

MOCK UP DIGITAL STORYTELLING UNTUK HISTORIKAL MONUMEN TUGU MUDA SEMARANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Dzuha Hening Yanuarsari¹, Toto Haryadi²

¹Universitas Dian Nuswantoro

²Universitas Dian Nuswantoro

dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id,
haryadi.toto@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Monumen Tugu Muda merupakan salah satu cagar budaya yang menjadi ikon kota Semarang. Bangunan tersebut memiliki kandungan yang kental sekali akan sejarah. Pertempuran Lima Hari di Semarang menjadi saksi bisu awal mula dibangunnya monumen tersebut. Seiring berjalannya waktu, menanamkan semangat juang para pahlawan yang gugur terkendala dengan salah satunya yakni media populer yang mulai tumbuh dan berkembang dimana tidak bisa dikendalikan konten isi atau muatannya. Menumbuhkan semangat juang anak merupakan salah satu tujuan penelitian yang menarik untuk diangkat. Semua itu dapat diwujudkan dengan membuat media yang mampu merengkuh aspek stimulus kognitif, psikomotorik dan sosial. Penelitian ini menawarkan solusi membudayakan lokal konten dalam wujud inovasi teknologi berbasis *digital storytelling* dalam membangun pengalaman interaksi dengan muara dapat menumbuhkan semangat juang anak sebagai bentuk penghargaan terhadap pahlawan terdahulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan menggunakan teori RWD (Ruang Waktu Datar). Luaran yang dicapai pada penelitian ini berupa mock up desain *digital storytelling* mengenai historikal Monumen Tugu Muda Semarang dan nantinya juga bisa menjadi rujukan atau masukan bagi Dinas Pendidikan Kota Semarang dalam mengembangkan media pendidikan.

Kata Kunci: cagar budaya, *digital storytelling*, monumen tugu muda semarang

Abstract

Tugu Muda Monument is one of the cultural heritage which became the icon of Semarang city. The building has a very thick history. The Five Day Battle in Semarang was a silent witness to the beginning of the construction of the monument. Over time, instilling the fighting spirit of fallen heroes was constrained by one of them being popular media which began to grow and develop where content or content could not be controlled. Growing children's fighting spirit is one of the interesting research goals to be appointed. All that can be realized by making media capable of embracing aspects of cognitive, psychomotor and social stimulus. This research offers a solution to cultivate local content in the form of digital storytelling based technology innovation in building interaction experiences with estuaries to foster children's fighting spirit as a form of appreciation for previous heroes. The method used in this study is a qualitative method with an approach using the theory of RWD (Flat Time Space). The output achieved in this study is a digital storytelling mock up design of the historical Tugu Muda Semarang Monument and later it can also be a reference or input for the Semarang City Education Office in developing educational media.

Keywords: cultural heritage, *digital storytelling*, tugu muda semarang monument

PENDAHULUAN

Simbol nasionalisme merupakan salah satu penumbuh semangat juang yang mampu membangun kembali pembangunan. Tugu Muda di Kota Semarang merupakan salah satu simbol nasionalisme yang merupakan peninggalan pada masa tempo penjajahan dimana akhirnya diakhiri dengan kebahagiaan. Mengutip harian online Kompas 2012, menyebutkan bahwa kawasan Tugu Muda sendiri ditetapkan sebagai kawasan cagar budaya berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah 2011-2031. Penetapan bangunan Tugu Muda sebagai cagar budaya merupakan wujud apresiasi terhadap bangunan sejarah tersebut. Namun dengan seiring berjalannya dan berkembangnya teknologi, bangunan cagar budaya mulai tenggelam ditelan waktu terutama pada aspek informasi asal usul dan sejarah dibangunnya bangunan tersebut. Padahal dengan mengenal dan mengetahui asal usul historikal sejarah bangunan tersebut harapannya akan tumbuh semangat juang pada generasi penerus para pejuang yang telah gugur pada masa penjajahan sehingga kedepannya mampu memajukan pembangunan dengan semangat tersebut.

