



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 1, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/02/2025
 Reviewed : 02/03/2025
 Accepted : 02/03/2025
 Published : 12/03/2025

Jan Michael Rumbrar¹
 Anthony Y. M.
 Tumimomor²

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI SEJARAH KOTA JAYAPURA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

Abstrak

Kota Jayapura menyimpan banyak kisah bersejarah dalam perkembangannya dari awal berdirinya hingga saat ini. Berbagai peristiwa yang terjadi di Kota Jayapura mempunyai nilai-nilai pembelajaran sejarah yang sangat tinggi. Namun berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap responden yang berasal dari kota Jayapura, mengatakan bahwa pembelajaran sejarah yang terjadi di Kota Jayapura penting untuk diketahui oleh masyarakat. Namun sayangnya, informasi penting tersebut belum diketahui oleh sebagian besar masyarakat yang tinggal di Jayapura. Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, maka perlu adanya media informasi yang mampu memberikan informasi dengan lebih detail dan menarik, salah satunya adalah dengan menerapkan motion graphic. Dengan metode penelitian kualitatif dan menerapkan strategi linier, maka dihasilkan sebuah video motion graphic yang mampu memberikan informasi mengenai perjalanan dan peristiwa sejarah yang terjadi di Jayapura kepada masyarakat.

Kata Kunci : Sejarah, Kota Jayapura, Motion Graphic

Abstract

Jayapura City holds many historical stories in its development from its inception until now. Various events that occurred in Jayapura City have very high historical learning values. However, based on research conducted on respondents from Jayapura City, it was stated that historical learning that occurred in Jayapura City is important for the public to know. Unfortunately, this important information is not yet known by most of the people living in Jayapura. Based on the existing problems, there needs to be an information media that is able to provide more detailed and interesting information, one of which is by implementing motion graphics. With qualitative research methods and implementing linear strategies, a motion graphic video is produced that is able to provide information about the journey and historical events that occurred in Jayapura to the public.

Keywords: History, Jayapura City, Motion Graphic

PENDAHULUAN

Kota Jayapura merupakan ibu kota dari Provinsi Papua. Keberadaan kota ini telah ada sejak tahun 1900-an, kota ini juga mengalami peradaban sesuai dengan masanya, sehingga kota ini pun menyimpan banyak cerita sejarah yang mempengaruhi peradaban di Indonesia dan dunia internasional. Pada masa lalu, Kota Jayapura menjadi saksi bisu terjadinya perang dunia ke-II antara Jepang dengan Amerika yang merupakan sekutu Belanda pada waktu itu. Kota yang secara tidak langsung dibentuk pada masa Hindia Belanda, menyimpan kisah menarik dalam perkembangannya dari awal berdirinya hingga saat ini. Berbagai peristiwa yang terjadi di Kota Jayapura mempunyai nilai-nilai pembelajaran sejarah yang sangat penting untuk diketahui oleh generasi saat maupun yang akan datang.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan dengan melakukan berbagai penelusuran informasi baik secara offline dan online, didapat hasil bahwa media informasi yang menjelaskan khusus perubahan yang terjadi di Kota Jayapura, baik dari segi sejarah maupun peristiwa yang terjadi, masihlah sangat kurang dan bahkan tidak ada. Padahal jika mengacu pada kurikulum yang

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana
 email rumbrarjan@gmail.com, ant.tumimomor@uksw.edu

terdapat di SMP khususnya kelas 8, materi sejarah kota lokal menjadi salah satu materi di dalamnya.

Selain melakukan penelusuran data, dilakukan juga pengamatan berbagai lokasi sejarah, ternyata di lokasi sejarah pun tidak ada informasi dan literasi mengenai sejarah yang terjadi di Kota Jayapura. Observasi juga dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 50 masyarakat secara acak kepada 50 masyarakat yang pernah tinggal dan atau berdomisili di Kota Jayapura, didapat hasil bahwa 33 responden diantaranya belum pernah mengetahui tentang sejarah Kota Jayapura. Dan 50 responden mengatakan bahwa penting adanya sebuah media yang dapat memberikan informasi mengenai Kota Jayapura.

