

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mempunyai sejarah panjang dalam usaha perjuangan melawan para penjajah yang hendak menguasai wilayah dan sumber daya alamnya. Di Indonesia banyak memiliki tokoh-tokoh penting yang berprestasi dan juga menjadi tokoh pahlawan yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Salah satu provinsi di Indonesia, Sumatera Barat, juga memiliki banyak tokoh-tokoh penting yang berprestasi dan ikut berpartisipasi dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Dalam sejarah Sumatera Barat telah banyak lahir tokoh politik dan juga tokoh adat. Mereka berperan dalam bidang masing-masing dan memberikan pengaruh positif dalam membangun Sumatera Barat. Mempunyai cerita Sejarah yang harus dilestarikan agar bisa terus di kenang dan dibanggakan, Seperti Mohammad Djamil, seorang dokter berasal dari Kayutanam, Padang Pariaman, Sumatera Barat yang berperan dalam pemberantasan penyakit Malaria dan TBC, juga ikut berpartisipasi dalam memperjuangkan kemerdekaan.

Perannya dalam pemberantasan penyakit Malaria adalah sebuah Prestasi terbesarnya pada masa sebelum kemerdekaan. Maka tidak berlebihan kiranya bila dikatakan bahwa Mohammad Djamil adalah tokoh yang telah mengabdikan dirinya bagi perbaikan Kesehatan anak

bangsa. Dengan Langkah dan Kiprahnya tersebut ia layak disebut sebagai pejuang kemanusiaan. Berkarya dan mengabdikan dirinya bagi kemanusiaan.

Dilansir dari data UNESCO, hanya 0,001% masyarakat Indonesia yang memiliki minat baca. Hal itu berarti, dari 1000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang suka dan aktif membaca. Masyarakat Indonesia lebih tertarik dengan cerita dari luar atau modern. Zaman ini banyak remaja awal mengikuti perkembangan zaman modern seperti banyak cerita fiksi atau animasi dari luar Negeri. Kurangnya ketertarikan pada cerita Sejarah yang ada di Indonesia.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan cicit Mohammad Djamil generasi ke-4, Ibu Ayu Sri Alfathia, SH, M.Kn Masyarakat Indonesia khususnya Masyarakat Minangkabau ketika mendengar nama Mohammad Djamil adalah sebuah nama Rumah sakit yang berada di kota Padang, tidak mengenal Sejarah dari sosok tokoh Mohammad Djamil tersebut .

Di balik Sejarah perjuangan dan prestasi Mohammad Djamil, banyak Masyarakat Indonesia maupun Masyarakat Minangkabau yang belum mengetahuinya. Oleh karena itu perancang sangat ingin mengangkat Sejarah perjuangan dan prestasi Mohammad Djamil dalam bentuk *Motion Comic* yang berjudul "PERANCANGAN *MOTION COMIC* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN Dr. MOHAMMAD DJAMIL".

Dalam menyampaikan sebuah pesan ataupun informasi, sampai saat ini memiliki banyak media yang dapat digunakan. Pada dasarnya, komunikasi menggunakan media gambar akan lebih mudah dimengerti karena mengingat nenek moyang yang juga menggunakan gambar untuk berkomunikasi. *Comic* memiliki banyak definisi. *Motion comic* merupakan perpaduan antara *comic* dengan elemen-elemen animasi seperti transisi, panning, zooming, dan soundtrack (Sugiarto, 2022:64). Memakai konsep *Motion comic* agar terlihat lebih menarik remaja awal, karena dengan tampilan *motion comic* terasa seperti melihat cerita animasi kartun, dan remaja awal pun pasti lebih tertarik dibandingkan dengan sekedar tulisan itu terlihat membosankan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Banyaknya anak-anak, dan masyarakat umum yang masih belum mengetahui cerita Sejarah perjuangan Mohammad Djamil dalam memperjuangkan kemerdekaan dan bagi kemanusiaan.
2. Belum ada media menarik untuk pengenalan Tokoh Mohammad Djamil
3. Kurangnya informasi yang tersebar tentang tokoh Mohammad Djamil

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas didapatkan batasan masalah yaitu:

1. Menciptakan suatu rancangan media berupa Motion Comic tentang tokoh Mohammad Djamil yang menarik bagi remaja awal.

Mengenalkan Sejarah tokoh Mohammad Djamil yang berprestasi dan berpartisipasi dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah :Bagaimana cara merancang *Motion Comic* agar remaja awal tertarik dengan Sejarah dari tokoh-tokoh penting di Indonesia?.

E. Tujuan perancangan

Adapun beberapa tujuan yang hendak dicapai penulis dalam perancangan media Pengenalan tokoh Mohammad Djamil ini antara lain:

1. Tujuan Umum

- a. Menambah wawasan pengetahuan untuk anak-anak dan remaja awal tentang Sejarah Tokoh Mohammad Djamil.
- b. Memberikan Informasi bahwa di Sumatera Barat mempunyai banyak tokoh-tokoh penting, salah satunya adalah Mohammad Djamil.
- c. Membuat daya tarik anak-anak dan remaja awal dalam bentuk media *motion comic* tentang cerita Sejarah tokoh Mohammad Djamil menyesuaikan dengan zaman modern

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari perancangan ini untuk menciptakan ketertarikan remaja awal tentang cerita Sejarah tokoh Mohammad Djamil lewat *Motion Comic*.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi target audiens

- a. menambah wawasan pengetahuan tentang Sejarah dari tokoh-tokoh penting di Indonesia
- b. meningkatkan minat remaja awal untuk lebih mengenal tentang tokoh-tokoh penting yang ada di Indonesia
- c. mengetahui tentang Sejarah tokoh Mohammad Djamil.

2. Bagi Masyarakat

Agar Masyarakat Indonesia khususnya di Sumatra Barat mengetahui tentang sosok dari Mohammad Djamil, dan mengetahui bahwa di Sumatera Barat terdapat tokoh penting pejuang kemerdekaan dan kemanusiaan yang di banggakan

3. Bagi penulis

- a. Mengembangkan kemampuan penulis yang telah didapatkan di perkuliahan
- b. Dapat merancang media informasi yang kreatif dan komunikatif.
- c. Dapat Memenuhi persyaratan dalam menempuh gelar sarjana strata 1 (S1) Desain Komunikasi Visual Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

4. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

- a. Agar dapat bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan seluruh perguruan tinggi lainnya.
- b. Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik lainnya.
- c. Sebagai referensi karya mengenai *Motion Comic* selanjutnya.