

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Biografi merupakan riwayat seseorang maupun tokoh yang memiliki pengaruh dalam masyarakat maupun lingkungannya. Biografi bertujuan untuk memberikan penggambaran kehidupan, pengalaman, pencapaian maupun peran seorang tokoh dalam suatu peristiwa sejarah maupun pengaruhnya dalam masyarakat. Biografi juga bersifat faktual yang memuat identitas tokoh dan semacam keistimewaan yang ada di dalam kehidupan tokoh (Telaumbanua et al., 2022). Rekonstruksi peristiwa yang ditulis dalam biografi juga memerlukan imajinasi yang sangat kuat. Namun dalam perspektif metodologis, menulis biografi tetap tidak boleh lepas dari faktor historisitas. Sayangnya tidak semua biografi menerapkan hal dasar ini. Biografi sering ditulis hanya sekedar mengenang seorang tokoh (Sayono, 2022). Studi tokoh sejarah membantu memahami pentingnya orang-orang dari masa lalu yang telah mempengaruhi dunia saat ini (Sayono, 2022). Biografi dapat berpotensi untuk menyampaikan nilai-nilai positif seorang tokoh yang memiliki pengaruh penting dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, seni, ilmu pengetahuan, dan budaya.

Tokoh masyarakat yang memiliki pengaruh besar adalah seorang pahlawan. Salah satu tokoh pahlawan yang memiliki biografi yang menarik adalah Wage Rudolf Soepratman atau yang biasa dikenal dengan W.R. Soepratman. Melalui surat keputusan Presiden RI No.16/SK/1971 tanggal 10 November 1971, Pemerintah menganugerahkan gelar Pahlawan Nasional kepada W.R. Soepratman. W.R. Soepratman adalah salah satu pahlawan yang bergerak dibidang seni dalam usahanya memerdekakan Indonesia.

Dari hasil wawancara oleh penulis, Bapak Arief selaku staf Museum W.R. Soepratman menyatakan bahwa saat masih menjadi pelajar, beliau masih belum mendapat pelajaran tentang tokoh W.R. Soepratman. Lagu-lagu karya W.R Soepratman memiliki makna untuk mengajak kita semua agar menanamkan rasa cinta terhadap bumi pertiwi. Karyanya meyakinkan sekumpulan pemuda saat Kongres Pemuda pada masa itu. Melalui lagunya, W.R. Soepratman telah berjuang mendidik anak-anak bangsa dalam membangun kesadaran nasional, memperjuangkan kemerdekaan RI (L. Nihwan, 2018). W.R. Soepratman menghembuskan nafas terakhirnya tanggal 17 Agustus 1938 akibat penyakit jantung, beliau wafat di usia muda, yaitu 35 tahun. Perjuangan beliau yang berakhir tragis membuat beliau

tak sempat menyaksikan kemerdekaan Indonesia. Namun, karya-karyanya tetap menjadi simbol semangat perjuangan dan persatuan bangsa Indonesia yang tidak akan redup.

