

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH  
*HERITAGE* KOTA SURABAYA**



**PENCIPTAAN KARYA DESAIN**

Oleh :

**Robby Ratio Nurdiyanto**

**NIM. 1011998024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2016**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH  
*HERITAGE* KOTA SURABAYA**



**PENCIPTAAN KARYA DESAIN**

**Robby Ratio Nurdiyanto**

**NIM. 1011998024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual**

**2016**

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul :

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH *HERITAGE* KOTA SURABAYA**

diajukan oleh Robby Ratio Nurdiyanto, NIM 1011998024, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



M.Sn  
1001

Anggota,

M.Sn  
1001

Anggota,

M.Sn  
1001

Anggota,

M.Sn  
1001

Ketua,

Drs. Baskoro SB, M.Sn.  
NIP. 19650522 199203 1003

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi T, M.Des.  
NIP.19590802 1988 03 2002

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul :

### **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEJARAH *HERITAGE* KOTA SURABAYA**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi sarjana seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasinya yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 12 Januari 2016

Robby Ratio Nurdiyanto  
NIM 1011998024

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanallahu Wa Ta'ala*, Tuhan semesta alam atas seluruh rahmat dan karunia-Nya dan Nabi besar *Muhammad Shallallahu'alaihi wa Sallam* atas ajaran yang dibawanya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini dengan baik.

Tugas Akhir penciptaan karya desain yang harus diselesaikan ini merupakan salah satu syarat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1). Karya yang dihasilkan berjudul "*Perancangan Motion Graphic Sejarah Heritage Kota Surabaya*"

Surabaya merupakan kota sejarah yang berdiri di beberapa masa kependudukan bangsa-bangsa asing. Beberapa peninggalan cagar budaya kota dari peninggalan bangsa-bangsa asing masih ada keberadaannya. Salah satu upaya pelestarian cagar budaya dilakukan dengan berbagai cara oleh pemerintah Kota Surabaya dengan membuat peraturan sesuai dengan undang-undang cagar budaya dan mempromosikan serta mempublikasi warisan cagar budaya kota. Pemilihan media sebagai penunjang informasi tentang sejarah kota masih kurang dan terbatas ruang lingkungannya.

Penunjang informasi dan pemilihan media baru di era teknologi sangat memudahkan masyarakat dalam menerima dan berkomunikasi secara luas. Agar media baru ini tercapai, peran Desain Komunikasi Visual sangat diperlukan dalam memberikan alternatif media penunjang tentang informasi sejarah kota kepada masyarakat. Semoga dengan adanya perancangan ini dapat memberikan informasi tentang sejarah kota dengan menarik, dan membantu melestarikan warisan cagar budaya kota Surabaya.

Yogyakarta, 12 Januari 2016

Penulis

Robby Ratio Nurdiyanto.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa puji dan syukur di persembahkan kepada Allah *Subhanallahu Wa Ta'ala* atas rahmat dan karunia-Nya yang selalu diberikan kesehatan, barokah dan buah pikir yang kreatif untuk selalu berkarya hingga dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir sebagai syarat menyelesaikan studi di jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih saya ucapkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad *Shallallahu'alaihi wa Sallam* yang mengajarkan kita kedalam kesederhanaan, kesabaran dan ketabahan.

Tugas Akhir Perancangan ini juga dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi T, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Drs. Baskoro SB, M. Sn.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn atas semua bimbingan dan masukan bahkan solusi yang diberikan penulis, maturnuwun Pak.
6. Dosen Pembimbing II, F X Widyatmoko, M.Sn., atas saran dan bimbingan serta sarasehan nya dan beberapa pengalaman yang dibagikan, maturnuwun Pak.
7. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku *cognate*, atas saran dan masukan tentang media dan gaya desain.
8. Bapak Gogor Bangsa, M.Sn., selaku koordinator Tugas Akhir atas segala kemudahan dan informasinya.

