

# STRATEGI EDUKASI SEJARAH LOKAL MELALUI ANIMASI INTERAKTIF MUSEUM FATAHILLAH SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT GENERASI MUDA

## Sejarah Lokal melalui Animasi Interaktif Museum Fatahillah

Nicole Wijaya<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Pradita University  
Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1 Tower 1, Curug Sangereng, Kec. Klp.  
Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810  
Email korespondensi : nicole.wijaya@student.pradita.ac.id

Received: 21 oktober 2025

Revised: 17 Desember 2025

Accepted: 17 Desember 2025

**Abstract:** *The Fatahillah Museum, located in Kota Tua, Jakarta, is a historical landmark that was originally built as the town hall during the era of the Dutch East India Company (VOC). Today, it serves as a museum that preserves and displays important historical artifacts from Batavia's colonial past. Despite its rich cultural and historical value, the museum faces low engagement from the younger generation, who often perceive historical sites as outdated or irrelevant. This study aims to explore effective ways to increase youth interest and appreciation for the Fatahillah Museum and its historical significance. To achieve this, the study utilizes a qualitative research method, including direct observation, in depth interviews, and literature review. Findings indicate that the use of animation featuring engaging visual styles, narrative storytelling, and accessible language can significantly enhance the delivery of historical content. The combination of educational messages and creative visuals helps bridge the gap between traditional history and contemporary youth culture. In conclusion, animation proves to be a promising medium to make learning about cultural heritage more appealing, interactive, and relatable to the younger generation.*

**Keywords:** *Animation, Education, Fatahillah Museum, History.*

**Abstrak:** Museum Fatahillah, yang terletak di Kota Tua, Jakarta, merupakan tengara bersejarah yang awalnya dibangun sebagai balai kota pada era Perusahaan Hindia Timur Belanda (VOC). Kini, museum ini berfungsi sebagai museum yang melestarikan dan memamerkan artefak sejarah penting dari masa kolonial Batavia. Meskipun kaya akan nilai budaya dan sejarah, museum ini kurang diminati oleh generasi muda, yang seringkali menganggap situs-situs bersejarah tersebut ketinggalan zaman atau tidak relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara-cara efektif untuk meningkatkan minat dan apresiasi generasi muda terhadap Museum Fatahillah dan makna sejarahnya. Untuk mencapai hal ini, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, termasuk observasi langsung, wawancara mendalam, dan tinjauan pustaka. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan animasi yang menampilkan gaya visual yang menarik, penceritaan naratif, dan bahasa yang mudah dipahami dapat meningkatkan penyampaian konten sejarah secara signifikan. Kombinasi pesan edukatif dan visual kreatif membantu menjembatani kesenjangan antara sejarah tradisional dan budaya anak muda kontemporer. Kesimpulannya, animasi terbukti menjadi media yang menjanjikan untuk membuat pembelajaran tentang warisan budaya lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi generasi muda.

**Kata kunci:** Animasi, Edukasi, Museum Fatahillah, Sejarah

## PENDAHULUAN

Museum Fatahillah merupakan ikon sejarah yang terletak di Kawasan Kota Tua, Jakarta. Museum ini menjadi saksi bisu perjalanan panjang sejarah Indonesia, terutama pada masa penjajahan Belanda. Sebagai bangunan yang berakar kuat pada aspek budaya, sosial, politik, dan ekonomi, gaya arsitektur museum ini menganut konsep neoklasik, yang ditandai dengan garis-garis yang bersih, elegan, dan simetris (Mulyantoro & Ashadi, 2023:12). Lebih lanjut, bangunan ini memiliki kolom-kolom yang berdiri, mencerminkan kemegahan arsitektur Eropa pada masa itu. Museum ini menyimpan beragam koleksi artefak sejarah yang berkaitan dengan periode Batavia. Museum Fatahillah, salah satu museum tertua dan terbesar di Indonesia, memiliki nilai sejarah yang signifikan dan berperan penting dalam melestarikan warisan budaya bangsa (Ariani, 2015:4).

Selain perannya sebagai pusat sejarah, Museum Fatahillah juga berfungsi sebagai objek wisata edukasi yang bertujuan untuk memperkenalkan sejarah kepada masyarakat luas. Namun, seiring berjalannya waktu, minat masyarakat terhadap sejarah telah berubah. Minat mengunjungi museum di Indonesia sedang menurun, salah satu contohnya adalah di Jakarta (Binekasri, 2023:45). Hal ini mencerminkan fenomena yang mengkhawatirkan: menurunnya kesadaran sejarah di kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Saat ini, banyak orang yang belum mengetahui sejarah Museum Fatahillah yang sebenarnya dan perubahan yang telah dialaminya sejak era kolonial. Bangunan ini dibangun pada tahun 1712 dan awalnya berfungsi sebagai balai kota atau *stadhuis*, pusat pemerintahan dan milisi warga negara selama masa kolonial Belanda. Selama periode ini, keputusan-keputusan penting yang mempengaruhi kehidupan masyarakat dibuat dari dalam gedung ini oleh para penguasa kolonial. Fungsi ini menjadikan *stadhuis* sebagai pusat kendali pemerintahan kolonial di Batavia (Heuken, 2016:89).