Banyak nilai-nilai perjuangan W.R. Soepratman yang dapat diteladani atas jasa beliau berikan bagi kemerdekaan Indonesia. W.R. Soepratman merupakan seorang yang rajin belajar, berani mengambil resiko, kritis, bertekad kuat, kreatif, serta aktif dalam pergerakan. Meskipun tidak turun secara langsung dalam memerdekakan Indonesia, namun beliau melakukan caranya sendiri untuk berjuang dengan turut aktif dalam organisasi pergerakan pemuda serta memberikan karya-karya terbaiknya kepada tanah air. Seiring berjalannya waktu, W.R. Soepratman mendapat pahlawan nasional yang dihormati di seluruh Indonesia. Melalui karya, beliau telah meninggalkan jejak dalam sejarah bangsa ini, mengingatkan kita akan pentingnya cinta tanah air, persatuan, dan semangat perjuangan. Sejarawan sekaligus pendiri Komunitas Historia Indonesia (KHI), Asep Kambali, menjelaskan bahwa tidak semua pahlawan Indonesia berjuang dengan mengangkat senjata (Nurhaliza & Ferdinan, 2021). Hal tersebut dapat disampaikan kepada pemuda penerus bangsa karena nilai-nilai tersebut relevan dengan karakter pemuda. Nilai-nilai yang terkandung dalam biografi tokoh pahlawan seperti W.R. Soepratman dapat dijadikan inspirasi serta teladan untuk pemuda generasi penerus. Pemuda sebagai penerus bangsa setidaknya memiliki pemikiran visioner dalam menciptakan inovasi yang akan berguna bagi bangsa kedepannya. Mengutip dari Siaran Pers Menko Perekonomian RI HM.4.6/398/SET.M.EKON.3/11/2021 menyatakan bahwa peluang era sekarang ini dapat dimanfaatkan anak-anak muda untuk mengoptimalkan kreativitas, inovasi, dan menjadi inspirasi serta menggali potensi diri untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Masa muda merupakan masa dimana pemuda memiliki potensi yang besar untuk berkembang dan belajar. Pemuda memperoleh kesempatan untuk terus mengarahkan diri menuju ke arah yang lebih positif melalui eksperimen dan eksplorasi yang dilakukan. Pemuda pada masa transisi dari remaja menuju dewasa merupakan masa *emerging adulthood*. Masa ini disebut dengan dewasa muda (awal) adalah masa transisi dari masa remaja ke dewasa yang disebut sebagai beranjak dewasa dari usia 18 sampai 25 tahun (Prasetyo, 2017). Pilihan-pilihan di dalam berbagai aspek pada masa ini perlu dibuat dengan bijak, karena pilihan tersebut akan menentukan kehidupannya di masa depan (Masykuroh et al., 2022). Menurut Arnett, ada 5 ciri-ciri individu pada masa *emerging adult*, yaitu *identity exploration*, *instability*, *self-focused*, *feeling in between*, dan *the age of possibilities* (Sutanto & Muttaqin,

2021). Pemuda di masa ini memiliki pemikiran yang matang dan lebih bertanggung jawab atas perbuatannya. Pemuda pada masa *emerging adulthood* memiliki potensi untuk menjadi penerus bangsa karena mengalami perubahan kematangan pola pikir serta proses pencarian jati diri. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada anak muda generasi Z, mayoritas responden merupakan mahasiswa berusia 18-22 tahun yang mengalami masa transisi dari remaja ke dewasa atau *emerging adulthood*.

Dalam artikel Good News from Indonesia menyatakan bahwa banyak masyarakat menaruh harapan untuk generasi muda bangsa Indonesia dalam membawa perubahan (Elga, 2019). Generasi penerus bangsa bertanggung jawab untuk meneruskan nilai-nilai yang tertanam oleh pendahulunya dan menjaga nilai-nilai tersebut agar tidak luntur tergerus waktu. Generasi muda diharapkan mampu meneladani dan belajar dari semangat para tokoh pahlawan yang memiliki jiwa bela negara, dan nasionalisme (R. Ramli & N. Ramadhani, 2019). Bapak Arief berpendapat bahwa pemuda dapat meneruskan nilai-nilai dan semangat dari W.R Soepratman dengan cara masing-masing.