Perjalanan sejarah suatu bangsa adalah perjalanan membentuk karakter bangsa (Khoirul, 2019). Berbagai fakta historis merupakan karakter bangsa yang terbentuk di dalam dinamika sejarah. Pendidikan yang dilakukan dengan memperhatikan nilai-nilai karakter dalam sejarah bangsa. Sejarah sangat potensial bahkan esensial untuk mengembangkan karakter. Materi sejarah harus tidak hanya kaya fakta, tetapi juga kaya nilai. Untuk itu diperlukan upaya untuk mengoptimalkan potensi sejarah dalam membentuk karakter bangsa. Narasi sejarah yang sarat nilai diharapkan dapat menjadi sarana internalisasi nilai-nilai karakter. Melalui pembelajaran sejarah, nilai-nilai dapat terus diwariskan dari generasi ke generasi.

Pembelajaran sejarah berperan penting dalam pembangunan karakter bangsa (Rusli, 2020). Maka untuk itu dibutuhkan sebuah media yang dikhususkan menyalurkan nilai-nilai dari pembelajaran sejarah tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik adalah video pembelajaran dengan menggunakan teknik motion graphic. Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Perancangan video berbasis motion graphic dinilai efektif dan menarik secara visual sebagai media penyajian dan penyampaian informasi. Setelah observasi yang dilakukan belum ada video pembelajaran sejarah yang dibuat secara menarik, informatif dan juga faktual sesuai perkembangan zaman.

Berdasarkan pembahasan tersebut maka di rancanglah Perancangan Video informasi Sejarah Kota Jayapura dengan Teknik Motion Graphic yang menceritakan mengenai sejarah dan perkembangannya dari masa ke masa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan video motion graphic sejarah Kota Jayapura menggunakan metode kualitatif. Beberapa teknik metode kualitatif yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan langsung di lapangan dan juga melakukan wawancara dengan narasumber yang kredibel dan memiliki pengetahuan mengenai topik penelitian yang sedang dilakukan. Salah satu narasumbernya adalah guru sejarah SMP di Kota Jayapura.

Dalam merancang video informasi dibutuhkan strategi penelitian dalam menyusunnya. Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi penelitian Linier. Perancangan video informasi dan penyelesaian dilakukan dari tahapan pertama ke tahapan berikutnya.

Graphic adalah dengan dilakukan pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer didapat dengan melakukan wawancara dengan Bapak Hedam Abepura selaku Guru Sejarah SMP, untuk mendapatkan data dan informasi mengenai konten lokal mengenai sejarah Papua secara umum dan sejarah perkembangan Kota Jayapura secara khusus. Data yang didapat berupa kisah sejarah, tahun terjadinya peristiwa sejarah dan perubahan penyebutan kota Jayapura.

Untuk mendukung data primer maka dilakukan pengumpulan data sekunder. Data sekunder didapat dari berbagai sumber melalui studi pustaka, yaitu dengan melakukan penelusuran informasi melalui jurnal, artikel penelitian, buku dan berbagai referensi tertulis lainnya yang berkaitan dengan topik dan mendukung penelitian yang sedang dilakukan .

Setelah melakukan pengumpulan data primer dan data sekunder, maka tahapan berikutnya adalah perancangan media. Pada perancangan media dilakukan pengambilan data

visual yaitu foto atau video untuk mendukung pembuatan aset motion graphic. Secara umum proses perancangan sesuai dengan proses produksi media pada umumnya, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

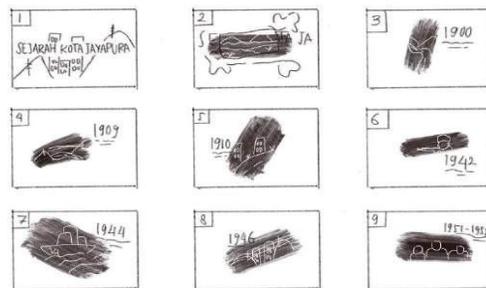
Tahapan pertama dalam proses perancangan video informasi dimulai adalah tahapan pra produksi dimana dimana pada proses terdapat proses penentuan ide ide dan konsep, perancangan storyline, dan pembuatan storyboard. Ide yang digunakan adalah bagaimana menceritakan sejarah dan peristiwa yang pernah terjadi di Kota Jayapura dengan lebih detail dan menarik kepada target audience dan masyarakat secara umum. Sedangkan konsep dari video informasi ini adalah bagaimana menerapkan video motion graphic di video informasi, sehingga dapat menarik perhatian dan memberikan pengetahuan baru kepada masyarakat mengenai sejarah perkembangan kota Jayapura.