Pembangunan asli bangunan ini dimulai pada tahun 1620, tetapi balai kota tersebut tidak selesai karena pengerjaan yang terburu-buru. Sebagai balai kota pertama Batavia, lantai dasar berfungsi sebagai ruang pertemuan untuk dewan pemerintahan. Hanya enam tahun kemudian, bangunan tersebut dibongkar dan dibangun kembali (Putra dkk., 2017:23). Pembangunan kembali ini diperlukan sebagai persiapan untuk invasi Sultan Agung pada tahun 1626. Bangunan kedua ini berfungsi sebagai pusat administrasi dan, seiring waktu, juga menjadi rumah bagi panti asuhan, penjara, dan bahkan gereja Minggu, yang dibangun setelah gereja kecil sebelumnya hancur dalam serangan Mataram pada tahun 1628.

Meskipun telah mengalami beberapa renovasi, bangunan tersebut pada akhirnya tidak lagi memenuhi kebutuhan status Batavia yang terkemuka, sehingga digantikan oleh balai kota ketiga, yang masih berdiri hingga saat ini (Utami dkk., 2023:65).

Seiring waktu, fungsi bangunan ini telah berubah. Dari pusat pemerintahan kolonial, Museum Fatahillah kini telah menjadi lembaga pendidikan sejarah yang menyimpan banyak koleksi peninggalan masa lalu, khususnya dari periode Batavia. Dalam upaya mempertahankan eksistensinya, museum ini terus mengalami perbaikan untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman pengunjung (Ariani, 2015:32). Namun, di tengah modernisasi dan perubahan pola konsumsi informasi, minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap sejarah semakin menurun. Kurangnya minat dan kesadaran siswa dalam mempelajari sejarah dapat berdampak negatif terhadap masa depan bangsa. Sejarah bukan sekadar catatan masa lalu, tetapi juga cerminan perjalanan suatu bangsa dan dapat menjadi batu loncatan untuk kemajuan di masa depan. Pemahaman sejarah yang kuat dapat membantu generasi muda memahami jati diri bangsa dan belajar darinya untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Pembelajaran sejarah juga bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air (Saidillah, 2018:11).

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan yang tepat dan lebih menarik, selaras dengan minat generasi muda, salah satunya melalui animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar diam yang diolah melalui teknik tertentu sehingga tampak bergerak atau hidup (Budi & Megawati, 2022:8). Video animasi mampu menyajikan visual, seperti karakter atau teks, disertai audio (Irawan dkk., 2023:137). Animasi memiliki keunggulan dalam menarik perhatian dan meningkatkan retensi audiens, menjadikannya sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan edukasi. Video animasi efektif untuk pembelajaran siswa karena menggabungkan hiburan dengan penyampaian informasi konkret, menawarkan pengalaman belajar unik yang jarang ditemukan di luar kelas (Hadi, 2017:351). Selain itu, media video animasi menawarkan manfaat distribusi yang mudah melalui platform seperti Facebook, Instagram, dan YouTube, yang memungkinkan siswa untuk meninjau dan memutar ulang konten kapan pun dibutuhkan (Angela & Triadi, 2022:21).

Penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti gambar, video, infografis, dan animasi dengan cepat menarik perhatian dan meningkatkan koneksi emosional. Penelitian juga menunjukkan bahwa menggabungkan elemen estetika, warna-warna cerah, dan simbol-simbol bermakna ke dalam konten visual dapat secara efektif menumbuhkan ikatan emosional yang mendalam dengan audiens

(Hollebeek dkk., 2014:12). Manfaat pembuatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat audiens (Nurrita, 2018:99).

Penelitian ini juga memanfaatkan berbagai perangkat seperti laptop, perangkat lunak desain dan animasi (*Adobe Illustrator, Clip Studio Paint*), dan tablet gambar. Lokasi penelitian meliputi area Museum Fatahillah untuk observasi dan dokumentasi, serta ruang kerja peneliti untuk pemrosesan dan produksi visual. Secara operasional, animasi edukasi didefinisikan sebagai media visual bergerak yang dirancang untuk menyampaikan informasi sejarah menggunakan pendekatan naratif yang mudah dipahami dan menarik secara visual. Generasi muda berusia 19-21 tahun didefinisikan sebagai audiens utama, yang sedang bertransisi dari pendidikan ke masa dewasa awal, dimana minat terhadap sejarah lokal cenderung rendah dan membutuhkan pendekatan kreatif. Efektivitas penyajian sejarah dalam konteks ini didefinisikan sebagai sejauh mana animasi memfasilitasi pemahaman, menarik perhatian, dan membangkitkan minat audiens terhadap konten sejarah yang disajikan. Sebuah studi menunjukkan bahwa dewasa muda berusia 19-21 tahun, yang juga merupakan bagian dari Gen Z, terbukti memiliki kemampuan kognitif yang lebih peka terhadap rangsangan visual yang kompleks karena masa kecil mereka di lingkungan yang sarat media. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis gambar dan stimulasi visual sangat efektif untuk generasi ini (Ramirez dkk., 2018:33).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana sejarah Museum Fatahillah dapat disajikan secara menarik melalui animasi edukatif, khususnya bagi audiens berusia 19-21 tahun. Metode kualitatif merupakan penelitian untuk menginterpretasi suatu peristiwa yang terjadi, melalui berbagai metode yang ada berdasarkan latar alami (Fadli, 2021:12). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna, konteks, dan persepsi subjek melalui eksplorasi data naratif dan visual. Proses penelitian ini melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi penting terkait lokasi, orang, dan peristiwa yang terjadi selama penelitian. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar, bukan angka, dengan setiap informasi berpotensi menjadi elemen krusial bagi penelitian (Moleong, 2018:37).

