

PENDEKATAN ALTERNATIF ANIMASI 2D DALAM MEDIA EDUKATIF PENINGKATAN PARIWISATA KOTA TUA KALI BESAR BARAT

Viecel Altisya¹, Huddiansyah²

^{1, 2} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, 11510*

*Email Korespondensi : viecel.altisya12@student.esaunggul.ac.id¹
huddiansyah@esaunggul.ac.id²*

Received: tanggal

Revised: tanggal

Accepted: tanggal

Abstract : *Kali Besar, an important port in the colonial era in Kota Tua, preserves a rich history with a variety of social, economic, and cultural transformations. However, the history of Kali Besar Barat is still less known to modern society. Through an interesting visual and educational approach, the project depicts historical buildings on Kali Besar Barat, as well as a chronological explanation of the history of the transitional functions of each building. The methods used included live observations, interviews with historians and animator, as well as literary studies. The result of this research is an interesting and educational 2D animation that is expected to introduce Kali Besar Barat to the public, especially young adults, and contribute to the development of animation-based educational media. In addition to serving as a learning medium, this 2D animation is expected to increase public awareness of the importance of preserving historical areas in Jakarta's Old Town. By integrating accurate historical data with clear and engaging visual presentation, this project seeks to present historical narratives that are easy to understand and relevant to contemporary contexts, thereby offering an effective and sustainable alternative medium for history education.*

Keywords: *2D Animation, Kali Besar Barat, History, Visual Communication Design*

Abstrak : Kali Besar, adalah pelabuhan penting pada era kolonial di Kota Tua, menyimpan sejarah kaya dengan berbagai transformasi sosial, ekonomi, dan budaya. Namun, sejarah pada bagian Kali Besar Barat masih kurang dikenal oleh masyarakat modern. Melalui pendekatan visual yang menarik dan edukatif, proyek ini menggambarkan gedung-gedung bersejarah pada bagian Kali Besar Barat, serta penjelasan kronologis tentang sejarah peralihan fungsi setiap gedung. Metode yang digunakan mencakup observasi langsung, wawancara dengan ahli sejarah dan animasi, serta kajian literatur. Hasil penelitian ini adalah animasi 2D yang menarik dan edukatif yang diharapkan dapat memperkenalkan sejarah Kali Besar Barat kepada masyarakat, khususnya dewasa muda, dan berkontribusi pada pengembangan media edukatif berbasis animasi. Selain sebagai media pembelajaran, animasi 2D ini juga diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian kawasan bersejarah di Kota Tua Jakarta. Dengan memadukan data historis yang akurat dan penyajian visual yang komunikatif, proyek ini berupaya menghadirkan narasi sejarah yang mudah dipahami dan relevan dengan konteks masa kini, sehingga dapat menjadi alternatif media edukasi sejarah yang efektif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Animasi 2D, Kali Besar Barat, Sejarah, Desain Komunikasi Visual

PENDAHULUAN

Kali Besar atau De Groote Rivier adalah salah satu bagian dari kota tua yang mencerminkan sejarah Kota Jakarta yang memiliki potensi besar menjadi kawasan wisata. Aliran Sungai Ciliwung membelah kawasan ini menjadi Jalan Kali Besar Timur dan Jalan Kali Besar Barat. Setiap ruas jalan tersebut berjejer situs-situs peninggalan Kota Tua Batavia yang terdiri dari bangunan-bangunan yang berasal dari abad ke-17 dan ke-18 (Widagdo, 2010:23). Untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali warisan sejarah ini kepada masyarakat modern, dibutuhkan media yang efektif dan menarik. Animasi dua dimensi bisa menjadi salah satu solusi yang efektif untuk menyampaikan informasi dan cerita sejarah. Keunggulan animasi terletak pada kemampuannya menggambarkan dan menghidupkan cerita atau informasi dengan cara yang mudah dipahami dan disukai oleh penonton.

Minimnya media yang menyajikan sejarah Kali Besar Barat menyebabkan banyak cerita dan pengetahuan bersejarah yang belum tereksplorasi. Padahal, sejarah suatu daerah memiliki peran penting dalam membangun identitas dan kebanggaan lokal. Animasi dua dimensi, dengan daya tarik visualnya, dapat menjadi jembatan yang menghubungkan informasi historis dengan penerimaan masyarakat modern. Perancangan animasi ini didasari bahwa visual yang menarik dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan masyarakat terhadap sejarah. Dengan memanfaatkan desain animasi dua dimensi, sejarah Kali Besar Barat diharapkan dapat diperkenalkan kembali kepada masyarakat dengan cara yang lebih menarik dan inovatif (Kurniawan, 2009:34). Landasan teori dari perancangan animasi ini mencakup beberapa aspek penting. Teori komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens dengan model komunikasi Harold D. Lasswell. Strategi publikasi fokus pada cara menyebarkan informasi kepada publik secara efektif, sementara psikologi warna menekankan pentingnya pemilihan warna dalam mempengaruhi pemahaman audiens. Semiotika digunakan untuk memahami makna di balik tanda-tanda, dan aspek kultural membantu menciptakan desain yang relevan dengan budaya setempat.