Secara garis besar, perancangan video motion graphic sejarah Kota Jayapura adalah dengan menyoroti tahun-tahun dan peristiwa penting yang terjadi dalam cerita sejarahnya yang dikemas secara singkat dan padat. Teknik yang digunakan adalah motion graphic pada pembuatan video ini yang dapat menambahkan efek dramatis pada penyampaiannya. Dalam tekniknya menggunakan menampilkan foto yang berkaitan dengan peristiwa dan perkembangan Kota Jayapura pada masa lampau dengan teknik motion graphic.

Warna yang digunakan sebagai warna dominan pada motion graphic adalah warna-warna vintage atau klasik retro. Pemilihan warna ini gunakan untuk membangun suasana dan membantu memperkuat kesan klasik pada footage-footage sejarah yang digunakan didalam video. Salah satu contoh warna yang digunakan seperti adalah hitam, putih, dan coklat.

Alur cerita dirancang sesuai dengan periodisasi perkembangan sejarah kota, oleh sebab itu maka dirancanglah sebuah storyline untuk mempermudah penentuan alur cerita pada video informasi yang akan ditayangkan. Storyline pada video ini dimulai dengan pengenalan Kota Jayapura yang dimana mempunyai banyak sejarah yang sudah ada sejak zaman penjajahan belanda. Setelah itu dimulai dengan kedatangan belanda Pada sekitar tahun 1900 serta menetap disana dan mengubah namanya menjadi Hollandia. Setelah itu disoroti peristiwa dan perkembangan Hollandia dimulai dari tahun 1900-1959 dan hingga berubah namanya menjadi Kota Jayapura.

Tahap selanjutnya adalah perancangan storyboard. Storyboard merupakan rangkaian sketsa gambar yang nantinya akan dijadikan arahan dalam pembuatan animasi. Storyboard akan dirancang berdasarkan dengan alur cerita yang telah ditetapkan dalam storyline.



Gambar 1. Gambar perancangan storyboard

Produksi

Setelah melakukan proses pra produksi, maka tahapan berikutnya adalah produksi yang meliputi pembuatan animasi dan produksi voice over. Proses animasi yang dilakukan yaitu memberikan tambahan animasi green screen yang pada footage video drone Kota Jayapura yang terdapat pada opening dan closing. Dan pada keseluruhan scene dimasukan foto-foto Kota Jayapura pada masa lampau yang mendukung narasi scene tersebut. Kemudian foto-foto tersebut dianimasikan dengan overlay garis kuas yang muncul, yang diposisikan di tengah frame. Ditambahkan tahun kejadian suatu sejarah yang sesuai dengan narasi dan juga penjelasan

secara singkat peristiwa sejarahnya. Adapun agar terlihat lebih menarik diberikan efek animasi kuas yang digabungkan pada gambar latarnya. Proses ini digunakan pada setiap scene yang ada. Proses penganimasian dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Proses Animasi

Tahap selanjutnya adalah recording narasi, penentuan backsound dan penentuan sound effect untuk melengkapi video motion graphic. Dalam proses recording narasi, dilakukan perekaman voice over sehingga dapat membantu penonton untuk dapat menerima informasi dengan lebih jelas dan memperkuat visualisasi yang disajikan.

Proses pasca produksi adalah proses akhir dari tahap perancangan video, tahap ini terdiri dari tahap audio-mixing dan rendering, yang dijelaskan sebagai berikut, pada tahap mixing adalah tahap pertama pada post production yang meliputi penggabungan musik, voice over dan sound effect. Backsound yang dipilih menggunakan instrumen jenis sinematik untuk membangun suasana dan memberikan suasana dramatis pada video informasi. Selain itu juga ditambahkan sound effect sesuai dengan animasi foto yang akan muncul pada setiap scenenya. Proses audio mixing bertujuan supaya video motion graphic memiliki perpaduan suara yang menyatu dan membuat tampilan audio dan visual video terlihat lebih hidup.

Rendering adalah tahap setelah produksi selesai, di mana rendering dilakukan sebagai finalisasi dari data yang diinput dalam proses perancangan animasi, yang kemudian diterjemahkan dalam sebuah output dengan format video berdurasi 6 menit 15 detik. Proses rendering ini menggunakan setting 4k UHD atau 3840 x 2160 pixel dengan 30 fps agar gambar yang ditampilkan lebih detail dan tajam.