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu tinjauan pustaka, wawancara, dan observasi. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui tinjauan pustaka, termasuk buku, jurnal, dan artikel terkait perancangan animasi

edukatif dan sejarah Museum Fatahillah. Referensi-referensi ini menjadi dasar perancangan animasi edukasi yang efektif untuk menyampaikan informasi sejarah Museum Fatahillah kepada khalayak. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dari para pakar di bidang Museum Fatahillah dan animasi untuk mendapatkan pendapat mereka terkait penelitian ini. Peneliti mewawancarai Ibu Mitha, Kepala Unit Pelaksana Layanan Museum Sejarah.

Peneliti juga mewawancarai Bapak Bambi Bambang Gunawan Santoso, seorang pakar animasi yang berpengalaman luas di bidangnya. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan persepsi dan perspektif para pakar terkait informasi sejarah, perubahan fungsi, dan upaya edukasi yang dilakukan di Museum Fatahillah, serta untuk mendapatkan wawasan tentang strategi visualisasi sejarah melalui animasi yang efektif dan menarik bagi khalayak. Observasi dilakukan secara langsung di Museum Fatahillah untuk memahami suasana dan konsep animasi yang digunakan, serta bagaimana pengunjung berinteraksi dengan koleksi sejarah yang dipamerkan. Pengamatan ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang elemen visual dan naratif Museum Fatahillah yang dapat diadaptasi menjadi animasi edukatif, termasuk kondisi dan arsitektur museum.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Hasil Observasi**

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang dilakukan, masyarakat butuh adanya informasi lebih tentang sejarah menyeluruh Museum Fatahillah serta ketertarikan untuk mencari tahu dan mempelajari sejarah tersebut. Tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana cara mengemas informasi tersebut agar lebih menarik dan relevan, terutama bagi generasi muda yang cenderung lebih tertarik pada hiburan digital yang dinamis, interaktif, dan cepat. Museum Fatahillah hingga kini masih aktif melestarikan tampilan arsitekturnya yang khas dari zaman kolonial, menjadikannya salah satu bangunan bersejarah yang otentik di Jakarta. Selain itu, museum ini juga terus memamerkan koleksi benda-benda bersejarah yang berkaitan dengan perjalanan panjang sejarah Jakarta, mulai dari masa prasejarah, era kerajaan, hingga masa penjajahan Belanda. Untuk lebih jelas lihat dan amati gambar 1 di bawah.



**Gambar 1** Koleksi barang-barang sejarah Museum Fatahillah  
Sumber: Wijaya, 2025

Berdasarkan hasil observasi, ada beberapa elemen *fasad* bangunan yang dapat ditemukan. Bangunan Museum Fatahillah memiliki beragam jenis atap yang menaungi bagian-bagian berbeda dari gedung tersebut. Jenis atap yang digunakan mencakup atap pada massa utama, atap di sisi kanan dan kiri bangunan, serta atap menara yang berbentuk kubah. Pada bagian pintu, terdapat banyak jenis yang tersebar di area eksterior maupun interior. Seluruh pintu memiliki ciri serupa, yaitu berwarna merah tua dengan ornamen garis ber *finishing* emas. Kusen pintunya yang tebal memberikan kesan kokoh pada struktur bangunan. Sementara itu, jendelanya berbentuk dasar persegi empat, lihat gambar 2 di bawah.

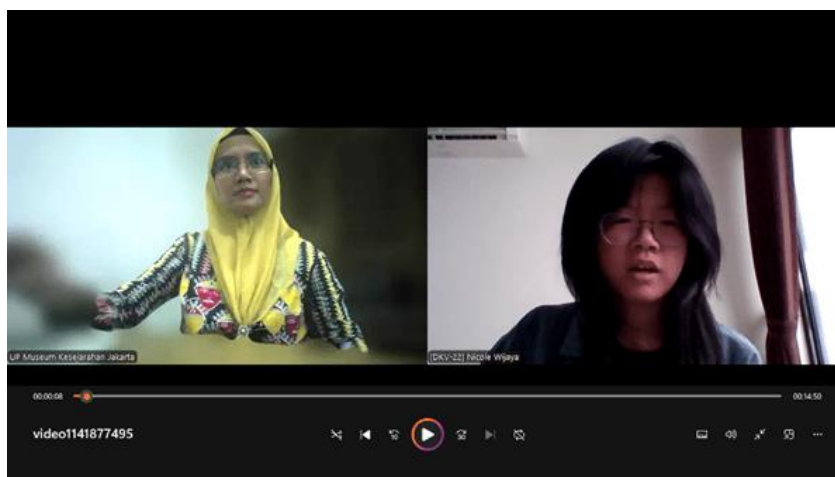


**Gambar 2** Arsitektur Museum Fatahillah

Sumber: Wijaya, 2025

### Hasil Wawancara

Wawancara pertama dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Maret 2025 dengan Mitha, Kepala Unit Layanan di Museum Sejarah Jakarta. Untuk mendukung validitas data, terlampir bukti wawancara yang dilakukan melalui Zoom, lihat gambar 3.