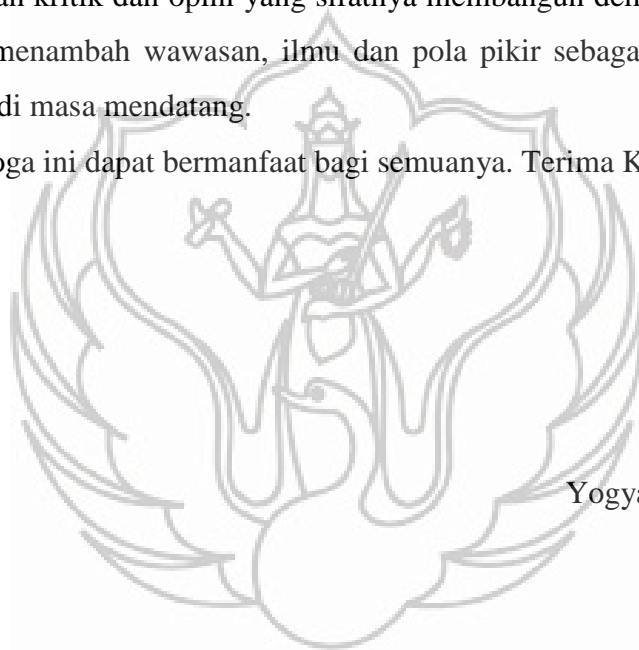
9. Segenap dosen dan karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, informasi, bantuan dan berbagi pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
10. Kedua orang tua, Bapak Maryanto dan Ibunda Dra. Nur Widjiastutie yang selama ini tidak habisnya memberikan kasih sayang, membimbing saya dengan penuh kesabaran serta selalu mendampingi saya dengan doa, dukungan, berbagi pengalaman dan kepercayaan.
11. Saudara kecil yang tumbuh bersama di lingkungan yang sederhana adik perempuan saya Rossynta Widiyanti dan adik laki-laki saya Rommy Putra Mas Widiyanto yang selalu memberikan semangat dan dukungan dengan canda dan tawa.
12. Saudara baru saya suami dari adik perempuan saya Billy Berlian AJ. yang memberikan semangat, dukungan dan berbagi pengalaman. Dan calon istri dari adik laki-laki saya Emy Rahmawati, dan seluruh anggota keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa.
13. Pembimbing dan narasumber serta pelaku pemerhati sejarah kota Surabaya Bapak Purnawan Basundoro guru besar dan direktur sumber daya manusia Universitas Airlangga Surabaya.
14. Best patner, Firman Sidqi dan calon istrinya sebagai rekan konsultasi dan berbagi informasi tentang motion graphic dan video mapping, kerja Anda memang maksimal dengan teknologi yang moderen. Awesome werk.
15. Teman-teman sewonderland, supriono kingdom Bima Yushabara, Anggit Kunto, Tangguh Afandi, Subhan Yusri, Febrian Doni, dan pemuda asal Surabaya Abi Rezandi, Doni Utman, Zaenal Arifin, Regio, Akbar, Angga dan koncoh kabeh.
16. Teman-Teman Southern Killer dan Benteng Bawah Tanah, my patner ber musick Helldust, ceke setan dan rumah singgah anak mandiri sebagai pelipur lara dan penghilang penat.
17. Teman-teman Taling Tarung angkatan 2010, Rizki Bestari, Yuniar Arya, dan teman- teman angkatan 2009 dan seluruh kawan-kawan Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang tak muat jika saya sebut satu persatu.

18. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, semoga Allah *Subhanallahu Wa Ta'ala* membalas kebaikan dengan yang lebih baik, Amin.

Dan pada akhirnya penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa dalam karya Tugas Akhir ini masih banyak kekeurangan. Oleh karena itu , penulis selalu mengharapkan kritik dan opini yang sifatnya membangun demi meningkatkannya kreativitas, menambah wawasan, ilmu dan pola pikir sebagai modal pembuatan karya-karya di masa mendatang.

Semoga ini dapat bermanfaat bagi semuanya. Terima Kasih.



Yogyakarta, Januari 2016

Penulis  
Robby Ratio Nurdiyanto.





Skripsi ini saya persembahkan kepada

**Keluarga Tercinta**

## ABSTRAK

Perancangan *Motion Graphic* Sejarah *Heritage* Kota Surabaya  
Robby Ratio Nurdiyanto

Sejarah merupakan warisan peninggalan yang perlu di jaga dan di lestariakan keberadaanya. Surabaya merupakan kota terbesar ke dua di Indonesia yang memiliki peninggalan sejarah kota dari berbagai kedudukan bangsa asing. Peninggalan sejarah kota dari penjajahan bangsa Belanda hingga kini masih ada keberadaanya, namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui dan sadar akan peninggalan sejarah Kota Surabaya pada era kedudukan bangsa Belanda.