Pengamat dibidang sosial politik dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yakni Ansari Yamamah (2015), menilai bahwa generasi muda Indonesia saat ini kurang menguasai tentang perjalanan sejarah bangsa Indonesia. Suguhan mengenai sejarah perjalanan para pahlawannya kurang, karena mereka justru mengenal perjuangan dari tokoh-tokoh serial kartun yang ditampilkan pada televisi. Ini menunjukkan fenomena yang kontras dimana terjadi pergeseran paradigma mengenai tokoh acuan atau tokoh panutan yang mustinya diambil dari tokoh-tokoh pahlawan yang sebenarnya justru tergantikan dengan tokoh kartun ataupun superhero yang banyak tumbuh pada dunia televisi. Begitu juga dengan pergeseran paradigma mengenai bangunan sejarah yang mulai jarang dikunjungi dan diperhatikan, terganti dengan bangunan mall maupun bangunan modern atau kontemporer yang banyak menghiasi sudut kota.

Media sosialisasi yang banyak ditemui di pasaran juga lebih banyak ditemui lewat bentuk statis yang belum memiliki unsur interaktif yang inovatif dengan banyak muatan teks didalamnya sehingga seringkali menimbulkan kejenuhan pembaca maupun yang melihat media tersebut. Dengan target hasil penelitian

ditujukan untuk anak-anak, media dengan konsep interaktif sangat dipertimbangkan dalam upaya mempopulerkan kembali bangunan dengan muatan yang kental akan sejarah.

Kebudayaan dan teknologi harapannya saling berkombinasi dan bejalan beriringan karena kebudayaan memiliki nilai yang tidak terhingga yang mampu menjadi ciri khas dan mempersatukan kelompok, bangsa atau negara. Menurut Aruan (2013) dalam artikel yang dimuat oleh artikel.pricearea.com, menyebutkan bahwa ketika orang-orang dengan pemikiran terbatas mendefenisikan teknologi, maka aspek budaya akan ditempatkan sebagai bagian diluar teknologi, teknologi hanya terbatas pada masalah tehnik. Sedangkan bagi orang-orang dengan pemikiran yang lebih luas, teknologi dikaitkan dengan kegiatan praktik dari teknologi yang tentu saja tidak bebas nilai karena akan berhubungan dengan tujuan penggunaan teknologi, aspek budaya dan kondisi sosial yang ada. Ketiga aspek tersebut merupakan kombinasi yang saling berkaitan karena saling melengkapi.

Dalam hal inovasi, media pembelajaran memerlukan pembaharuan yang mampu memberikan ketertarikan dan semangat untuk belajar anak. Dukungan dari perkembangan teknologi dan peran orangtua mampu

meberikan hasil yang maksimal dalam pemberian materi ajar lewat media pembelajaran. Salah satu contoh pengaplikasiannya adalah memadukan aspek kebudayaan, teknologi, inovasi dan peran orangtua lewat perancangan media populer.

Penulis mencoba menuangkan dalam penelitian ini yakni memadukan kemajuan teknologi digital, kebudayaan dan seni menjadi bentuk karya seni digital storytelling yang muaranya adalah memberikan manfaat untuk anak-anak dalam mengenal historikal sejarah dan menambah semangat juang dalam mensukseskan pembangunan. Media yang dipilih yakni membuat konsep mock up digital storytelling dalam wujud diorama bangunan tugu muda semarang yang mampu memberikan pengalaman interaktif. Lewat pengalaman tersebut kedepannya mampu melestarikan juga cagar budaya bangunan Tugu Muda Semarang.

METODE PENELITIAN

1. Tahapan Penelitian

Pada tahapan metode penelitian ini penulis membagi menjadi lima tahap sebagai berikut: Tahap 1, Identifikasi masalah. Tahap ini merupakan tahap pengidentifikasian permasalahan mulai dari seberapa besar pengenalan historikal mengenai bangunan bersejarah/ cagar budaya sampai ke anak. Dari

hasil identifikasi tersebut akan diperoleh kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam mengembangkan konsep mock up digital storytelling untuk bangunan cagar budaya yakni Monumen Tugu Muda Semarang. Tahap 2, pencarian alternatif solusi. Tahap ini dilakukan pencarian solusi yang tepat untuk permasalahan yang sudah diidentifikasi. Penggunaan metode deskriptif kualitatif dipakai dimana data diambil dari studi kasus yang ada dilapangan. Dari hasil studi kasus tersebut akan ditemukan berapa banyak anak yang belum memahami historikal bangunan Tugu Muda Semarang juga akan ditemukan media ajar yang cocok dan tepat dalam mendampingi anak mengenal historikal bangunan cagar budaya tersebut yakni berupa mock up digital storytelling dari diorama bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang yang harapannya mampu mengedukasi dan memberikan pengalaman interaktif untuk anak. Tahap 3, Implementasi serta pengembangan. Tahap ini dilakukan implementasi dalam pengembangan media ajar yakni berupa media mock up *digital storytelling* bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang yang tepat dan cocok dikembangkan untuk anak. Tahap 4: Evaluasi dan *finishing*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap perancangan konsep *mock up digital storytelling* yang sudah dikonsepskan. Jika