**Gambar 3** Foto bukti wawancara dengan Ibu Mitha  
Sumber: Wijaya, 2025

Dalam wawancara pada gambar 3 di atas, Ibu Mitha menjelaskan bahwa selama pandemi COVID-19 tahun 2020, minat dan jumlah pengunjung museum mengalami penurunan yang signifikan. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, jumlah pengunjung perlahan mulai meningkat kembali, terutama karena museum telah memperbarui metode edukasi dan promosi mereka agar lebih relevan dengan generasi muda. Ibu Mitha juga mengungkapkan bahwa animasi edukasi memiliki potensi besar dalam membantu menyampaikan informasi sejarah kepada generasi muda, yang cenderung kurang tertarik membaca teks panjang. Dengan pendekatan visual yang menarik, animasi dapat menyampaikan informasi sejarah secara lebih efektif dan lebih mudah diingat oleh audiens muda. Lebih lanjut, Ibu Mitha menekankan bahwa jika museum diberi anggaran tambahan, mereka akan lebih memilih untuk mengembangkan berbagai teknologi digital guna menarik minat generasi muda. Integrasi teknologi digital, termasuk animasi, dianggap sebagai strategi yang tepat untuk memperkenalkan sejarah dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.



**Gambar 4** Foto bukti wawancara dengan Bapak Bambi Bambang Gunawan Santoso  
Sumber: Wijaya, 2025

Wawancara kedua pada gambar 4 di atas dilakukan pada tanggal 25 Maret 2025, dengan pakar animasi Bapak Bambi Bambang Gunawan Santoso, yang berpengalaman sebagai dosen di Sekolah Tinggi Seni dan Media Kreatif SSR Jakarta dan juga manajer pelatihan animasi di Studio Shoh Entertainment. Bapak Bambi menekankan pentingnya memahami target pasar dalam proses pengembangan konsep animasi. Beliau menyatakan bahwa konsep tersebut harus disesuaikan dengan preferensi audiens agar pesan dapat dipahami dan diterima secara efektif. Bapak Bambi juga menekankan bahwa penyampaian informasi dalam animasi tidak boleh terasa mendikte audiens. Sebaliknya, bahasa yang digunakan sebaiknya lebih santai dan memasukkan unsur bahasa gaul agar lebih menarik dan memikat perhatian. Lebih lanjut, penyampaian informasi sebaiknya cepat, mengingat target audiens utama animasi ini adalah anak muda berusia 19–21 tahun, yang cenderung menyukai konten yang dinamis dan ringkas.

Selain membahas gaya presentasi, Bapak Bambi juga menyarankan untuk membandingkan Museum Fatahillah dengan museum lain, terutama dalam hal teknologi dan interaktivitas. Beliau mencatat bahwa banyak museum lain telah lebih maju dalam penggunaan teknologi digital, seperti pengalaman virtual dan fitur interaktif yang meningkatkan keterlibatan pengunjung. Dengan mengidentifikasi kekurangan Museum Fatahillah, animasi edukatif ini dapat

dirancang untuk mengatasi kekurangan tersebut dan memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi anak muda.

## Tahap Pra Produksi

### 1. Visual

Animasi ini akan menggunakan animasi 2D bergaya dengan arsiran bertekstur, memadukan unsur realisme dengan sentuhan ilustrasi agar menarik bagi generasi muda tanpa menghilangkan nuansa serius dan historisnya. Pendekatan semi-realistis memungkinkan visualisasi arsitektur dan suasana Batavia di masa lalu yang lebih detail, namun tetap terasa ringan sehingga dapat dinikmati oleh khalayak yang lebih luas. Gaya ini memungkinkan karakter dan latar belakang yang lebih hidup dan membuatnya lebih mudah dihubungkan dengan referensi sejarah yang ada, lihat gambar 5 di bawah.



**Gambar 5** Penerapan gaya ilustrasi dalam animasi  
Sumber: Wijaya, 2025

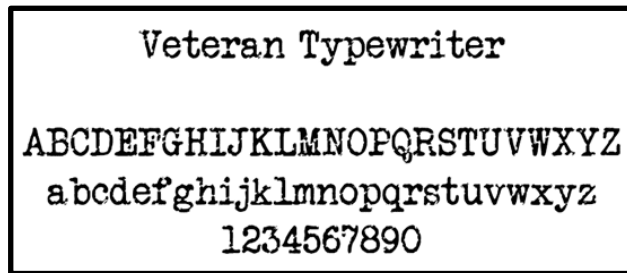
### 2. Audio

Untuk meningkatkan suasana Batavia di masa lalu, audio animasi akan memanfaatkan elemen musik tradisional seperti gamelan Batavia, yang mencerminkan budaya lokal pada masa kolonial. Selain itu, berbagai efek suara, seperti langkah kaki di jalanan berbatu, suara angin yang bertiup di sekitar bangunan tua, dan suara aktivitas pasar atau perahu di pelabuhan, akan ditambahkan untuk meningkatkan pengalaman imersif bagi penonton. Semua

elemen audio akan bersumber dari sumber gratis yang sesuai untuk animasi ini.