HASIL PERANCANGAN MEDIA

Berdasarkan hasil perancangan maka didapat hasil video informasi yang memberikan informasi mengenai sejarah perkembangan kota Jayapura secara periodisasinya. Adapun pembahasan video informasi dapat dilihat pada berikut ini:

Pada bagian opening menampilkan beberapa footage video drone kota jayapura yang ditambahkan dengan efek brush motion graphic. Setelah itu dilanjutkan dengan judul yang menampilkan tahun perkembangan Kota Jayapura. Opening dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Opening

Dimulai dengan Scene 1 yang menampilkan beberapa footage foto yang dipadukan dengan motion graphic. Scene menjelaskan tentang Kota Jayapura yang sudah ada sejak jaman penjajahan belanda. Potongan scene 1 dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Scene 1

Scene 2 menampilkan tahun dan penjelasan singkat tentang peristiwa yang terjadi pada masa itu. Pada scene ini berisikan awal sejarah Kota Jayapura yang terjadi pada tahun 1900 saat kedatangan Belanda. Potongan scene 2 dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Scene 2

Pada scene 3 berisikan perkembangan Belanda yang telah menempati tempat tersebut dan perkembangan pada tempat tersebut yang terjadi pada tahun 1909. Potongan scene dapat dilihat pada gambar 6 .



Gambar 6. Scene 3

Berikutnya pada scene 4 menceritakan kejadian yang terjadi pada tahun 1910. Belanda mulai menetap dan menamai tempat itu dengan nama Hollandia dan ditetapkan sebagai ibukota pemerintahan. Dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Scene 4

Scene 5 menjelaskan kejadian yang terjadi pada tahun 1942 pada masa perang dunia ke-2, Jepang menduduki Hollandia. Scene 5 dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Scene 5

Pada scene 6 menampilkan peristiwa yang terjadi pada tahun 1944 dimana tentara sekutu Amerika datang, dibawah pimpinan Douglas Mc Arthur berhasil mengalahkan Jepang dan mengambil alih kota Hollandia. Scene 6 dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Scene 6

Scene 7 berisikan peristiwa pada tahun 1944-1946. Perubahan tempat ibukota ke Kota Nika dan menjadi keresidenan New Guinea. Scene 7 dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Scene 7

Selanjutnya scene 8, menceritakan sejarah pada tahun 1946 Kota nika dipindahkan ke Nibi-

abei dan berubah menjadi ibukota yang baru dengan nama Kota Baru. Scene 8 dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Scene 8

Berikutnya pada scene 9 berisikan sejarah yang terjadi pada tahun 1951-1958. Kota Baru berubah namanya hingga menjadi Hollandia dan akhirnya menjadi ibukota pemerintahan yang baru. Scene 9 dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Scene 9

Evaluasi

Evaluasi pertama dilakukan dengan wawancara kepada Maurids Yansip sebagai salah satu editor video Jubi yaitu satu media berita di Jayapura untuk mendapatkan masukan dari segi editing, animasi motion graphic, dan pengaturan audio. Dalam pengeditan sudah sangat baik dimana terdapat pemaduan dinamis footage pada intro dan foto pada scene-scene berikutnya. Namun harus diperhatikan pada nama-nama tempat yang disebutkan harus menggunakan nama yang dikenal pada masa sekarang. Untuk animasi motion graphic sudah sangat bagus dan tidak membosankan, perpaduan warna pada scene memberikan kesan masa lampau yang cocok dengan alur cerita. Audio yang digunakan sangat baik ditambahkan dengan narasi yang jelas memperkuat pemberian informasi. Tetapi pada backsound pada beberapa scene masih melebihi voice over dan harus diperbaiki agar penyampainya dapat diterima dengan baik.

Evaluasi berikutnya dilakukan dengan wawancara kepada Lisa Rettop selaku Guru Sejarah di SMP YPK Hedam Abepura di Kota Jayapura. Beliau mengatakan bahwa video ini menarik dan informatif. Dalam segi alur, narasi, penyampaiannya sudah sangat baik. Video ini dikatakan dapat menjadi media informasi atau pembelajaran baru yang dapat dibagikan kepada masyarakat luas dan ataupun ke sekolah-sekolah di yang memiliki materi pelajaran sejarah lokal. Adapun masukan seperti keseimbangan antara backsound dan narasi yang harus diperhatikan.