sudah memenuhi standar konseptual media pembelajaran yang baik, berikutnya dilakukan finishing yang harapannya mampu menghasilkan hasil perancangan yang sesuai dan maksimal serta bermanfaat untuk anak. Tahap 5, Pengambilan kesimpulan serta saran. Capaian pada tahap konseptual perancangan *mock up digital storytelling* yang sudah selesai dibuat selanjutnya dijabarkan secara rinci hasil dan potensi-potensi yang ada untuk kemudian bisa dirumuskan menjadi penelitian berikutnya. Hasil penjabaran berupa kesimpulan, saran serta kendala yang dihadapi dalam penelitian juga usulan dalam pengembangan penelitian berikutnya.

2. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dengan metode deskriptif-kualitatif yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai gambaran penelitian. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan teori Ruang Waktu Datar (RWD) yang harapannya mampu memberikan gambaran tahapan penelitian yang lebih sistematis, akurat dan faktual mengenai gambaran konsep penelitian yang membahas penyampaian materi historikal bangunan cagar budaya yakni monumen Tugu Muda Semarang untuk berikutnya dilakukan evaluasi serta perancangan konsep.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam perancangan konsep *mock up digital storytelling* adalah anak-anak usia 7-11 tahun. Yang dirasa memerlukan edukasi dengan pengembangan media yang diberikan secara kreatif dan interaktif. Menurut Piaget, anak pada usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret, dimana anak sudah mampu berpikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret (aktual). Namun, bagaimanapun juga dalam kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi nyata (Kompasiana, 2015). Pada periodik tersebut dalam penelitian ini diambil menyesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan kepada anak. Anak usia tersebut dianggap mampu menyerap materi ajar yang diberikan karena media yang diberikan nantinya mampu memberikan pengalaman yang interaktif.

4. Metode Pengumpulan Data

Data untuk pengumpulan kebutuhan penelitian dilakukan terlebih dahulu sebelum perancangan penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua metode pengumpulan yakni :

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini menggunakan tahap interview dan wawancara yang dilakukan melalui observasi secara langsung dilapangan yang kemudian dijabarkan

dalam bentuk tulisan yang kemudian diolah dan dianalisis sedemikian rupa hasil yang didapatkan dari narasumber untuk kemudian dipakai sebagai penunjang penelitian. Berikut ini data primer yang dipakai dalam penelitian:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mencari narasumber yang dirasa kompeten untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai historikal cagar budaya khususnya Monumen Tugu Muda Semarang. Wawancara dilakukan dengan pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang mengenai beberapa topik yang berkaitan dengan riset penelitian yakni perancangan *mock up digital storytelling* mengenai bangunan cagar budaya yakni monumen Tugu Muda Kota Semarang.

2. Observasi

Tahap observasi disini merupakan tahap pengambilan data kebutuhan untuk riset yang diperoleh secara langsung pada objek penelitian serta dilakukan pengambilan beberapa hal yang dirasa mendukung untuk kebutuhan penelitian. Harapannya data yang diperoleh cukup relevan dan bisa digunakan sebagai bahan perancangan *mock up digital storytelling* bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang. Observasi dilakukan langsung disepertaran berdirinya monumen Tugu Muda Semarang.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan jenis pengumpulan data yang diperoleh melalui sumber secara tidak langsung. Data bisa diperoleh dengan cara melihat dan membaca artikel maupun buku. Metode sekunder yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

a. Metode Kepustakaan/ Literatur

Metode kepuustakaan digunakan untuk mengumpulkan berbagai kajian teori mengenai perancangan *mock up digital storytelling* cagar budaya Tugu Muda Semarang melalui beberapa sumber literatur sesuai dengan topik yang sesuai dengan objek penelitian. Perolehan data dapat dilakukan dengan pencarian pustaka, baik yang diperoleh melalui sumber buku, surat kabar, internet maupun majalah baik cetak maupun online.

