

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut sejarah sendiri, proses lahirnya Kota Bandung tidak dapat dipisahkan dengan proses perkembangan Kota Bandung. Menurut Yulianto, dll dalam bukunya yang berjudul “Geliat Kota Bandung : dari Kota Tradisional menuju Modern”, pada masa pemerintahan Bupati ke-6 R.A Wiranatakusumah II (1794-1829), terjadi pemindahan ibukota Kabupaten Bandung dari Krapyak ke Bandung. Pemindahan ibukota Kabupaten Bandung dari Krapyak ke lokasi baru ini menjadi titik awal proses pembangunan Kota Bandung. Pemindahan ibukota ini mendapat respon yang sangat positif bagi masyarakat Belanda yang menetap di Bandung. Kemudian, mereka mulai membangun Kota Bandung sesuai dengan persepsi lingkungan ideal bagi mereka sehingga proses pembangunan Kota Bandung mulai terlihat dipengaruhi oleh unsur kolonialisme. Salah satu contoh bangunan dengan arsitektur Belanda di Kota Bandung yang masih terlihat hingga saat ini adalah Gedung Sate, bangunan-bangunan di Jalan Braga, Institut Teknologi Bandung, serta Gedung *Concordia* atau saat ini dikenal dengan nama Gedung Merdeka.

Sebelum bernama Gedung Merdeka, saat zaman kolonialisme Belanda nama Gedung ini adalah Gedung Societeit Concordia atau Gedung Concordia. Gedung Concordia merupakan tempat berkumpulnya *Societeit Concordia*, yang merupakan nama perkumpulan orang-orang Eropa dari kalangan elite pada masa kolonial. *Societeit Concordia* berasal dari Bahasa Belanda, yaitu *Societeit* yang memiliki arti “Balai” dan *Concordia* dari Bahasa Latin yang berarti “Kesepakatan” (Oesman dan Oesman, 2016, h.15). Mereka sering berkumpul di gedung ini sehingga gedung ini pun diberi nama sesuai dengan nama perkumpulan mereka, yaitu Gedung *Societeit Concordia*. Biasanya, gedung ini digunakan sebagai tempat untuk *Schouwburg* atau tempat diselenggarakannya berbagai pertunjukan kesenian bagi kalangan elite Kota Bandung (Hutagalung dan Nugraha, 2008). Bahkan, *Societeit Concordia* Bandung dinilai menjadi *Societeit* atau perkumpulan paling maju dan populer dibandingkan *societeit* lainnya di Hindia Belanda. Dilansir dari Buku Braga : Jantung Parijs Van Java,

L.H.C Horsting pernah mencatat di dalam majalah Mooi Bandoeng tahun 1935, yang berbunyi “*Societeit Concordia* Bandung adalah yang terdepan dan memiliki berbagai kelebihan dalam banyak hal dibanding *societeit-societeit* lainnya di Hindia Belanda.” Namun, saat Jepang menjajah Indonesia, gedung ini berubah nama menjadi “Dai Toa Kaman”, yang fungsinya sebagai tempat diadakannya pertemuan dan pusat kebudayaan. Lalu, saat Jepang kalah di tangan sekutu dan Indonesia mulai memperjuangkan kemerdekaan, gedung ini digunakan sebagai kantor pusat pemerintahan Kota Bandung. Lalu saat proklamasi kemerdekaan Indonesia, Jepang belum bersedia menyerahkan kekuasaan kepada Indonesia sehingga gedung ini dijadikan sebagai tempat berkumpulnya pemuda Indonesia untuk bersiap menghadapi tentara Jepang jika terdapat perlawanan.

Sayangnya, banyak anak muda yang tidak mengetahui sejarah mengenai peralihan fungsi dan adanya perkumpulan *Societeit Concordia*. Padahal gedung ini merupakan saksi bisu yang memiliki hubungan kepada kemerdekaan Indonesia. Banyak orang mengetahui Gedung Merdeka sebagai tempat pelaksanaan Konferensi Asia-Afrika saja. Atas dasar fenomena di atas, perancang tertarik untuk membuat *concept art* untuk animasi 2D mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*. Hal ini bertujuan sebagai media untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan mengenai sejarah perkumpulan *Societeit Concordia*. Menurut perancang, konsep visual sesuai untuk dijadikan media penyampaian pesan karena *concept art* dapat menggambarkan dan menarasikan suasana *Societeit Concordia* ketika sedang melaksanakan pertemuan dan pertunjukan seni, serta bagaimana hubungan mereka dengan masyarakat pribumi saat itu. Perancang juga tertarik untuk mengambil fenomena ini karena belum ada *concept art* yang mengangkat tentang *Societeit Concordia* serta masih minimnya pengetahuan remaja mengenai fenomena sejarah ini. Perancang berharap dengan dibuatnya perancangan mengenai *Societeit Concordia* ini dapat menjadi karya yang menambah ilmu serta wawasan sejarah bagi remaja umur 12-15 tahun

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan mengenai sejarah Gedung Merdeka untuk anak remaja umur 12-15 tahun
2. Pihak Musuem Konperensi Asia Afrika membutuhkan media pembelajaran yang menjelaskan mengenai sejarah lengkap Gedung Merdeka dari zaman kolonialisme Belanda hingga saat ini.
3. Banyak orang tidak mengetahui sejarah lain dari Gedung Merdeka selain sebagai tempat dilaksanakannya Konferensi Asia-Afrika
4. Belum ada media yang membahas mengenai sejarah perkumpulan Societeit Concordia secara khusus
5. Belum ada *concept art* yang membahas tentang perkumpulan *Societeit Concordia*

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk pengayaan visual *concept art* yang disukai oleh remaja umur 12-15 tahun?
2. Bagaimana perancangan *concept art* sebagai sarana media informasi mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*?