Surabaya merupakan kota yang mempunyai beragam bentuk pola pikir dan gaya hidup masyarakatnya. Pengetahuan dan informasi tentang sejarah kota di Surabaya masih sangat kurang untuk dapat menjangkau khalayak masyarakat Surabaya, hal ini yang menyebabkan kurangnya beberapa masyarakat mengetahui akan pentingnya menjaga sejarah kota yang berupa wilayah, kawasan, benda dan bangunan sebagai cagar budaya yang harus di lestariakan dan di lindungi. Sarana informasi tentang sejarah kota Surabaya sangat terbatas media dan lokasi keberadaanya.

Untuk itulah dirancang sebuah media komunikasi visual yang informatif dan menarik sebagai alternatif media pendukung untuk dapat membantu memberikan informasi tentang sejarah kota Surabaya kepada masyarakat Surabaya. Perancangan menggunakan metode 5W+1H. Tujuan media *motion graphic* Surabaya punya Sejarah memberikan gambaran cerita sejarah kedudukan bangsa Belanda di kota Surabaya dari dulu hingga sekarang yang masih ada keberadaanya, sehingga diharapkan perancangan ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat Surabaya untuk selalu menjaga dan melestarikan cagar budaya kota Surabaya.

Kata kunci : Motion graphic, Sejarah, Belanda, Surabaya

## **ABSTRACT**

*The Designing of Historical Heritage Graphic Motion of Surabaya*  
Robby Ratio Nurdiyanto

*History represent heritage that needs to be maintained and made its existance ever lasting. Surabaya is the second biggest city in Indonesia that have historical heritage by domiciled of various foreign nation. Heritage from the colonizaton era of the Dutch is still exist until nowadays, but many people don't know and aware of the heritage in the city of Surabaya from the Dutch colonization era.*

*Surabaya is a city in which the people have many different way of thinking and lifestyle. Knowlege and information about history of the city in Surabaya is still lacking to reach out the people of Surabaya, it is the reason that cause some people not knowing the importance of maintaining the city's heritage, which in the form of region, area, object and buildings as cultural heritage that must be maintain and protected. Information about the history of Surabaya is limited on its media and whereabouts.*

*That is why designed a visual communication media that is informative and interesting as an alternative media support to help accomodate information about the history of Surabaya for the poeple of Surabaya. The process of designing is using 5W + 1H method. The purpose of 'Graphic Motion' is to give illustration about the history of Surabaya since the Dutch colonization era in Surabaya until now in which the heritages are still exist, so that the expectation of this designing is that could give information for the people of Surabaya to always maintain and protect the cultural heritage of Surabaya.*

*Keywords : Graphic Motion, History, The Dutch, Surabaya*

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Lingkup Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Metode Perancangan.....	8
G. Skematika Perancangan.....	10
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b>	
A. Identifikasi.....	11
1. Tinjauan Tentang Sejarah.....	11
a. Pengertian <i>Heritage</i> .....	11
b. Sejarah Surabaya.....	15
c. Keberadaan VOC di Surabaya.....	19
d. Sejarah Kampung Belanda di Surabaya.....	22
2. Identifikasi Data.....	27
a. Sungai Kalimas.....	27
b. Ford Belvedere.....	28
c. Wilayah Kota Kolonial VOC.....	30
d. Bangunan di Kota Kolonial VOC.....	32
3. Tinjauan Tentang <i>Motion Graphic</i> .....	43
a. Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	43
b. Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	45
c. Ruang Lingkup <i>Motion Graphic</i> .....	47
d. Unsur Perancangan <i>Motion Graphic</i> .....	51
4. Tinjauan Tentang Gaya Desain.....	56
B. Analisis Data dan Media.....	59
1. Analisis Perancangan.....	59
2. Analisis Data.....	61
3. Analisis Media.....	62

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

A. Konsep Kreatif .....	65
1. Tujuan Kreatif .....	65
2. Starategi Kreatif .....	66
a. Target Audiens .....	67
b. Isi Pesan .....	69
c. Jenis, Isi dan Tema .....	70
d. Format Bentuk dan Ukuran Media .....	70
e. Gaya Penulisan Naskah .....	73
f. Gaya Visual .....	73
g. Teknik Visualisasi .....	76
B. Program Kreatif .....	77
a. Judul .....	77
b. Konten .....	78
c. Story Line .....	78
d. Gagasan .....	83
e. Audio .....	84
f. Durasi .....	85
g. Warna .....	85
h. Tipografi .....	86
i. Penerbit .....	87
j. Alur Kerja .....	88
k. Finishing .....	88
C. Jadwal Produksi .....	92
D. Biaya Kreatif .....	93