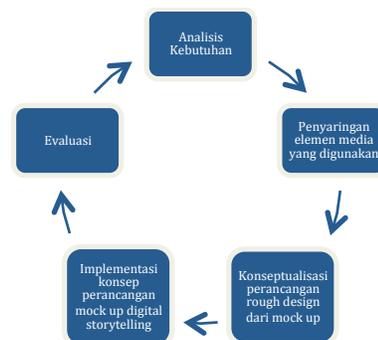
b. Metode Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa foto-foto yang sudah ada mengenai cagar budaya Tugu Muda Semarang.

5. Metode Pengembangan Mock Up Digital Storytelling Cagar Budaya Tugu Muda Semarang

Metode pengembangan *mock up digital storytelling* digunakan untuk mengembangkan penelitian sebagai tahapan dalam penyampaian

perancangan karya yang akan dibuat. Untuk lebih detailnya dapat dilihat sebagai berikut:



Bagan 1. Model Pengembangan Alur *Mock Up Digital Storytelling*

Penjelasan secara detail mengenai tahapan penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Analisis kebutuhan: Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan yang ada lewat pengumpulan data permasalahan dan analisis kebutuhan dalam bentuk data primer dan sekunder untuk kemudian disaring dan diolah menggunakan metode pendekatan bahasa rupa anak melalui Teori Ruang Waktu Datar (RWD)

Penyaringan elemen media interaktif: pada tahap ini dilakukan pengelompokan atau pengklasifikasian elemen media yang dirasa tepat dalam pengembangan penelitian seputar cagar budaya yang sudah ada sebelumnya. Media *mock up digital storytelling* dipilih sebagai media penyampai pesan pembelajaran historikal sejarah bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

Konseptualisasi Perancangan Rough Design dari Mock Up: tahap ini merupakan tahap setelah penentuan media interaktif yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan perancangan berupa konseptualisasi sketsa kasar dari perancangan bentuk *mock up* yang akan disampaikan. Sketsa kasar dari perancangan *mock up* yang akan dibuat merujuk pada pendekatan teori Ruang Waktu Datar dengan cara wimba dan tata ungkapan dalam.

Implementasi konsep perancangan *mock up digital storytelling*: tahap ini merupakan tahap implementasi konsep sketsa kasar yang sudah dibuat kedalam bentuk *mock up digital storytelling*.

Evaluasi: Tahap ini merupakan tahap pengujian/ mengoreksi ulang hasil perancangan yang sudah diimplementasikan pada anak jika didalamnya terdapat kekurangan maupun saran terkait dengan perancangan *mock up digital storytelling*. Jika terdapat kekurangan maka akan dilakukan perbaikan hingga mendapatkan rujukan model penyampaian melalui media yang tepat sasaran dan sesuai kebutuhan juga tujuannya yakni inovatif, kreatif dan informatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Cagar Budaya Tugu Muda Semarang

Pemerintah kota Semarang pada tanggal 10 November 1950 membangun Tugu Muda sebagai monumen peringatan untuk memperingati pertempuran lima hari di Semarang. Monumen tersebut kemudian diresmikan oleh presiden Soekarno pada 20 Mei 1953. Dimana bangunan ini terletak di pertemuan jalan protokol kota Semarang yang merekam banyak peristiwa penting pada lima hari pertempuran.

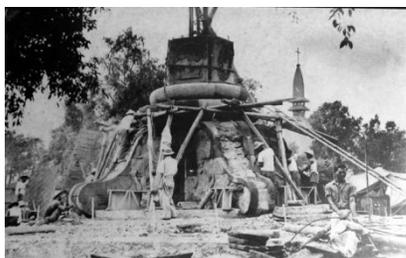


Gambar 1. Cagar Budaya Tugu Muda Semarang
Sumber : <http://www.donisetawan.com/pertempuran-lima-hari-di-semarang/>

Pembangunan Tugu Muda juga mengenal nama dr. Kariadi yang sekarang diabadikan menjadi salah satu rumah sakit besar di Semarang dimana tempat tersebut merupakan tempat awal mula perjuangan para pemuda dalam insiden pertempuran lima hari di Semarang.

