

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah Kota Padang tidak terlepas dari peranannya sebagai kawasan rantau Minangkabau, yang berawal dari perkampungan nelayan di muara Batang Arau lalu berkembang menjadi bandar pelabuhan yang ramai setelah masuknya Belanda di bawah bendera *Vereenigde Oostindische Compagnie* (*VOC*). Adapun pahlawan yang berjuang dalam masa kemerdekaan di Padang yaitu Bagindo Azizchan. Bagindo Azizchan adalah seorang guru dan pejuang kemerdekaan Indonesia yang lahir di Kampung Alang Laweh pada 30 September 1910. Ia mengawali pendidikannya di *Hollandsch Inlandsche School* (HIS) Padang. Setelah selesai di *Hollandsch Inlandsche School* (HIS), beliau melanjutkan sekolahnya di *Meer Uitgebreid Lager Onderwijs* (MULO) Surabaya dan *Algemeene Middelbare School* (AMS) di Batavia.

Pasca kemerdekaan beliau pun ditunjuk menjadi Wakil Wali Kota Padang pada 24 Januari 1946, lalu pada 15 Agustus 1946 Bagindo Azizchan dilantik menjadi Wali Kota Padang Menggantikan Mr. Abubakar Jaar yang pindah tugas ke Sumatera Utara. (Novindra, 2019) Pasca dibacakannya naskah Proklamasi Kemerdekaan, respon yang beragam membuat keadaan di Kota Padang semakin panas. ketidakpastian informasi berakibat munculnya problem sesama bangsa sendiri karena ada yang tidak percaya akan Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945. Hal itu berlangsung dibawah upaya Belanda untuk kembali menduduki wilayah-wilayah bekas jajahannya termasuk Kota Padang. Setelah beliau dilantik menjadi Walikota Padang, ia

berkunjung ke markas besar sekutu. Bagindo mengadakan perundingan dan memutuskan setuju untuk bekerja sama menanggulangi keamanan di Kota Padang. Namun setelah mencapai kesepakatan bersama, Belanda justru melanggar hasil kesepakatan yang dibuat bersama itu.

Menurut versi Belanda (Zed, 2010), ketika Bagindo turun itu dari mobil Jeep yang mengantarkannya di daerah Nanggalo itu, ia terluka di bagian lehernya dan dibawa ke sebuah rumah sakit di Padang. Namun hasil visum yang dilakukan oleh empat dokter Indonesia di Bukittinggi, Bagindo meninggal karena kepala belakangnya terbentur barang berat sehingga tulang kepalanya rusak. Selain itu, terdapat tiga bekas luka di wajahnya. Jenazah Bagindo Azizchan dimakamkan pada 20 Juli 1947 pukul 02.00 dalam sebuah upacara besar yang dihadiri pejabat sipil dan militer di Taman Makam Pahlawan Bahagia, Bukittinggi, dan pada keesokan harinya Belanda melancarkan Agresi Militer Belanda yang pertama

Untuk mengenang perjuangan Bagindo Azizchan dalam upaya memerdekaan bangsa khususnya di Kota Padang, didirikan monumen Tugu Bagindo Azizchan di simpang kandih pada 19 Juli 1985 oleh Syarul Ujud yang merupakan Wali Kota Padang ke-11 pada saat itu Dari perjuangan Bagindo Azizchan tersebut, perancang tertarik untuk mengangkat biografi Bagindo Azizchan kedalam Animasi 3d pendek agar lebih menarik perhatian audience khususnya di Kota Padang untuk lebih mengenal pahlawan yang telah berjuang dalam membebaskan negara Indonesia khususnya di Kota Padang. Serta membangkitkan kembali Jiwa Nasionalisme, Jiwa juang, dan Jiwa perlawanan pada Bagindo Azizchan.