### **BAB IV VISUALISASI**

A. Data Visual .....	97
1. Data Visual Kedatangan Belanda .....	97
2. Data Visual Peta Wilayah Belanda di Surabaya .....	98
3. Data Visual Kota Surabaya di era Kolonial Belanda .....	99
4. Data Visual Pendukung .....	101
B. Studi Visual .....	102
1. Studi Visual .....	103
a. Studi Visual Ilustrasi .....	103
b. Studi Visual Pendukung .....	105
c. Studi Visual Layout .....	106
d. Studi Visual Tipografi .....	107
C. Storyboard .....	110
D. Final Desain <i>Motion Graphic</i> .....	116
E. Media Pendamping .....	124
1. Booklet .....	124
F. Media Pendukung .....	132
1. <i>Videotron</i> .....	132
2. <i>Adsense</i> Media Sosial .....	133
3. <i>Web banner</i> .....	134

4. Poster.....	135
5. Peta <i>Tour</i> .....	136
6. Pembatas Buku.....	137
7. Kaos dan Stiker.....	138

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	139
B. Saran.....	140

DAFTAR PUSTAKA.....	141
---------------------	-----

LAMPIRAN.....	143
---------------	-----



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Skema Perancangan ..... 10
Gambar 2	Peta Surabaya pada pemerintahan Hindia – Belanda tahun 1897 ..... 18
Gambar 3	Sketsa Fort Belvedere di Surabaya pada tahun 1719 ..... 21
Gambar 4	Peta wilayah Sourabaia Kampung Belanda ..... 26
Gambar 5	Peta wilayah Sourabaia Kampung Belanda ..... 26
Gambar 6	Kawasan Bantaran Sungai Kalimas ..... 28
Gambar 7	Sketsa Bastion dan Meriam ..... 30
Gambar 8	Lukisan Johannes Rach (1720, Asia Maior) ..... 32
Gambar 9	Kantor Gezzaghabber di Sourabaia..... 34
Gambar 10	Suasana Kerasidenan ..... 34
Gambar 11	De Algemeene Verzekering Maatschappij ..... 35
Gambar 12	De Javasche Bank ..... 36
Gambar 13	Handelsvereniging Amsterdam (HVA)..... 38
Gambar 14	Gedung Internationale ..... 39
Gambar 15	Kantor van de Nederlandse Handelsmaatschappij ..... 40
Gambar 16	Gedung Geo Wehry & Co ..... 41
Gambar 17	Nederlands Sparbank ..... 42
Gambar 18	Artilerie constructie winkel..... 43
Gambar 19	Anatomy of a Murder (1959)..... 46
Gambar 20	Channel Id MTV motion graphic..... 48
Gambar 21	Hang 'Em High - Motion Graphics Title Sequence Film ..... 49
Gambar 22	Max Miedinger - Kinetic Typography Assignment ..... 50
Gambar 23	Lyubomir Lyubomirov – Infographic Motion Graphic..... 51
Gambar 24	Poster Nomandie 1935 ..... 57
Gambar 25	Poster Travel by Yoshmar Manrique ..... 58
Gambar 26	Contoh Ilustrasi poster travel dengan gaya desain Artdeco ..... 74
Gambar 27	Contoh Sketsa dengan pencil dan dengan tinta..... 75
Gambar 28	Contoh Teknik komputer digital dengan software adobe illustrator ..... 76
Gambar 29	Contoh tone warna pada motion graphic ..... 86
Gambar 30	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya ..... 87
Gambar 31	Pasukan VOC ..... 97
Gambar 32	Ilustrasi Kedatangan VOC di Jawa ..... 98
Gambar 33	Peta Surabaya di era kedudukan Belanda VOC abad 19 ..... 98
Gambar 34	Suasana kekuasaan Belanda dan Gedung-gedung ..... 100
Gambar 35	Logo Surabaya ..... 101
Gambar 36	Mobil di era Kolonial..... 101
Gambar 37	Pesawat di era kolonial ..... 102
Gambar 38	Kapal kolonial..... 102
Gambar 39	Ilustrasi kedatangan Belanda ..... 103
Gambar 40	Ilustrasi gedung Belanda..... 104
Gambar 41	Ilustrasi visual pendukung ..... 105
Gambar 42	Proses layout..... 106
Gambar 43	Proses layout ikon ..... 107