### 3. Tipografi

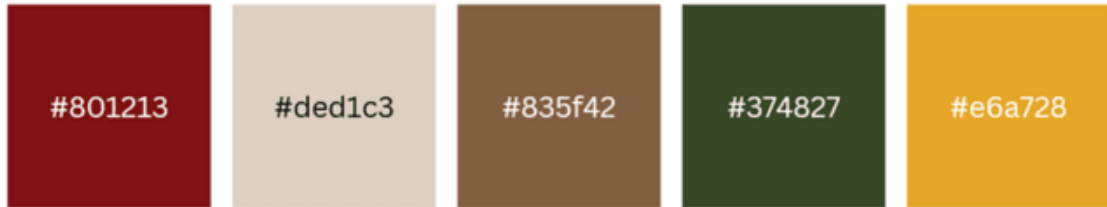
Dalam desain animasi ini, jenis huruf yang dipilih dipilih dengan mempertimbangkan keterbacaan, kemudahan membaca, dan nilai estetika secara cermat. Jenis huruf Veteran Typewriter diterapkan secara khusus untuk menyajikan informasi seperti nama karakter dan penanda tahun bersejarah di dalam animasi. Jenis huruf khusus ini dipilih karena kemampuannya untuk menyampaikan suasana vintage dan serius, sekaligus mempertahankan tampilan yang ramah dan mudah dipahami saat dibaca di layar. Teksturnya yang khas dan bentuk huruf bergaya mesin ketiknya memperkuat tema sejarah, memperkuat hubungan narasi dengan masa lalu tanpa mengorbankan kejelasan bagi penonton, lihat gambar 6 di bawah.



**Gambar 6** Penerapan gaya ilustrasi dalam animasi  
Sumber: Wijaya, 2025

### 4. Warna

Pemilihan warna dalam animasi ini akan menggunakan palet netral untuk menggambarkan suasana Batavia di masa lalu, sekaligus memadukan warna-warna jenuh dan kontras untuk menarik perhatian penonton. Warna-warna seperti krem, coklat tua, merah, dan hijau tua akan mendominasi untuk menghadirkan nuansa vintage namun tak lekang oleh waktu. Misalnya, krem akan digunakan untuk bangunan kolonial, sementara abu-abu kecoklatan dapat digunakan untuk jalanan berbatu, dan merah untuk dedaunan untuk menciptakan nuansa mistis, lihat gambar 7 di bawah.



**Gambar 7** Palet warna dalam animasi  
Sumber: Wijaya, 2025

## 5. Karakter

Untuk meningkatkan penyampaian informasi sejarah dan menciptakan narasi yang lebih relevan, tiga karakter dirancang untuk digunakan dalam animasi. Kehadiran mereka bertujuan untuk membantu penonton membangun hubungan emosional dengan alur cerita, memastikan keterlibatan meskipun terdapat transisi yang sering terjadi antar periode sejarah dalam penggambaran arsitektur museum. Setiap karakter muncul secara selektif, bergantung pada era sejarah spesifik yang digambarkan. Ketiga karakter ini terhubung melalui garis keturunan yang sama, dilambangkan dengan jam saku pusaka yang diwariskan turun-temurun. Perangkat naratif ini tidak hanya memperkuat kesinambungan antar era, tetapi juga berfungsi sebagai jangkar visual bagi penonton.

### a. Karakter 1 Pemuda Modern

Mewakili era masa kini, karakter ini adalah seorang dewasa muda yang mengenakan pakaian kasual kontemporer khas pemuda modern, termasuk hoodie dan topi baseball. Ia muncul di awal animasi, menjadi titik masuk penonton ke dalam cerita.

### b. Karakter 2 Pekerja Kolonial

Menggambarkan seorang pekerja di *Stadhuis*, karakter ini membantu menggambarkan salah satu fungsi historis bangunan tersebut sebagai kantor administrasi selama periode kolonial. Ia digambarkan mengenakan pakaian yang sesuai dengan era kolonial, yang memberikan autentisitas pada adegan tersebut.

### c. Karakter 3 Narapidana

Karakter ini muncul dalam segmen yang menggambarkan penggunaan *Stadhuis* sebagai penjara bawah tanah. Digambarkan sebagai orang yang kekurangan gizi dan tidak dapat berdiri tegak, ia mewujudkan

kondisi keras dan kritis yang dialami para tahanan pada masa itu, memberikan representasi yang gamblang dan berdampak dari babak sejarah ini.