Pertempuran tersebut merupakan perlawanan paling hebat rakyat Indonesia melawan Jepang pada masa transisi. Dimana bangunan disekitar kawasannya yakni Lawang Sewu menjadi saksi bisu perjuangan pemuda

Semarang yang dimulai tanggal 15 Oktober 1945 hingga 20 Oktober 1945. Pertempuran tersebut dipicu oleh kaburnya tawanan Jepang pada tanggal 14 Oktober 1945. Pukul 06.30 WIB saat itu para pemuda di rumah sakit mendapatkan instruksi untuk menghadang dan memeriksa mobil Jepang yang melintas didepan Rumah Sakit Purusara. Sedan milik Kempetai disita dan senjata yang dibawa dirampas. Sore harinya, para pemuda aktif dalam mencari keberadaan tentara Jepang dengan tujuan untuk dijebloskan ke Penjara Bulu (sekarang menjadi LP wanita Bulu di Kota Semarang). Kemudian pukul 18.00 WIB, muncul serangan mendadak oleh pasukan Jepang yang bersenjata lengkap yang kemudiaan melucuti delapan anggota polisi istimewa yang saat itu sedang menjaga sumber air minum bagi warga Kota Semarang yaitu Reservoir Siranda di Candi Lama. Kedelapan anggota kepolisian tersebut kemudian disiksa dan dibawa kemarkas Kidobutai di Jatingaleh. Pada sore itu juga, tersiar kabar pasukan Jepang menebar racun kedalam Reservoir itu.



Gambar 2. Pertempuran Lima Hari di Semarang

Sumber : <https://lintas24.com/15-oktober-1945-pertempuran-5-hari-di-semarang.html>

Rakyatpun mulai gelisah. Saat itu dr. Kariadi sebagai kepala RS Purusara bermaksud untuk emamstikan kebenaran kabar tersebut. Selepas waktu maghrib, ada telepon dari pimpinan RS tersebut yang isinya dr. Kariadi diharap segera memeriksa Reservoir Siranda karena kabar racun tersebut.

Dokter tersebut kemudian dengan sigap memutuskan untuk segera pergi ke sana. Pada waktu tersebut suasana sangat genting karena tentara Jepang tengah melakukan serangan di beberapa tempat sasaran termasuk di Reservoir tersebut. Saat itu istri dr. Kariadi yakni drG. Soenarti mencoba untuk mencegah suaminya pergi akantetapi gagal.

Ternyata dalam perjalanan menuju tempat tersebut, mobil yang ditumpangi oleh dr. Kariadi dicegat oleh tentara Jepang di Jalan Pandanaran. Dokter Kariadi dan supirnya kemudian ditembak secara keji. Dokter tersebut sempat dibawa kerumah sakit sekitar pukul 23.30 WIB, namun ketika tiba dikamar bedah nyawa dr. Kariadi sudah tidak tertolong. Ia meninggal pada usia 40 tahun satu bulan.

Gubernur Jawa Tengah saat itu yakni Mr. Wongsonegoro yang meletakkan batu pertama pembangunan monumen tersebut di dekat alun-alun pada tanggal 28 Oktober 1945. Akantetapi

pada November 1945 meletus perang Jepang melawan Sekutu sehingga proyek pembangunannya terbengkalai. Pada tahun 1949, pembangunan kembali diprakarsai oleh Badan Koordinasi Pemuda Indonesia. Akan tetapi upaya inipun gagal karena menemui kendala dalam pendanaan.

Tahun 1951, pembangunan baru kembali menjadi lancar setelah dibentuk panitia Tugu Muda oleh wali kota Semarang Hadi Soebeno Sosro Werdoyo. Desain Tugu Muda saat itu dikerjakan oleh Salim dan relief yang ada dibagian bawahnya dikerjakan oleh seniman Hendro. Batu yang digunakan untuk pembangunan didatangkan dari Kaliurang dan Pakem Yogyakarta. Kemudian tanggal 10 November 1951 diletakkan batu pertama lagi oleh Gubernur Jawa Tengah yakni Boediono, sedangkan pada tanggal tersebut tahun 1953 bertepatan dengan momen Kebangkitan Nasional yang diresmikan oleh Presiden Soekarno.

Tugu Muda sempat mengalami beberapa renovasi tambahan, yakni pada kolam dan taman. Kini kawasan monumen Tugu Muda Diresmikan sebagai kawasan cagar budaya berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2001 mengenai rencana tata ruang wilayah 2011-2031. Dalam kawasan tersebut juga mencakup Gedung Lawangsewu, Wisma

Perdamaian, Gereja Katedral, Museum Mandala Bhakti, dan bangunan Pasar Bulu.