Gambar 41	Sketsa tipografi logo .....	108
Gambar 45	Tipografi logo terpilih .....	109
Gambar 46	Keseluruhan final artwork motion graphic .....	123
Gambar 47	Medua pendamping booklet .....	131
Gambar 48	Media pendukung videotron .....	132
Gambar 49	Tampilan iklan media pendukung ads di sosial media Instagram.....	133
Gambar 50	Tampilan iklan media pendukung webb banner .....	134
Gambar 51	Tampilan iklan media pendukung poster .....	135
Gambar 52	Tampilan media pendukung peta tour.....	136
Gambar 53	Tampilan media pendukung pembatas buku.....	137
Gambar 54	Tampilan media pendukung kaos .....	138
Gambar 55	Tampilan media pendukung stiker.....	138





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kota Surabaya adalah kota kedua terbesar di Indonesia, kota tertua yang memiliki sejarah panjang ratusan tahun lalu. Kota Surabaya sebagai kota tua memiliki sejarah panjang, Kota Surabaya mempunyai nilai sejarah dalam pertumbuhan pembangunan kota yang terbagi dari beberapa periode kedudukan atas bentuk penguasaan wilayah mulai dari kerajaan sampai bangsa asing. Keberadaan sisa dari bentuk sejarah kejayaan dan penjajahan dalam kurun waktu yang cukup lama tersebut meninggalkan lingkungan buatan yang berbeda ditiap kependudukannya hingga sekarang. Bentuk dari sisa kejayaan yang beragam ditiap periode menghasilkan sejarah dalam bentuk kawasan dan bangunan-bangunan yang dapat menceritakan keberadaan kota pada pemerintahan yang menduduki wilayah Surabaya waktu itu.

Dalam beberapa periode silam, Kota Surabaya merupakan pusat kota dimana kota yang dapat disebut kota pusat adalah kota yang dibangun berdekatan atau berbatasan langsung dengan wilayah perairan. Pembangunan Kota Surabaya melewati beberapa era yang berbeda cara pembuatan lingkungan kotanya. Menurut sejarah, Kota Surabaya pertama dibangun di era pra kolonial di abad XI yang merupakan kota

tradisional yang dibangun di bawah kekuasaan-kekuasaan penguasa lokal seperti raja jauh sebelum datangnya bangsa penjajah, dimana pusat kota berada di sekitar pendopo tempat tinggal penguasa waktu itu. Pada era kolonial kota Surabaya dibangun dibawah wilayah bangsa penjajah, pembangunan kota Surabaya pada waktu era penjajahan tidak dibangun secara pesat. Kedatangan bangsa penjajah sejarah bergelombang membuat daerah-daerah di sekitar pembangunan kota lambat laun dikuasai oleh penjajah.

Masuknya pemerintahan kolonialisme Belanda ke Kota Surabaya pada abad ke-17 menunjukkan ciri-ciri pembangunan kota yang lambat laun semakin menjadi besar. Pembangunan kota kolonial dirancang dan dibangun oleh arsitek Belanda sehingga pembangunan kota mengikuti bentuk fisik yang disesuaikan dengan selera, kepentingan dan kebutuhan orang-orang Belanda (Basundoro, “*Pengantar Sejarah Kota*”, 2012 : 8) Surabaya memiliki bagian pusat kota yang dikenal dengan nama Kota Bawah (*Beneden Stad*) yang berkembang sejak abad ke-18. Kota Bawah di era kolonial Belanda pada awalnya dibangun di wilayah yang kecil dikelilingi oleh tembok dan sungai. Berdasarkan perjanjian 11 November 1743 antara Gubernur Jendral Belanda Van Imhoff dengan Raja Paku Buwono II dari Mataram, VOC memiliki kedaulatan penuh atas kota Surabaya dimana kedaulatan penuh VOC ini menjadi awal Kota Bawah di Surabaya. Kota Bawah mempunyai wilayah terbatas dimana pada wilayah kota bawah digunakan sebagai jantung pusat kegiatan perekonomian penduduk di zamannya, Kota Bawah telah tertulis dalam buku sejarah milik pemerintahan Kota Surabaya dengan sebutan Kampung Belanda. Pendirian

bangunan-bangunan di wilayah kota bawah terjadi pada periode yang berbeda mulai tahun 1870 sampai dengan tahun 1930-an dengan bentuk arsitektur yang beragam sehingga mempunyai karakter yang berbeda-beda.