Pendekatan desain karakter multigenerasi ini memungkinkan transisi naratif yang mulus antar era sejarah sekaligus mendorong keterlibatan emosional dengan penonton. Pada gambar 8 dan gambar 9 di bawah ini disajikan tiga karakter yang dirancang khusus untuk mendukung narasi sejarah animasi.



**Gambar 8** Ketiga karakter disusun berurutan dari kiri ke kanan, masing-masing mewakili Karakter 1 hingga 3  
Sumber: Wijaya, 2025



**Gambar 9** Jam saku warisan  
Sumber: Wijaya, 2025

## 6. Cerita

Animasi 2D ini dirancang untuk menyampaikan sejarah pendirian dan perkembangan Museum Fatahillah kepada remaja berusia 19-21 tahun. Oleh karena itu, untuk melibatkan penonton, informasi akan disampaikan secara verbal melalui narasi sulih suara yang mengiringi adegan visual. Pendekatan yang digunakan melampaui penjelasan sejarah, tetapi juga mengilustrasikan peristiwa-peristiwa penting dengan aksi yang dinamis. Hal ini bertujuan untuk menjaga animasi tetap menarik dan menghindari kesan statis dari film dokumenter konvensional.

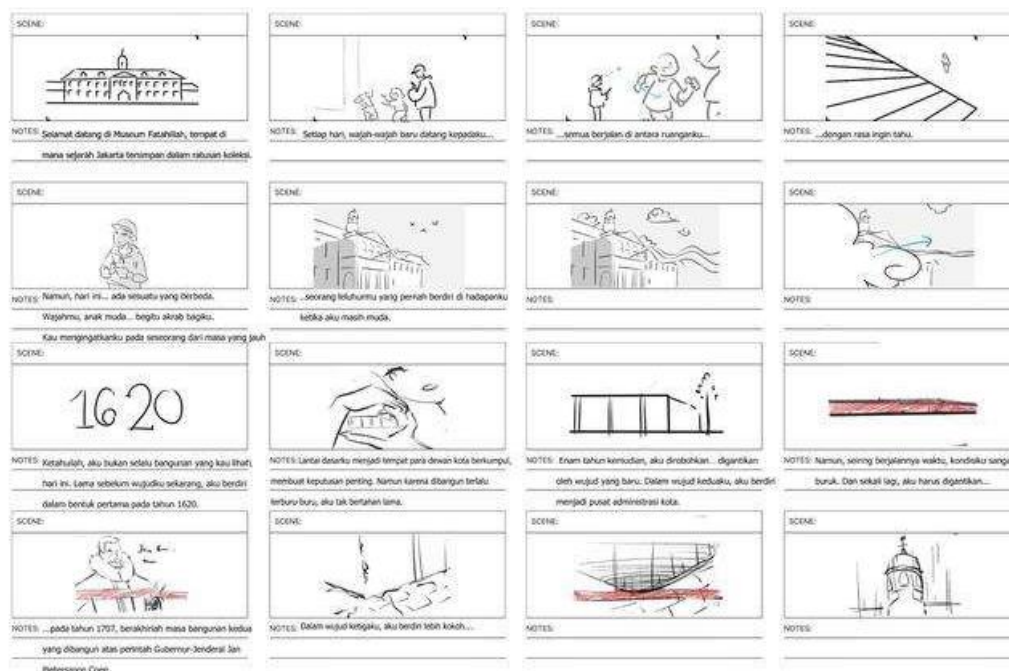
Alur cerita disusun secara linear (progresif) mengikuti kronologi sejarah bangunan Museum Fatahillah. Setiap adegan dirancang secara visual dan naratif untuk menarik perhatian penonton, terutama generasi muda, melalui ilustrasi yang dinamis, transisi yang halus, musik yang mendukung, dan penceritaan yang emosional namun edukatif. Alur cerita animasinya adalah berdasarkan versi poin-poin singkat satu halaman dalam bahasa Inggris, siap untuk dimasukkan ke dalam jurnal yakni sebagai berikut:

- a. Adegan Pembuka terdiri dari tokoh 1 (seorang mahasiswa) mengunjungi Museum Fatahillah untuk melakukan penelitian. Narasi (tersirat sebagai suara museum sendiri) mengungkapkan keakraban dengan leluhur siswa dari sejarah awal bangunan dan mulai menceritakan kembali sejarah panjang Museum Fatahillah.
- b. Adegan 2 terdapat bangunan pertama dengan narasi menjelaskan bahwa Museum Fatahillah saat ini adalah bangunan ketiga di lokasi yang sama. Selanjutnya, memperkenalkan bangunan pertama dan fungsi aslinya.
- c. Adegan 3 terdiri dari bangunan kedua yang menjelaskan tujuan dan peran bangunan kedua sebelum direkonstruksi.
- d. Adegan 4 terdiri dari kantor yang menyorot fungsinya sebagai kantor administrasi melalui Tokoh 2 dan juga memperkenalkan Tokoh 2 (seorang pekerja) pada masa itu.
- e. Adegan 5 terdiri dari penjara bawah tanah yang menggambarkan masa gelapnya sebagai penjara bawah tanah dengan kondisi buruk dan banjir selama musim hujan. Selain itu, juga menyebutkan bahwa banyak narapidana jatuh sakit atau meninggal dan memperkenalkan Tokoh 3 (seorang narapidana) pada masa itu.

