pengenalan tentang apa yang terjadi, atau sejarah singkat dibaliknya tugu tersebut. Serta dalam penyuluhan medianya lebih bersifat digital

mengingat usia target dari perancangan ini yang nantinya akan di *upload* ke YouTube dan Instagram, kemudian dibantu ke beberapa pihak terkait yaitu melalui media milik DISPORBUDPAR dan Cirebon Heritage untuk membantu *repost* ke dalam media mereka.

Saran ini ditunjukan kepada peneliti yang akan datang di mana kemudian hari dikembangkan lebih lanjut agar dari berbagai aspek dan hasilnya dapat lebih baik.

- a. Perancangan 3D *Modelling* dan Animasi Tugu Kejaksaan sebaiknya lebih eksplorasi agar memiliki lebih banyak referensi yang bertujuan untuk pengembangan perancangan.
- b. Perancangan 3D *Modelling* dan Animasi Tugu Kejaksaan sebaiknya lebih bisa dikembangkan lagi ke arah sebuah media yang menyuarakan tentang kondisi tugu/bangunan sejarah setempat yang tidak hanya bertujuan untuk akademis, namun lebih bersifat ke arah kebebasan media itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aditya. 2009. Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal. Yogyakarta: ANDI.
- Djalle, Zaharuddin, G,. 2007. The Making of 3D Animation Movie Using 3Dstudio Max. Bandung: Informatika.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. Nganimasi Bersama Mas Be!. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hidayatullah, P., Daswanto, A., Nugroho .S.P. 2011. Membuat Mobile Game Edukatif Dengan Flash. Bandung: INFORMATIKA.
- Hugiono dan P.K. Poerwanto. 1992. Pengantar Ilmu Sejarah. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kusumaningtyas, Ester Anggun. 2016. Perancangan Media Animasi 3 Dimensi Untuk Panduan Senam Pagi Anak. Surakarta: Fak. Seni Rupa dan Desain.
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2013. Analisis dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Mulyanto, Agus. 2009. Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. 2013. MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nafisah, Syifaun. 2003. Komputer Grafik. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rondhi, Moh. dan Anton Sumartono. 2002. Tinjauan Seni Rupa. Semarang: Fbs Unnes.
- Rizky. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Soma, Aria Hari. 2007. Student Guide Series Pengenalan 3DS MAX. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2001. Media Pengajaran. Bandung: Sinar baru Algensindo.

Website

- Wikipedia Bahasa Indonesia. 2021, Mei 22. Tugu Kejaksaan Cirebon. Wikipedia. Diakses pada 22 Mei 2021 pukul 1:08 WIB.
- International Design School. 2021, Mei 24. Apa Itu Animasi?. idseducation. Diakses pada 24 Mei 2021 pukul 23:59 WIB.
- International Design School. 2021, Mei 22. Sekilas Tentang 3D Modelling Yang Perlu Kamu Tahu. idseducation. Diakses pada 22 Mei 2021 pukul 1:02 WIB.
- APPKEY. 2021, Mei 24. Apa itu Modeling 3D? Hal-hal yang Perlu Kamu Ketahui Tentang 3D Modeling. markey. Diakses pada 24 Mei 2021 pukul 23:09 WIB.
- DeFar. 2021, Mei 25. Pengertian Animasi 3D, Konsep, Tahap Pembuatan, dan Jenis. Qomaruna. Diakses pada 25 Mei 2021 pukul 00:05 WIB.
- International Design School. 2021, Mei 24. Ini Dia 3 Teknik Modeling Animasi Menggunakan Aplikasi Permodelan 3D. idseducation. Diakses pada 24 Mei 2021 pukul 23:41 WIB.