Namun seiring dengan perkembangan zaman, nilai-nilai yang tertanam pada generasi sekarang mengalami perubahan. Bapak Arief menyatakan jika perkembangan zaman di era modern ini membawa pengaruh baru masuk ke dalam masyarakat, mulai dari pengaruh buruk maupun pengaruh baik. Tantangan zaman akan terus menerus datang, membawa berita-berita baru dan mengukir cerita masyarakat yang baru. Dikutip dari Good News from Indonesia menyatakan bahwa ada beberapa dari pemuda yang mengalami degradasi moral yaitu memilih untuk melakukan kesenangannya saja, bertindak pasif, ataupun hedonisme (Elga, 2019). Dari hasil kuesioner juga menyatakan sebanyak 42,9% responden berpendapat jika generasi Z kurang memiliki jiwa nasionalis. Hal tersebut membuat generasi penerus memiliki tantangan dalam perubahan zaman. Bapak Arief berpendapat bahwa untuk menjaga hal tersebut, pemuda generasi sekarang setidaknya bisa memilah mana yang baik dan mana yang buruk. Dikutip dari artikel Formadiksi UM menyatakan bahwa keberhasilan suatu negara bisa dilihat dari kualitas bangsanya. Pemuda memiliki peran yang besar bagi perubahan-perubahan sosial di lingkungannya dan sering disebut sebagai *agent of change* (Febrianti, 2020). Dengan ini pemuda generasi sekarang seharusnya memiliki jiwa dan semangat yang sama seperti pendahulunya. Melalui biografi W.R Soepratman, anak muda dapat mempelajari nilai-nilai positif dari perjalanan beliau. Semangat yang dicerminkan oleh W.R Soepratman dapat memotivasi anak muda untuk melangkah lebih baik serta berkontribusi kepada masyarakat

maupun bangsa. Dikutip dari artikel Yoursay.id menyatakan dengan menanamkan jiwa kepahlawanan pada diri masing-masing seperti hal kecil yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari sudah merupakan wujud nyata dari penerapan nilai-nilai pahlawan (Apriyani & Buana, 2021).

Di era sekarang ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan persebaran informasi semakin cepat. Salah satu generasi yang lahir dengan kemajuan teknologi adalah generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997 sampai 2012 (Dimock, 2019). Generasi Z juga dikenal dengan sebutan *igeneration*, yaitu generasi yang menggunakan internet sebagai salah satu kebutuhan utama bagi kehidupan mereka. Pada masa ini internet telah menjadi tempat paling praktis dalam melakukan pencarian, pertukaran budaya (Lubis et al., 2023). Selain itu, generasi Z memiliki karakteristik seperti memiliki ambisi untuk sukses, menyukai hal yang instan, dan lebih terampil dalam hal teknologi (Adityara & Rakhman, 2019). Dalam kehidupan sehari-hari, generasi Z lebih suka mendapatkan informasi melalui media digital. Hal ini dibuktikan dari hasil riset Dell Technologies menyatakan sekitar 69% generasi Z Indonesia mengaku mahir menggunakan teknologi yang mampu menunjang aktivitas sehari-hari (Adhitia, 2019).

Hasil kuesioner menyatakan jika sebanyak 55,6% generasi Z mengetahui tokoh W.R. Soepratman sebagai pahlawan sekaligus pencipta lagu Indonesia Raya. Biografi tokoh W.R. Soepratman memiliki potensi untuk dikenalkan ke generasi Z karena sudah cukup banyak yang mengetahui tokoh W.R. Soepratman. Selain itu melalui beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh María Navarro dan Tamara Vázquez-Barrio bahwa Generasi Z lebih suka mengonsumsi konten audio visual yang merupakan media digital (Quesada et al., 2022). Karakter yang paling menonjol pada generasi Z yaitu kemahiran dan ketertarikan terhadap teknologi, hal itu memudahkan generasi Z untuk memperoleh banyak informasi.

Di era digital ini, mulai banyak media alternatif untuk menyampaikan informasi berbasis digital yang bermunculan. Hal tersebut membuat pencarian informasi lebih mudah didapat secara instan, terutama pada generasi Z yang menyukai hal serba instan. Salah satu contohnya adalah media *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan media digital berbasis animasi dengan format video. Video jenis *motion graphic* juga lebih diminati karena mudah menyebar melalui *website* atau media sosial (Azmi & Setyadi, 2018). *Motion graphic* merupakan media interaktif yang memiliki kelebihan yaitu dapat meringkas informasi menjadi lebih singkat dan padat. Dalam *motion graphic* juga dapat menyederhanakan topik

yang rumit menjadi mudah dipahami dengan penjelasan yang runtut (Lianto et al., 2022). Maka dari itu, media yang bersifat instan dan menarik seperti *motion graphic* memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan biografi W.R. Soepratman.