2. Bahasa Rupa Anak (Teori Ruang Waktu Datar/ RWD)

Bahasa rupa anak mulai merambah populer digunakan sebagai media pembelajaran terbaru menggunakan padu padan antara seni keindahan dengan metode penyampaian/komunikasi.

Bahasa rupa mengenalkan perbedaan antara wimba (*image*) dengan tata ungkapan (*grammar*). Didalamnya lagi terdapat isi wimba (*image content*) dan cara wimba (*image way*). Dimana menjelaskan isi wimba sebagai bagian objek yang digambarkan. Sedangkan cara wimba merupakan bagaimana cara objek itu digambarkan. Dalam bahasa rupa Teori Ruang Waktu Datar juga mengenal Tata Ungkapan Dalam (TUD) dimana menjelaskan bagaimana cara menyusun berbagai wimba dan cara wimbanya dengan tujuan gambar tersebut dapat bercerita (Tabrani 2005: 101-102)

a. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan referensi dan inspirasi. Pada konteks ini dapat berupa data-data visual yang diperoleh selama observasi dengan

dikolaborasikan dengan sumber pustaka yakni referensi visual berupa bangunan cagar budaya Monumen Tugu Muda Semarang dan karya seni gambar bangunan cagar budaya kota Semarang.



Gambar 3. Data visual bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 4. Sketsa gambar referensi bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang
 (Sumber: <http://sketchonmine.blogspot.com/2010/?m=0>, <http://kumpulansketsa.blogspot.com/2011/07/mu-seum-mandala-bakti.html>)

b. Penyaringan elemen media interaktif

Berdasarkan penyaringan media interaktif yang sudah ada sebelumnya maka dipilihlah media interaktif berupa *mock up digital storytelling* bangunan cagar budaya kota Semarang dengan menggunakan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa *mock up* mampu memberikan pengalaman dan rasa ikut berperan aktif anak dalam mengenal sejarah bangunan cagar budaya Monumen Tugu Muda Semarang
2. Media *mock up digital storytelling* mudah dibawa kemana saja dengan ukuran yang sesuai digunakan untuk anak
3. Media *mock up digital storytelling* mampu menggambarkan secara langsung historikal sejarah bangunan cagar budaya Monumen Tugu Muda Semarang

c. Konseptualisasi Perancangan Rough Design dan Implementasi Mock Up

Konseptualisasi perancangan *mock up* dan implementasi menggunakan rujukan pendekatan atas Teori Ruang Waktu Datar (RWD) dengan mengambil bagian pada konten penyampaian cara wimba dan Tata Ungkap Dalam (TUD) sebagai berikut:

1. Analisis Cara Wimba mock up bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

RWD



Cara Wimba :
 Cara Menggambarkan bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

- Sudut Pengambilan : aneka tampak**
 - Tampak depan: monumen tugu muda, bangunan lawang sewu, pepohonan
 - Tampak samping: sudut sisi lawang sewu, sudut sisi tugu muda
 - Tampak atas : langit, atap, ujung monumen
 - Tampak bawah : trotoar, jalan raya
- Penggambaran : Naturalis-perspektif**
- Ukuran Pengambilan : LS (Long Shoot)**
- Cara dilihat: Arah lihat (AL) kiri-kanan sudut pandang arah baca atau jarum jam**
- Framing dan Skala: Asli**

2. Analisis Cara Wimbakarakter historikal bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

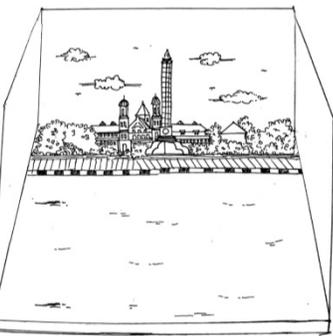
RWD



Cara Wimba :
 Cara Menggambarkan karakter historikal bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

- Sudut pengambilan: aneka tampak**
 - Tampak depan: dua karakter pejuang mengenakan atribut pejuang negara jepang dan pejuang negara Indonesia.
 - Tampak samping: dada, punggung, wajah, betis
 - Tampak atas: kepala karakter
 - Tampak bawah : telapak kaki
- Penggambaran Naturalis-perspektif**
- Ukuran Pengambilan : LS (Long Shoot)**
- Cara dilihat: Arah lihat (AL) kiri-kanan sudut pandang arah baca atau jarum jam**
- Framing dan Skala : Asli**