1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar perancangan ini dapat lebih terarah dan terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- **Apa**

Concept art dibuat untuk menambah ilmu dan wawasan bagi remaja umur 12-15 tahun mengenai pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*.

- **Siapa**

Target sasaran dari *concept art* ini adalah remaja umur 12-15 tahun.

- **Kapan**

Penelitian dan perancangan *concept art* dilakukan pada bulan September 2022 (awal semester 7) - bulan Agustus 2023 (akhir semester 8).

- **Kenapa**

Saat ini, banyak remaja umur 12-15 tahun yang kurang mengetahui bahkan tidak mengetahui sama sekali mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*.

- **Dimana**

Data diambil di Kota Bandung, lebih tepatnya di Museum Konperensi Asia Afrika

- **Bagaimana**

Pengambilan data dilakukan dengan cara melakukan observasi ke Museum Konperensi Asia Afrika. Selain itu, perancang juga menyebarkan kuisisioner kepada remaja umur 12-15 tahun., serta melakukan wawancara mengenai kegemaran belajar sejarah dan menonton film animasi dengan 3 narasumber yang merupakan remaja umur 12-15 tahun, lalu melakukan wawancara dengan ahli di Museum Konperensi Asia-Afrika, dan yang terakhir melakukan studi pustaka sesuai dengan topik penelitian.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk pengayaan visual *concept art* yang disukai oleh remaja umur 12-15 tahun.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk perancangan *concept art* sebagai sarana media informasi mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi Industri Kreatif

Mendorong minat pekerja di bidang industri kreatif untuk membuat karya yang mengangkat tema sejarah.

b. Manfaat bagi Penulis

Menambah ilmu dan pengetahuan baru dalam merancang *concept art* serta menambah pengetahuan mengenai perkumpulan *Societeit Concordia*.

c. Manfaat bagi Universitas

Menjadi referensi dan gambaran bagi mahasiswa angkatan selanjutnya yang mengambil obyek *concept art* untuk tugas akhir.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

a. Lapangan

Pengumpulan data dilakukan di Kota Bandung, yaitu di Museum Konperensi Asia-Afrika

b. Pustaka

Data pustaka didapatkan melalui observasi film, jurnal penelitian, website, dan buku-buku yang berkaitan dengan *concept art*, sejarah Kota Bandung, serta sejarah perkumpulan *Societeit Concordia* Bandung.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fatoni, 2011:104).

Perancang melakukan observasi lapangan berupa pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencari data-data Museum Konperensi Asia Afrika, dikarenakan museum ini mempunyai informasi-informasi sejarah Gedung Merdeka serta perkumpulan *Societeit Concordia*. Selain itu, perancang juga melakukan observasi pustaka dengan menganalisis kostum karakter melalui film Bumi Manusia dan melakukan observasi terhadap buku pelajaran IPS untuk kelas VII, VIII, dan IX, guna mendapatkan pengetahuan mengenai sejarah apa saja yang diajarkan oleh kurikulum kepada siswa/I SMP atau remaja umur 12-15 tahun.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai (Fatoni, 2011:104).

Pada tahapan ini bentuk kegiatan pengumpulan data yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada 3 narasumber yang merupakan remaja 12-15 tahun mengenai pengetahuan mengenai perkumpulan *Societeit Concordia*, kegemaran belajar sejarah dan menonton film animasi untuk mendapatkan data khalayak sasaran sehingga dapat menjadi tolak ukur dalam merancang karya. Lalu, perancang juga melakukan wawancara dengan guru SMP di Kota Bandung untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah apa saja yang diajarkan di sekolah serta tantangan dalam mengajar. Selanjutnya perancang juga melakukan wawancara dengan ahli di Museum Konperensi Asia-Afrika untuk mendapatkan informasi mengenai perkumpulan *Societeit Concordia*.

c. Kuesioner

Menurut S. Nasution, kuisisioner atau yang sering disebut dengan angket adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan untuk di isi dan dikembalikan/dijawab di bawah pengawasan peneliti.

Pada tahapan ini, bentuk kegiatan pengumpulan data yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan di media *google forms* dan kemudian disebarluaskan kepada 45 orang partisipan, yaitu siswa/I SMP agar dapat mengetahui preferensi visual dari remaja umur 12-15 tahun.

d. Studi Pustaka

Menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul ‘Metode Penelitian’, studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan- laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang dipecahkan.

Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari buku, jurnal, website, dan media sosial yang berkaitan dengan sejarah *Societeit Concordia* Bandung. Selain itu, perancang juga melakukan pengumpulan data di *Open Library* Telkom University.

1. 7. 2 Analisis Data

1. Metode Analisis Data

Hasil dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi, pemberian kuisisioner, dan studi pustaka dianalisis menggunakan metode campuran atau mix method dengan pendekatan etnometodologi. Data kuantitatif hanya digunakan sebagai data pendukung. Perancang melakukan observasi kepada tingkah laku, pakaian, serta kegiatan manusia, yaitu anggota perkumpulan *Societeit Concordia*.

2. Teknik Analisis Data Kualitatif

a. Deskriptif

Perancang menjelaskan tentang hal yang berkaitan dengan sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia* dengan memperhatikan pemilihan media dan pencapaian tujuan perancangan.

b. Klasifikasi

Perancang akan mengelompokkan dan mengidentifikasi masalah apa saja yang berkaitan dengan sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*.

c. Analisis

Perancang merangkum dan memproses data yang sudah diperoleh mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*.

d. Interpretasi

Perancang menafsirkan data setelah melalui proses pengumpulan data yang berkaitan dengan sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*.

3. Instrumen Analisis Data

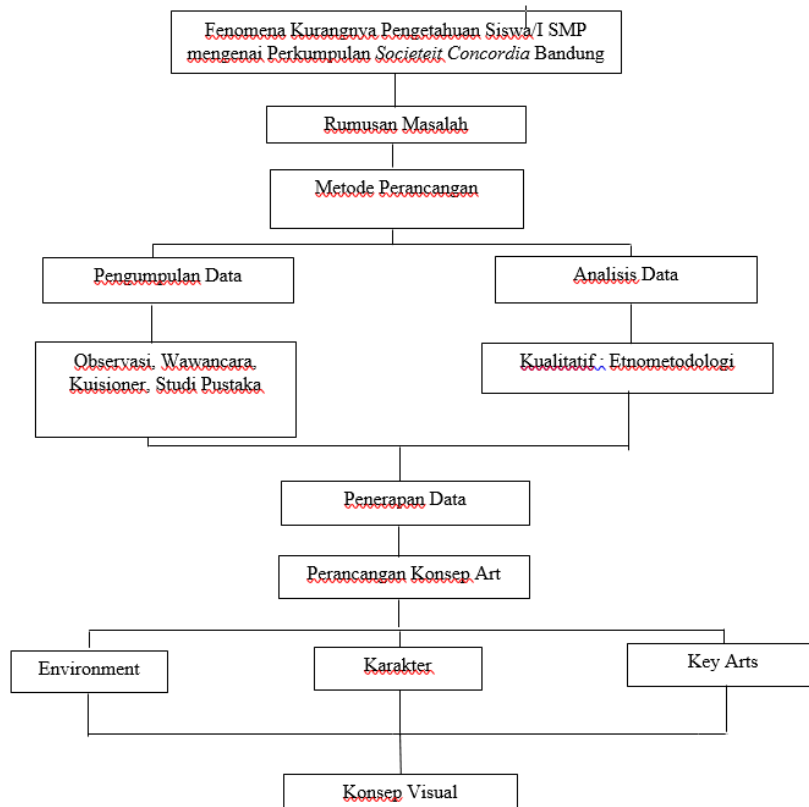
- a. Perancang (Human Instrument)
- b. Laptop (Internet, E-book, jurnal ilmiah,dll)
- c. Gadget
- d. Pen tablet

1. 8 Kerangka Perancangan

Hal pertama yang dilakukan dalam proses perancangan ini adalah menentukan rumusan masalah serta metode perancangan. Setelah itu, perancang melakukan proses pengumpulan data dengan cara observasi dan studi pustaka,

observasi dan wawancara ke Museum Konperensi Asia Afrika, serta menyebarkan kuisisioner kepada 45 orang remaja berumur 12-15 tahun. Setelah mengumpulkan data, perancang melakukan analisis data dengan menggunakan metode etnometodologi.

Setelah melakukan proses mengumpulkan dan menganalisis data, maka dilakukan proses perancangan karakter, *environment*, serta *key arts* dengan menerapkan data yang sudah diperoleh dan menghasilkan *concept art*.



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.9 Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Menjelaskan informasi mengenai fenomena kurangnya pengetahuan siswa/I SMP mengenai sejarah pertunjukan seni di perkumpulan *Societeit Concordia*. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, pemilihan cara pengumpulan data, analisis, dan kerangka

penelitian. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi dari masing-masing bab.

- **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan analisis karya sejenis yang kemudian akan dianalisis dan diolah sehingga dapat memperoleh kesimpulan.

- **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi konsep, proses, dan hasil perancangan berlandaskan dengan teori-teori dan data-data yang sudah diperoleh dan dianalisis di bab sebelumnya.

- **BAB V Penutup**

Memuat kesimpulan dan saran dari seluruh proses perancangan.