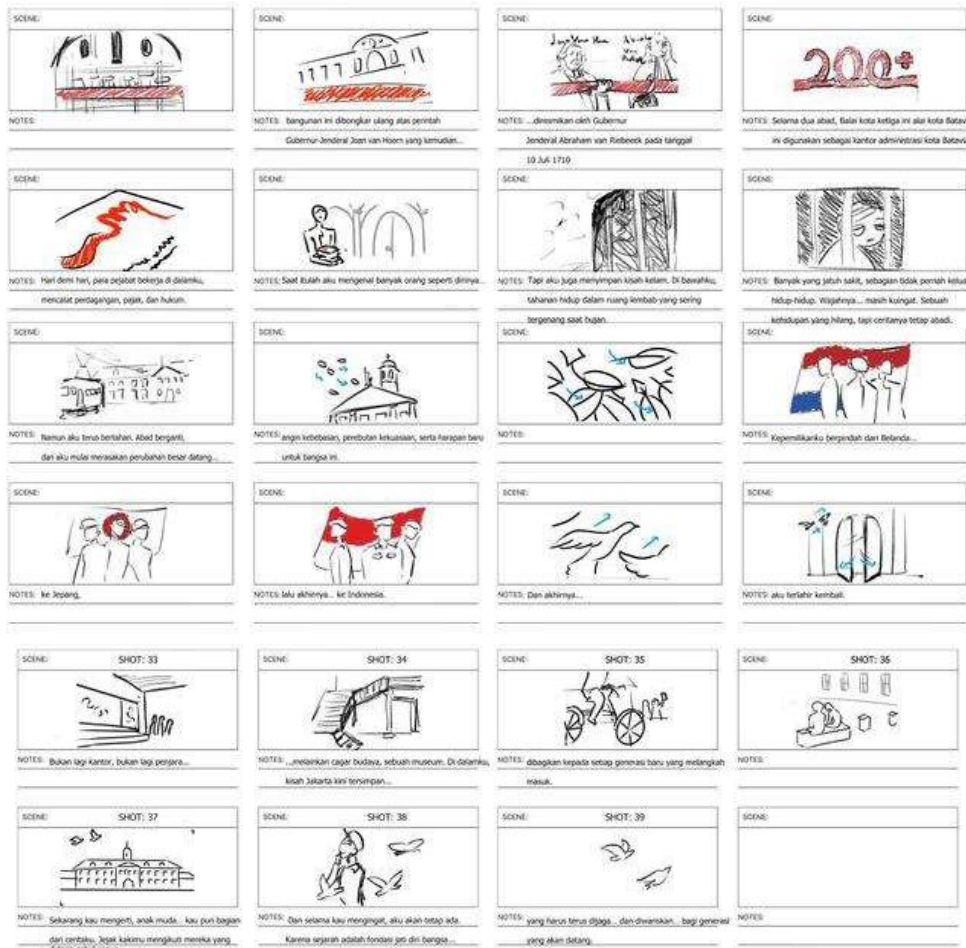
- f. Adegan 6 terdiri dari mengantisipasi perubahan dengan narasi mengisyaratkan transformasi signifikan yang akan datang untuk masa depan bangunan tersebut.
- g. Adegan 7 terdiri dari perubahan kepemilikan Menceritakan perpindahan kepemilikan: Pemerintah Belanda, Jepang dan Indonesia.
- h. Adegan 8 terdapat warisan budaya yang menunjukkan bangunan yang dialihfungsikan menjadi situs warisan budaya dan direnovasi dan menggambarkan suasana hangat dan ramah di masa kini.
- i. Adegan Penutup kembali ke Karakter 1, yang kini merasa puas setelah mempelajari sejarah museum dan disertai pesan bahwa sejarah adalah fondasi identitas nasional yang harus terus dilestarikan dan dipromosikan.

## 7. Storyboard

Berdasarkan alur cerita yang direncanakan, naskah kemudian dikembangkan menjadi papan cerita yang mengilustrasikan konsep visual setiap adegan. Berikut adalah papan cerita animasinya, hal ini dapat dilihat pada gambar 10 dan gambar 11 di bawah.



Gambar 10 Storyboard animasi  
Sumber: Wijaya, 2025



**Gambar 11.** Storyboard animasi  
 Sumber: Wijaya, 2025

## Tahap Produksi

Hasil akhir dari penggabungan semua elemen visual dan audio menghasilkan animasi 2D berdurasi 3 menit yang terdiri dari 9 adegan. Sebagai tahap akhir, adegan-adegan dalam animasi dirancang mengikuti desain yang serupa dengan frame dari adegan 2 yang terlampir di bawah ini. Adegan ini menciptakan suasana tegang sebagai pembuka sebelum narator mulai menceritakan sejarah panjang bangunan yang tidak hanya direkonstruksi berkali-kali, tetapi juga sering berganti fungsi, lihat gambar 12 di bawah.