NPM



Cara Wimba :
 Cara Menggambarkan konsep desain bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

- Sudut pengambilan: Sudut atas, Tampak Burung**
- Penggambaran : Ekspresif**
- Ukuran pengambilan: Long Shoot (LS)**
- Skala : < asli**
- Cara dilihat : Sudut Lihai Atas (SL Atas), Arah Lihai Atas-Bawah (AL Atas-Bawah)**

NPM



Cara Wimba :
 Cara Menggambarkan konsep desain karakter bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

- Sudut pengambilan: Sudut atas, Tampak Burung**
- Penggambaran : Ekspresif**
- Ukuran pengambilan: Long Shoot (LS)**
- Skala : < asli**
- Cara dilihat : Sudut Lihai Atas (SL Atas), Arah Lihai Atas-Bawah (AL Atas-Bawah)**

DESAIN MOCK UP



Cara Wimba :
 Cara Menggambarkan implementasi desain bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

- Sudut pengambilan: satu arah tampak depan. Sudut wajar**
- Penggambaran: ekspresif**
- Ukuran pengambilan: dari langit hingga jalan menggunakan proporsi deformed**
- Arah lihat: Sudut Lihai Atas (SL Atas), Arah Lihai Atas-Bawah (AL Atas-Bawah)**
- Skala : < asli**

DESAIN MOCK UP



Cara Wimba :
 Cara Menggambarkan implementasi desain karakter bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

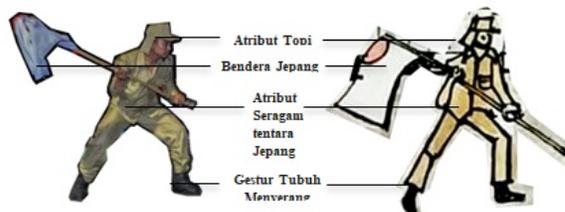
- Sudut pengambilan: satu arah tampak depan. Sudut wajar**
- Penggambaran: ekspresif**
- Ukuran pengambilan: dari langit hingga jalan proporsi deformed**
- Arah lihat: Sudut Lihai Atas (SL Atas), Arah Lihai Atas-Bawah (AL Atas-Bawah)**
- Skala : < asli**

3. Analisis Tata Ungkapan Dalam (TUD) Bangunan Cagar Budaya Tugu Muda Semarang



Gambar 5. Skema TUD bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

Dalam penggambaran TUD untuk bangunan cagar budaya kota Semarang mengadaptasi dari gambar yang sebenarnya sesuai dengan format dan susunan yang asli kecuali ukuran yang diterapkan.



Gambar 6. Skema TUD desain karakter tentara Jepang bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang



Gambar 7. Skema TUD desain karakter rakyat Indonesia bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang

Desain karakter untuk tentara Jepang dan rakyat Indonesia juga menggunakan rujukan sesuai dengan gambar karakter yang asli dengan mengambil ciri khas dari masing-masing karakter. Sehingga dengan pengambilan ciri khas sesuai dengan TUD maka anak sebagai pengguna media akan mampu membedakan jenis karakter yang dimainkan.



Gambar 8. Implementasi konseptualisasi perancangan kedalam mock up

Merujuk pada analisis tersebut diatas maka dibuatlah implementasi perancangan media pembelajaran kedalam mock up. Mock up dalam konteks ini lebih kontemporer dan inovatif yang diwujudkan dalam bentuk semi 3 Dimensi (3D) dimana perwujudan gambaran secara nyata dengan mengutamakan pengalaman pengguna akan lebih tercapai. Mock up tersebut juga disertai dengan buku pendamping dalam menggunakan mock up yang sifatnya memberikan isi semacam panduan untuk menggerakkan cerita berupa historikal bangunan Tugu Muda Semarang.