*Motion graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan grafis dengan gerakan-gerakan yang dibuat sedemikian rupa untuk menarik perhatian penonton. *Motion graphic* menggabungkan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Fatimah, menurut ahli animasi 2D, remaja cenderung menyukai visual bergerak dibandingkan visual diam. Selain itu, animasi 2D lebih mudah dalam menyampaikan pesan yang dikemas secara menarik (Fatimah, 2023). Dikutip dari Daily Social.id, salah satu peran utama *motion graphic* adalah membantu memberikan informasi agar terlihat lebih menarik (Revita, 2023). Dengan hal ini, media *motion graphic* dapat meringkas narasi yang panjang serta dapat menyederhanakan kisah W.R. Soepratman menjadi lebih ringkas. Dengan memadukan berbagai aspek dalam *motion graphic*, biografi W.R. Soepratman dapat digambarkan dengan lebih singkat, padat, dan jelas sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik untuk generasi Z. Dengan perancangan *motion graphic* ini, diharapkan dapat membantu untuk mengenalkan kembali perjuangan W.R. Soepratman dengan media yang lebih diminati generasi Z.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa biografi W.R. Soepratman begitu penting untuk disampaikan kepada generasi Z akibat adanya perkembangan zaman. Maka dari hal itu, perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kepahlawanan dari W.R. Soepratman. Diharapkan nilai-nilai kepahlawanan dari biografi W.R. Soepratman dapat tersampaikan dengan menarik sehingga dapat menginspirasi generasi Z untuk menanamkan nilai-nilai teladan serta menumbuhkan sifat bela negara dalam kehidupan mereka.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari penjabaran diatas maka didapatkan beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peluang era modern ini dapat dimanfaatkan anak-anak muda untuk mengoptimalkan kreativitas, inovasi, dan menjadi inspirasi serta menggali potensi

diri untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Biografi tokoh W.R. Soepratman memiliki potensi untuk disampaikan ke generasi Z karena cukup banyak kalangan generasi Z yang mengetahui tokoh tersebut. Hasil kuesioner menyatakan jika sebanyak 55,6% generasi Z mengetahui tokoh W.R. Soepratman sebagai pahlawan sekaligus pencipta lagu Indonesia Raya. Selain itu perjuangannya yang unik dengan berkarya cukup relevan dengan generasi muda sekarang yang menggunakan inovasi dan karya sebagai perjuangan.

2. Dari wawancara yang dilakukan bersama bapak Arif, beliau menyebutkan beberapa pemuda sekarang ini memiliki sifat yang acuh tak acuh. Dikutip dari Good News from Indonesia menyatakan bahwa ada beberapa dari pemuda zaman sekarang mengalami degradasi moral yaitu memilih untuk melakukan kesenangannya saja, bertindak pasif, ataupun hedonisme (Elga, 2019). Generasi Z masa *emerging adulthood* memiliki potensi untuk menjadi penerus bangsa karena mengalami perubahan kematangan pola pikir serta proses pencarian jati diri. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada anak muda generasi Z, mayoritas responden merupakan mahasiswa berusia 18-22 tahun yang mengalami masa transisi dari remaja ke dewasa atau *emerging adulthood*. Dari hasil kuesioner juga menyatakan sebanyak 42,9% responden berpendapat jika generasi Z kurang memiliki jiwa nasionalis. Dengan adanya fenomena tersebut, pemuda generasi Z membutuhkan sosok tokoh inspirasional yang dapat memotivasi mereka agar dapat mengembangkan diri serta memiliki sifat nasionalisme sebagai calon penerus bangsa.
3. Generasi Z memang tidak bisa jauh dengan yang namanya teknologi di kehidupan sehari-hari. Dari hasil riset Dell Technologies menyatakan sekitar 69% generasi Z Indonesia mengaku mahir menggunakan teknologi yang mampu menunjang aktivitas sehari-hari (Adhitia, 2019). Generasi Z lebih terbiasa memanfaatkan teknologi dalam mendapatkan informasi berbasis digital di kehidupan sehari-hari. Beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh María Navarro dan Tamara Vázquez-Barrio bahwa Generasi Z lebih suka mengonsumsi konten audio visual yang merupakan media digital (Quesada et al., 2022). Dalam hal ini *motion graphic* memiliki aspek audio visual yang dapat menarik Generasi Z. Maka dari itu, media yang berbasis teknologi seperti *motion graphic* menjadi pilihan yang tepat untuk dimanfaatkan menjadi media perancangan.

4. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Fatimah, menurut ahli animasi 2D, remaja cenderung menyukai visual bergerak dibandingkan visual diam. Selain itu, animasi 2D lebih mudah dalam menyampaikan pesan yang dikemas secara menarik (Fatimah, 2023). Selain itu, dalam *motion graphic* juga dapat menyederhanakan topik yang rumit menjadi mudah dipahami dengan penjelasan yang runtut (Lianto et al., 2022). Dengan kelebihan tersebut, *motion graphic* dapat menggambarkan biografi W.R. Soepratman dengan singkat, padat, dan jelas sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima oleh generasi Z.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah bagaimana merancang *motion graphic* biografi W.R. Soepratman yang persuasif dan menarik untuk generasi Z usia 18-22 tahun?

### **1.4 Batasan Masalah**

Maka, batasan masalah untuk perancangan ini yaitu:

1. Perancangan ini akan menggambarkan latar belakang kehidupan, perjuangan, serta nilai inspiratif W.R. Soepratman yang memiliki keterkaitan dengan karakter generasi Z
2. Perancangan biografi W.R. Soepratman dengan media *motion graphic* yang menekankan cara penyampaian yang menarik minat generasi Z.
3. Menyampaikan pesan inspiratif dengan persuasif yang dapat dipahami generasi Z
4. Perancangan ini akan dipublikasikan melalui media digital yang mudah diakses oleh generasi Z.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Perancangan ini memiliki tujuan antara lain:

1. Memberikan gambaran perjalanan W.R. Soepratman dalam perjuangannya.
2. Membantu memperkenalkan kembali tokoh pahlawan berjuang melalui karya.
3. Menyampaikan cerita unik W.R. Soepratman serta nilai-nilai positif dari biografi W.R. Soepratman.

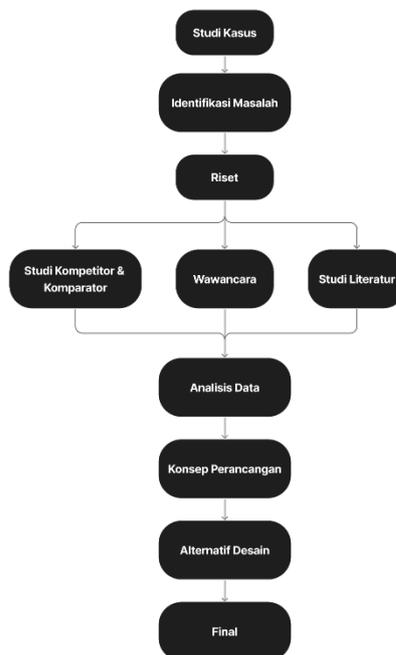
4. Merancang biografi W.R. Soepratman berbasis *motion graphic* yang menarik bagi generasi Z.

### 1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini memiliki manfaat antara lain:

1. Dengan mengangkat kisah W.R. Soepratman, diharapkan dapat mengenalkan kembali biografi pahlawan W.R. Soepratman kepada generasi Z.
2. Diharapkan perancangan ini memberikan wawasan kepada generasi Z tentang pelajaran sejarah yang dapat diambil dari biografi W.R Soepratman.
3. Diharapkan pemuda penerus bangsa dapat menghargai dan meneladani pahlawan yang sudah berjuang pada bangsa.
4. Menumbuhkan rasa cinta tanah air kepada generasi Z.
5. Diharapkan dapat memberikan dampak positif kepada generasi Z saat ini untuk melakukan hal positif di kehidupan sehari-hari sesuai dengan potensi yang mereka miliki dari kisah W.R. Soepratman

### 1.7 Kerangka Perancangan



**Gambar 1. 1** Kerangka perancangan

*Sumber: (Dokumen Pribadi)*