Penguji

Setelah melakukan evaluasi dan merevisi video berdasarkan dari masukan para narasumber ahli, maka langkah selanjutnya adalah menguji video informasi kepada target audiens yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan dengan memperlihatkan hasil video dan memberikan pertanyaan kepada 50 responden secara acak dengan tetap memperhatikan aspek demografi, geografi dan psikologi. Rata-rata responden yang dipilih adalah yang berdomisili di

Kota Jayapura. Adapun hal-hal yang ditanyakan berupa visual, audio dan narasi, dan juga informasi yang disajikan. Dari segi visual, seluruh responden mengatakan sudah menarik. Pada segi audio dan narasi juga mengatakan sudah baik dan jelas. Dan dari segi informasi, responden mengatakan bahwa video sejarah Kota Jayapura ini informatif, sangat mudah untuk dipahami dan sudah layak untuk dibagikan kepada masyarakat luas.



Gambar 15. Hasil Kuesioner Responden

Implementasi Media

Tahap implementasi bertujuan untuk menerapkan hasil perancangan ini agar dapat berguna dan menjangkau secara luas masyarakat Kota Jayapura ataupun masyarakat umum lainnya. Hasil perancangan pada penelitian ini diimplementasikan secara online dengan memanfaatkan platform Youtube, sehingga harapannya video informasi dapat diakses dengan mudah. Implementasi video informasi dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Implementasi Media di platform Youtube

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil perancangan video motion graphic Sejarah Kota Jayapura ini dapat digunakan dan layak untuk menjadi salah satu media informasi dan pembelajaran sejarah lokal mengenai perkembangan Kota Jayapura. Video Informasi yang telah dirancang dengan teknik motion graphic, diharapkan dapat membantu masyarakat Kota Jayapura dalam mengetahui sejarah perkembangan Kota Jayapura dengan lebih menarik.

Adapun hasil perancangan pada penelitian ini masih perlu untuk disempurnakan sesuai dengan masukan yang didapatkan dari proses pengujian sebelumnya. Agar dapat berguna pada masa depan, metode dan proses perancangan pada penelitian ini disarankan untuk dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan jaman, tren, teknologi, dan perubahan karakteristik pada target audience di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggaraini, 2020. Perancangan Video Infografis Dampak Obesitas Bagi Remaja dengan Teknik Motion Graphic. Salatiga; Universitas Kristen Satya Wacana
- Damayanti dan H. Wulandari, 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk siswa kelas XI pada Desain Multimedia di SMK Negeri 1 Dibadak. Universitas Muhammadiyah Sukabumi
- Desmond. Tony Wibowo, 2020. Study teori warna pada foto dengan style retro. Jurnal Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology. Batam:UIB.
- Iman. Pindi, 2013. Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain, Bandung: ITB
- Maurids, 2019. Perancangan Video Feature Jejak Sejarah Peninggalan Perang Dunia ke II di Biak Papua. Salatiga; Universitas Kristen Satya Wacana
- Metamorphosys.co.id., 2022. Invansi Sans-Serifm, terlihat sama tetapi efektif. Diakses November 2024
- Michael. Betancourt, 2013. The History Of Motion Graphics. Wildside Press
- Pemerintah Kabupaten Jayapura, 2019. Sejarah Menurut Permendagri No.66 Tahun 2011. Diakses Dari <https://Jayapurakab.Go.Id/Pemerintahan/Sejarah/Sejarah- Menurut-Permendagri-No-66- Tahun-2011 />. (Diakses Pada 1 November 2024)
- Petrik Menasi, 2023. Jayapura Berawal Dari Kamp Knil.
- Sarwono, Jonathan, dan Hary Lubis. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: PT ALFABETA.
- Suryanto. 2015. Pengantar Ilmu Komunikasi. Cetakan Kesatu. Bandung: Pustaka Setia
- Yudi, Khoirul, 2019. Pembelajaran Sejarah Transformatif Untuk Materi Sejarah Kontroversial. Madiun: Unipma Press Yusuf , 2017. Perancangan Perancangan Video Informatif Tentang Hipertensi Berbasis Motion Graphic. Salatiga; Universitas Kristen Satya Wacana