Gambar 9. Buku panduan/ pendamping penggunaan mock up

d. Evaluasi

Konsep digital storytelling sering kita temui merupakan konsep yang diaplikasikan pada bidang datar. Dalam penelitian ini, penulis mencoba membuat konsep digital storytelling dalam wujud semi 3D yang mampu menimbulkan efek interaksi sehingga anak memiliki pengalaman dalam menggunakan media dan menyerap materi pembelajaran yakni berupa historikal sejarah bangunan cagar budaya Tugu Muda Semarang. Namun dalam pengaplikasian temuan perancangan masih dalam bentuk mock up yang kemudian dikaji perwujudan perancangannya menggunakan pendekatan teori bahasa rupa yakni teori Ruang Waktu Datar (RWD) menggunakan analisis cara wimba dan Tata Ungkapan Dalam (TUD). Evaluasi kedepan dari penelitian ini adalah mengembangkan kembali wujud perancangan menjadi lebih baik lagi kedepannya, juga tidak lupa mengimplementasikan juga dalam wujud diorama serta menguji keefektifan media tersebut bagi proses pembelajaran anak.

KESIMPULAN

Keberadaan media berupa *mock up digital storytelling* ini adalah wujud upaya dalam membuat materi pembelajaran dengan konsep interaktif dan modern/ bisa disebut dalam wujud yang kontemporer dimana tujuannya yakni mampu menumbuhkan semangat juang anak seperti para pahlawan terdahulu dalam melanjutkan pembangunan. *Digital storytelling* dalam media pembelajaran yang diciptakan oleh penulis akan lebih mudah dijalankan menggunakan pendamping cerita yakni buku panduan. Dimana anak bisa menjalankan alur cerita secara mandiri untuk memahami materi historikal sejarah yang diberikan. Perancangan *mock up digital storytelling* ini mulai dari merujuk pada Teori RWD dimana cerita dapat disampaikan dalam satu lapis atau berlapis background.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala rahmat dan pertolonganNya penulis panjatkan rasa syukur yang amat mendalam kepada Allah SWT yang dengan segala nikmat dan kuasanya penulis dapat menyelesaikan naskah prosiding ini dengan semaksimal mungkin. Terselaikannya tulisan naskah prosiding ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan semangat dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Orangtua dan keluarga yang selalu mendukung dengan segenap jiwa dan raga juga memberikan semangat yang sangat berarti bagi penulis.
2. Segenap rekan kerja dan rekan penelitian yang selalu memberikan dukungan berupa materiil maupun non materiil.
3. Narasumber penelitian yakni Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Semarang yang sudah memberikan banyak informasi yang berguna bagi penelitian ini.
4. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dengan kebaikan dan ketulusan semua pihak yang sudah memberikan bantuan dan dukungan demi terselesaikannya penelitian ini dalam bentuk output naskah prosiding. Besar harapan penulis, hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat yang banyak untuk semua masyarakat dan tulisan ini dapat menjadi bahan rujukan yang baik bagi semua pihak demi pembangunan Indonesia yang lebih baik lagi kedepannya.

REFERENSI

- Aruan, Emy. 2013. *Pengaruh Teknologi Terhadap Kebudayaan*.(Online). <https://artikel.pricearea.com/pengaruh-teknologi-terhadap-kebudayaan-2/>
- Bangun, Sasxtroy. 2015. *Generasi Muda Minim Pengetahuan Sejarah Bangsa*. (Online). <http://waspada.co.id/medan/generasi-muda-minim-pengetahuan-sejarah-bangsa/>
- Herusasono, Winarto.2012. *Kawasan Tugu Muda Semarang merupakan Cagar Budaya*.(Online).<https://regional.kompas.com/read/2012/04/12/18473243/Kawasan.Tugu.Muda.a.Semarang.merupakan.Cagar.Budaya>
- Ismilasari, Yaashinta, Hendratno.2013. "Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi". *Jurnal PGSD UNESA*, Vol. 1, No. 2, 1-10.
- Kusumo, Hadi. 2017. *Pengantar Komunikasi Grafis I*.(Online).<https://slideplayer.info/slide/12204598/>
- Parwito. 2013. *Sejarah Tugu Muda dan pertempuran 5 hari di Semarang*. (Online).<https://www.merdeka.com/peristiwa/sejarah-tugu-muda-dan-pertempuran-5-hari-di-semarang.html>
- Tabrani, Primadi. 2004. *Penggalian Bahasa Rupa Tradisi untuk Keunggulan Senirupa, Film, TV, Indonesia Masa Depan*. (Online). <https://www.ikj.ac.id/wacana-seni/prof-dr-primadi-tabrani-wisuda-ikj-2004.html>
- Yamamah, Ansari. 2015. *Generasi Muda Minim Pengetahuan Sejarah Bangsa*. (Online). <http://waspada.co.id/medan/generasi-muda-minim-pengetahuan-sejarah-bangsa/>