**Gambar 12.** Satu *frame* dari adegan 2 dalam animasi  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

## KESIMPULAN

Di tengah arus modernisasi dan digitalisasi, minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap sejarah, termasuk sejarah Museum Fatahillah, cenderung rendah. Meskipun terjadi peningkatan kunjungan dan minat visual terhadap museum, pemahaman mendalam tentang sejarah bangunan ini masih minim. Salah satu tantangan utama dalam mengedukasi masyarakat tentang sejarah adalah bagaimana menyampaikan informasi secara menarik dan relevan, mengingat generasi muda lebih menyukai hiburan yang dinamis, cepat, dan interaktif.

Untuk menjawab tantangan ini, sebuah animasi edukatif tentang sejarah Museum Fatahillah dirancang sebagai pendekatan media yang menggabungkan elemen visual yang menarik dengan narasi yang informatif. Animasi ini tidak hanya menyajikan fakta sejarah secara kronologis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Melalui penyajiannya yang menarik, animasi ini berhasil menggambarkan sejarah Museum Fatahillah yang panjang, luas, dan berlapis, mulai dari pendiriannya sebagai Balai Kota Batavia pada abad ke-18, perannya dalam pemerintahan kolonial, hingga transformasinya menjadi museum seperti sekarang ini. Dengan memahami sejarah melalui animasi ini, generasi muda tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berperan

sebagai penjaga dan pewarta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sejarah Museum Fatahillah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, S. P., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2023). Video Sebagai Media Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkm) Pempek Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 97-107.
- Angela, V., & Triadi, D. (2022). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(2), 441-451.  
<https://doi.org/10.47668/pkwu.v10i2.343>
- Ariani, A. (2015). Perubahan Fungsi pada Museum Fatahillah Ditinjau dari Teori Poskolonial. *Humaniora*, 6(4), 483-495.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3377>
- Azizah, N., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2024). Packaging Sebagai Media Komunikasi Visual Branding Kerajinan Purun Pedamaran Kepada Generasi Z Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 73-90.
- Budi, H. S., & Megawati, S. (2022). Analisa Animasi Tokoh Hero Mobile Legends Kadita yang Terinspirasi dari Legenda Nyi Roro Kidul. *JURNAL RUPA*, 7(1), 9-18. <https://doi.org/10.25124/rupa.v7i1.4788>
- Binekasri, R. (2023, April 21). Minat ke Museum Memprihatinkan, Ini Penyebabnya Kata Ahli. CNBC Indonesia.  
<https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20230421042423-25-431525/minat-ke-museum-memprihatinkan-ini-penyebabnya-kata-ahli>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33-54.
- Febriansyah, T., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2024). Kampanye visual makanan khas Kota Palembang berbahan baku ikan. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 416-435.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & Pds*, 96-102.
- Heuken, A. (2016). Tempat-tempat bersejarah di Jakarta. *Cipta Loka Caraka*.
- Hollebeek, L. D., Glynn, M. S., & Brodie, R. J. (2014). Consumer brand engagement in social media: Conceptualization, scale development and validation. *Journal of Interactive Marketing*, 28(2), 149-165.  
<https://doi.org/10.1016/j.intmar.2013.12.002>

- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyantoro, A. A., & Ashadi, A. (2023). Kajian Konsep Arsitektur Neo Klasik Pada Bangunan Mix Used (Studi Kasus: Da Vinci Penthouse, Jakarta). *Purwarupa Jurnal Arsitektur*, 7(2), 109–116.  
<https://doi.org/10.24853/purwarupa.7.2.23-30>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1),  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Mubarat, H. (2022). Aesthetic Space In Synthetic Cubism, Interpretation Analysis Of Armen Nazaruddin's Paintings. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(1), 99.
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Patriansah, M., & Wijaya, R. S. (2021). Analisis Tanda Dalam Karya Seni Grafis Reza Sastra Wijaya Kajian Semiotika Peirce. *Jurnal Rupa*, 6(1), 34-45.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Prasetya, D. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!'. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, 9(1), 1-10.
- Patriansah, M., Yulius, Y., & Sapitri, R. (2021). Communication Signs Behind Aji Windu Viatra's Poster: A Saussure Semiotic Study. *Ekspresi Seni*, 23(1), 217-228.
- Pasya, A., Lubis, H. R. N., & Patriansah, M. (2025). Penerapan Media Promosi Visual Kue Srikaya Kepada Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Kuliner Tradisional Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(3), 718-738.
- Putra, B. N., Antariksa, & Ridjal, A. M. (2017). Pelestarian Bangunan Kolonial Museum Fatahillah di Kawasan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 5(1), 1-10.

- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 116-128.
- Ramirez, K. P. L., Ph. D., McCrindle, M., & Rothman. (2018). A Systematic Review Of Gen Z's Learning Characteristics And Preferences. In St. Paul University of the Philippines, St. Paul University Of the Philippines (Graduate School). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30557.84969>.
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235. <http://dx.doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>
- Stiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 143-150.
- Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film "Agak Laen" Produser Studio Imajinari. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 49-65.
- Utami, K., Wulandari, H., Mahendra, M., & Safitri, D. (2023). Analisis Bangunan Bersejarah Kota Tua Berdasarkan Filosofi Flaneur. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 9(1), 53-64. <http://dx.doi.org/10.30872/calls.v9i1.7712>