Kurangnya media informasi interaktif dalam bentuk animasi yang memperkenalkan pahlawan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya minat masyarakat kota Padang untuk mengenal pahlawan, ada beberapa media yang memperkenalkan pahlawan khususnya Bagindo Azizchan seperti buku ilustrasi, buku komik, ataupun motion graphic. Penggunaan animasi 3D sebagai media dinilai lebih membantu pemahaman *audience* dibandingkan dengan penggunaan ilustrasi statis. Keinz (Muttaqiiin, 2019) bahwa animasi dapat digunakan sebagai media yang berfungsi sebagai alat bantu menjelaskan materi yang sulit dijelaskan, mendemonstrasikan kegiatan, menggambarkan proses secara spesifik, dan membuat konsep abstrak yang lebih mudah dipahami.

Adapun usaha pemerintahan dalam menyampaikan informasi mengenai Bagindo Azizchan yaitu berupa pelestarian museum rumah kelahiran Bagindo Azizchan yang berada di Jl. Alang Laweh Koto IV no 7 Padang, serta sebuah buku panduan tentang museum rumah kelahiran Bagindo Azizchan yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Padang yang menceritakan kisah tentang latar belakang dan perjuangan selama Bagindo Azizchan hidup. Buku ini berisikan informasi mengenai Bagindo Azizchan serta dilengkapi dengan informasi mengenai rumah kelahiran Bagindo Azizchan. Namun buku ini hanya berisikan tulisan sehingga kurang menarik minat bagi kalangan muda khususnya bagi anak-anak usia 6-9 tahun

Dari penjelasan tersebut maka perancangan infografis profil Bagindo Azizchan dalam bentuk video animasi 3d ini diperlukan sebagai media

penyampai pesan yang lebih menarik bagi audience agar lebih mengenal pahlawan yang ada di daerahnya khususnya kota Padang. Perancangan infografis profil Bagindo Azizchan dalam bentuk animasi 3d ini diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan informasi tentang Bagindo Azizchan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka identifikasi masalah yang terjadi adalah :

1. Kurangnya media informasi interaktif tentang pahlawan
2. Belum adanya video animasi 3d profil Bagindo Azizchan
3. Minimnya media yang memberikan visual tentang informasi pahlawan
4. Kurangnya media yang dapat memberikan informasi lebih rinci berupa perancangan animasi 3D profil Bagindo Aziz Chan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis menemukan masalah yang akan dibatasi dalam perancangan ini, yakni sebagai berikut :

1. Merancang video animasi 3D tentang profil Bagindo Aziz Chan agar lebih menarik minat audience
2. Merangkum profil tentang pahlawan Bagindo Aziz Chan dan dikemas dalam animasi yang menarik

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah berikut ini:

1. Bagaimana merancang visual animasi 3D profil Bagindo Aziz Chan?
2. Bagaimana meningkatkan daya tarik anak-anak untuk lebih mengenal pahlawann?

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan Animasi 3D Pendek Profil Bagindo Aziz Chan ini adalah berikut:

1. Menghasilkan animasi pendek 3D yang dapat memberi informasi mengenai profil Bagindo Aziz Chan
2. Merancang media pembelajaran mengenai pahlawan Bagindo Aziz Chan
3. Menarik minat masyarakat kota Padang untuk lebih mengenal pahlawan khususnya Bagindo Aziz Chan

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi penulis
 - a. Penulis dapat mengasah keterampilan dalam membuat ilustrasi animasi 3D yang di aplikasikan kedalam profil Bagindo Aziz Chan
 - b. Dapat menambah ilmu dan pengalaman dalam menciptakan media interaktif yang baik dan dapat menarik perhatian audience
 - c. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai gelar sarjana stata satu (S1)

2. Bagi dunia pendidikan

- a. Dapat menjadi bahan ajar mengenai profil pahlawan Bagindo Aziz Chan
- b. Menambah media interaktif yang menceritakan profil pahlawan Bagindo Aziz Chan
- c. Dapat menjadi referensi bagi akademis, diharapkan mampu menjadi bahan masukan atau perbandingan bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian terhadap masalah sejenis di masa yang akan datang.

3. Bagi masyarakat

- a. Memberi lebih banyak opsi media interaktif tentang profil Bagindo Aziz Chan
- b. Diharapkan mampu menambah dokumen atau pembendaharaan perpustakaan