Perebutan wilayah terjadi di beberapa tahun kemudian antara bangsa-bangsa yang datang dan ingin menguasai kawasan kota Surabaya yang dibangun oleh pemerintahan Belanda. Hingga pada saat masa ketidakjayaan VOC kota ini masih digunakan sebagai pusat kota perdagangan, setelah kemerdekaan Republik Indonesia digantikan pemerintahan Kota Belanda masih menetap dan banyak berdatangan ke Surabaya. Pertempuran besar di Kota Surabaya yang diperingati sebagai hari pahlawan 10 November 1945 menjadi perubahan drastis fungsi kota yang dipegang oleh pemerintahan Belanda. Banyak kerusakan karena pertempuran yang besar itu, pembatasan wilayah kota yang dikelilingi tembok banyak yang hancur. Penataan fungsi kota dipegang sepenuhnya oleh Pemerintahan Indonesia saat itu.

Pada tahun 1990 terjadi ledakan properti, pembangunan baru seperti hotel, pertokoan dan perkantoran banyak dikembangkan di kawasan kota bawah dengan menghancurkan bangunan-bangunan sejarah. Pada tahun 1997 pembangunan terhenti namun pada tahun 2001 pembangunan baru pada kawasan ini kembali marak. Upaya untuk melindungi bangunan-bangunan bersejarah ini telah dilakukan oleh pemerintah Kota Surabaya. Perubahan fisik bangunan-bangunan bersejarah masih bertahan hingga saat ini, namun ada juga beberapa bangunan yang masih utuh dan bertahan sesuai bentuk fisik pada bangunan awalnya. *“Berdasarkan pada potensi dan masalah yang ada, maka penetapan kawasan Kota Bawah ini sebagai kawasan pusaka budaya*

*merupakan satu langkah awal yang diperlukan untuk melindungi kawasan ini secara utuh” (Kwanda, 2005: 447-466).*

Seiring hiruk pikuk masyarakat Surabaya yang terus berkembang dan maju, aset-aset sejarah kota dan bangunan-bangunan yang berdiri sebagai saksi bisu sejarah sudah mulai dikesampingkan. Masyarakat generasi modern hanya mampu melihat beberapa bangunan yang tersisa sebelum tau asal-usul dan perubahan fisik yang menyertai pembangunan baru tersebut. Penyampaian informasi sejarah kota dan bangunan-bangunan lama sebagai upaya pelestarian pusaka budaya sangat terbatas di media yang dibuat pemerintah dan dinas pariwisata. Keterbatasan media yang dibuat oleh pemerintah Kota Surabaya membuat penyampaian informasi tentang sejarah kota dan bangunannya bersifat statis dan terangkum dalam berlembar-lembar buku sejarah yang sangat tebal. Beberapa media informasi tentang sejarah yang sudah ada seperti buku-buku, *website* atau forum media sosial dan museum Kota Surabaya hanya dapat diakses dan dibaca dalam badan arsip Surabaya atau mengikuti forum-forum komunitas sejarah di media sosial. Sehingga perlunya pemilihan media lain untuk penyampaian informasi tentang sejarah Kota Surabaya yang cepat, mudah dipahami dan memancing keingintahuan anak muda tentang sejarahnya.

Pemilihan alternatif media pendukung untuk dapat memberikan informasi kepada golongan remaja adalah media *motion graphic*, dimana media *motion graphic* merupakan media penggabungan audio dan visual grafis gerak yang simpel dan terkesan tidak membosankan untuk menjelaskan dan menceritakan tentang sejarah Kota Surabaya ke khalayak remaja. Kerjasama dengan Dinas Pariwisata Surabaya

atau instansi terkait diharapkan dapat membuat solusi penciptaan media baru karena beberapa faktor yang mendasari adalah kedekatandenganperkembangan media barudikalangan remaja. Banyak anak muda yang acuh tak acuh dan bahkan secara sadar merusak cagar budaya yang menjadi bagian tentang keberadaan sejarah bangunan yang berada di Kota Surabaya.

Perkembangan dalam dunia informasi sangat pesat yang diiringi perkembangan teknologi yang mendukungnya, mengingat pada era digital penyampaian informasi juga dapat secara cepat diterima dengan media digital seperti sekarang ini. Informasi sejarah Kampung Belanda dengan *motion graphic* merupakan media alternatif penyampaian pesan dan informasi sejarah singkat Kota Surabaya di era kolonial kepada remaja pada khususnya dan pada masyarakat pada umumnya. Perancangan *motion graphic* sejarah kota diharapkan dapat memberikan solusi penyampaian kepada khalayak remaja sebagai media alternatif baru, sehingga media ini dapat menumbuhkan minat remaja untuk mengetahui informasi sejarah kota, menghargai dan menjaga isi warisan sejarah Kota Surabaya melalui video singkat *motion graphic*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang media informasi tentang sejarah *heritage* kota Surabaya di era kolonial Belanda sehingga mampu diterima kepada

khalayak remaja di Surabaya dan memberikan nuansa baru dalam penyampaian informasi sejarah kota.

### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan dalam perancangan motion grafis sejarah *heritage* Kota Surabaya pada era kolonial Belanda ini adalah :

1. Merancang sebuah *motion graphic* ilustrasi yang memuat informasi dan sejarah *heritage* kota Surabaya pada era kolonial Belanda kepada target *audience* secara informatif dan komunikatif sehingga mudah untuk dipahami.
2. Merancang sebuah *motion graphic* ilustrasi sejarah *heritage* kota Surabaya pada era kolonial Belanda dimana dapat menarik target *audience* dan masyarakat akan rasa memiliki dan menjaga pelestarian kawasan tersebut.
3. Merancang sebuah *motion graphic* ilustrasi sejarah *heritage* Kota Surabaya sebagai media promosi dinas pariwisata mengenai pengenalan kawasan *heritage* di Surabaya.

### **D. Lingkup Perancangan**

Batasan perancangan ini menyangkut beberapa hal, antara lain :

1. Perancangan berupa media informasi *motion graphic* tentang berbagai sejarah *heritage* meliputi sejarah awal berdirinya kawasan, bangunan dan keadaan

sosial pada waktu itu dan keadaan sekarang yang terdapat di Kota Surabaya (*Beneden Stad*) Kota Bawah dengan gaya desain grafis yang menarik.

2. Obyek perancangan adalah *heritage* yaitu beberapa kawasan bangunan bersejarah yang mempunyai cerita peran terhadap perkembangan Kota Surabaya yang ditinjau dari terbentuknya Kota Surabaya (*Beneden Stad*) hingga saat ini.
3. Target *audience* perancangan secara demografis adalah khalayak remaja 18 - 21 tahun.

#### **E. Manfaat Perancangan**

##### **1. Bagi Target *Audience* dan Masyarakat**

Perancangan diharapkan mampu mengajak menghargai, mengingat dan menjaga warisan bangunan sejarah Kota Surabaya dan mampu memberikan informasi yang lengkap tentang semua bangunan sejarah Kota Surabaya kepada seluruh lapisan masyarakat dan generasi muda.

##### **2. Bagi Mahasiswa dan Praktisi Desain Komunikasi Visual**

1. Perancangan diharapkan memberikan inspirasi media *motion graphic* dalam penyampaian informasi sejarah kota yang komunikatif dan informatif pada sebuah perancangan komunikasi visual.

2. Perancangan diharapkan dapat memberikan wawasan pemilihan media yang berbeda dan efektifitas media *motion graphic* dalam penyampaian perancangan visual sejarah kota.

## **F. Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah :

### **1. Pengumpulan Data dan Dokumentasi**

Metode mencakup pencarian data kepustakaan dari berbagai sumber pustaka, dokumentasi foto sejarah bangunan terdahulu dan studi literatur dari berbagai media, baik media konvensional cetak maupun media digital internet yang mendukung secara verbal atau visual perancangan ini.

### **2. Wawancara**

Wawancara dengan narasumber saksi sejarah yang berkaitan dengan permasalahan yang dapat mengetahui cerita sejarah dan perkembangan pada waktu itu dan beberapa pakar tentang tata ruang Kota Surabaya dulu hingga sekarang. Wawancara terhadap khalayak masyarakat umum dan remaja guna mengetahui seberapa besar pengetahuan masyarakat terhadap konten yang akan diangkat, serta untuk mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.



### 3. Metode Analisis Data

Analisi data dengan menggunakan metode 5W + 1H (*What, Why, Who, Where, When and How*) sebagai dasar untuk objek perancangan dan promosi iklan dari media utama.

a. *What* (obyek)

Apa yang menjadi obyek dari perancangan *motion graphic* sejarah *heritage* Kota Surabaya ?

b. *Why* (tujuan)

Mengapamerancang *motion graphic* sejarah *heritage* Kota Surabaya ?

c. *Who* (target audien)

Siapa target audiens dari perancangan *motion graphic* sejarah *heritage* Kota Surabaya ini ?

d. *Where* (ruang lingkup)

Dimana saja ruang lingkup pembatasan untuk mengunggah *motion graphic* sejarah *heritage* Kota Surabaya ini ?

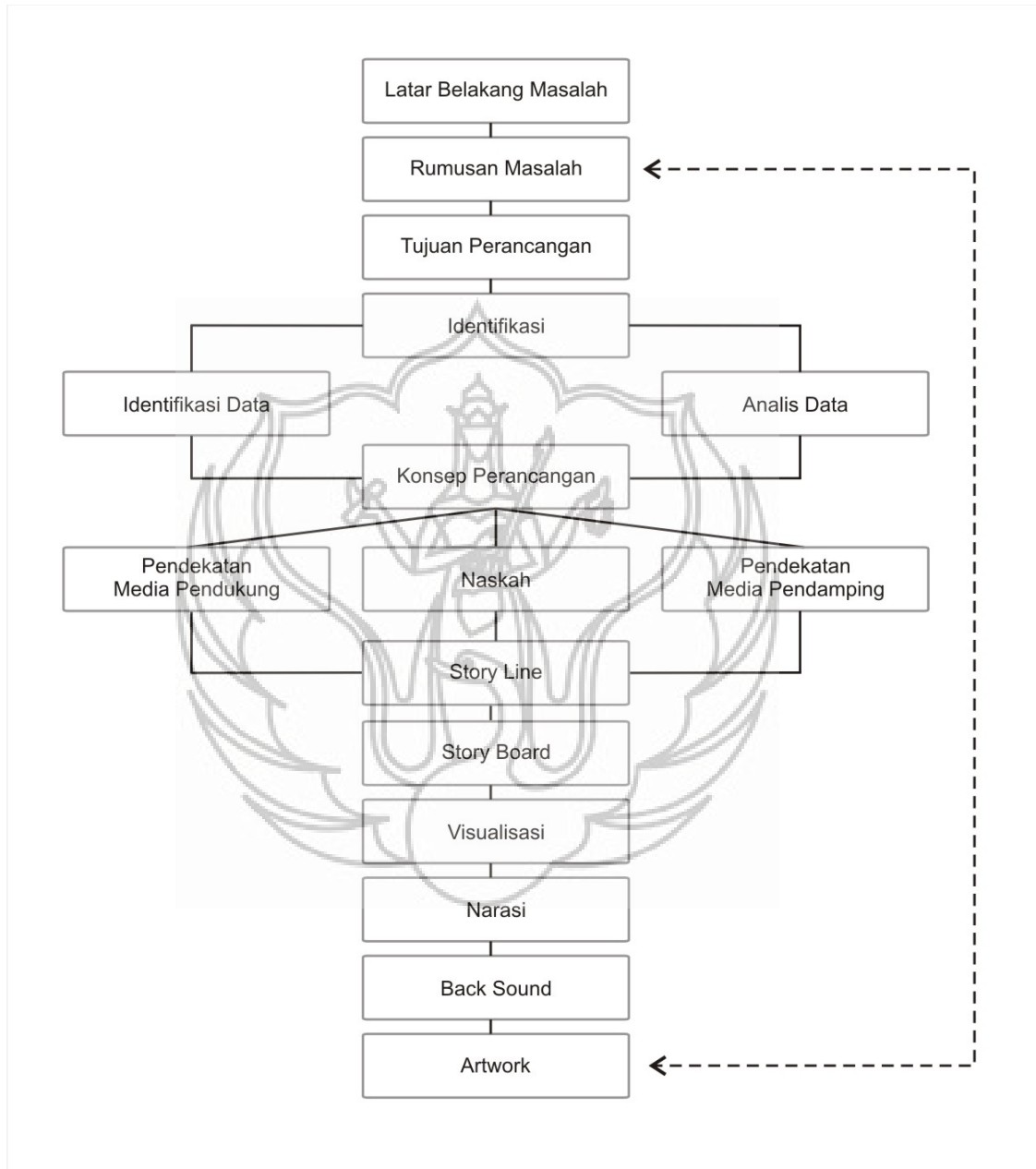
e. *When* (kapan ditayangkan?)

Kapan penayangan *motion graphic* sejarah *heritage* Kota Surabaya ?

f. *How* (bagaimana penyajiannya?)

Bagaimana penyajiannya *motion graphic* sejarah *heritage* Kota Surabaya ?

## G. Skematika Perancangan



Gambar 1 : Skema Perancangan