Gaya desain, termasuk gaya ilustrasi vintage dan retro, serta prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan keselarasan, menjadi fondasi dalam menciptakan karya yang efektif. Selain itu, ilustrasi dan tipografi dalam media publikasi memainkan peran penting dalam memperkuat pesan dan identitas visual, sementara teori animasi menekankan pentingnya gerakan dan ekspresi dalam menghidupkan objek visual. Perancangan ini berfokus untuk menghasilkan media

utama yaitu animasi 2D yang menginformasikan sejarah gedung-gedung tua pada bagian Kali Besar Barat dengan ilustrasi visual dengan lima tahapan pendekatan proses desain yang diuraikan oleh Robin Landa dalam bukunya *Graphic Design Solutions*. Tahapan tersebut meliputi orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi (Landa, 2001:8).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alamiah yang spesifik dengan memanfaatkan berbagai metode alami. [4] Sehingga data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga metode utama di antaranya adalah observasi yakni melakukan survei langsung melalui kegiatan *walking tour* di kawasan Kali Besar Barat bersama Jakarta *Good Guide* untuk mengumpulkan data tentang bangunan-bangunan bersejarah di kawasan tersebut. Selanjutnya, kegiatan wawancara dengan dua narasumber utama yakni Bapak Didik, seorang sejarawan di Museum Sejarah Jakarta, memberikan wawasan tentang sejarah Batavia dan Bapak Firman Widyasmara, pemilik Lanting Animation Studio, yang berbagi pandangan tentang proses kreatif dan teknik animasi. Terakhir, kajian Literatur yakni peneliti melakukan kajian terhadap literatur yang relevan, termasuk buku "Jejak Jakarta Pra 1945" dan "*Historical Sites of Jakarta*," untuk memperdalam pemahaman tentang sejarah Kali Besar Barat.

Analisa SWOT

Analisis *SWOT* merupakan sebuah teknik perencanaan strategi maupun penyelesaian masalah yang dapat kita terapkan dan gunakan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya untuk keperluan bisnis tertentu atau suatu proyek. Berikut ini merupakan hasil dari analisis *SWOT* yang telah dilakukan penulis :

1. *Strength* (Kekuatan)

Kemampuan menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami merupakan keunggulan lainnya. Animasi dapat mengkomunikasikan konsep atau data dengan jelas dan efektif, meningkatkan daya serap pemirsa. Penyajian informasi yang sederhana dan terstruktur melalui medium animasi dapat memudahkan pemahaman dan meningkatkan kualitas pengalaman pemirsa.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan proyek ini terletak pada penyusunan alur cerita. Proses merancang alur cerita yang menarik dan koheren memerlukan keahlian khusus, dan kekurangan dalam hal ini dapat mengurangi daya tarik dan efektivitas animasi. Menampilkan poin cerita dengan cara yang menarik menjadi tantangan tambahan. Keterbatasan dalam menyajikan elemen-elemen cerita secara menarik dapat mengurangi daya tarik dan keterlibatan pemirsa. Tantangan lainnya terletak pada penggerakkan karakter animasi. Kekurangan dalam pengembangan gerakan karakter dapat mempengaruhi realisme dan daya tarik visual dari animasi tersebut.

3. *Opportunity* (Peluang)

Adanya peluang untuk mengisi kekosongan dalam genre animasi terkait. Keterbatasan animasi terkait menciptakan potensi pasar yang dapat diisi oleh proyek ini, memberikan peluang untuk menarik perhatian pemirsa yang mencari konten sejarah dan budaya. Peluang besar terletak pada penerimaan proyek animasi ini oleh komunitas pegiat dan penggiat sejarah Jakarta. Animasi ini dapat menjadi sarana edukasi yang signifikan dan memperoleh dukungan aktif dari mereka.

4. *Threats* (Ancaman):

Ancaman terbesar adalah ketidaksesuaian penggambaran visual dengan harapan pemirsa. Jika visual tidak sesuai dengan citra yang diinginkan atau diharapkan, dapat menurunkan daya tarik dan efektivitas proyek ini secara keseluruhan. Ancaman ini menekankan pentingnya memastikan kualitas visual yang memuaskan dan sesuai dengan tema sejarah Batavia.

Target *Audiens*

Perancangan video animasi 2D Menjelajah Sisi Barat Batavia serta media-media pendukungnya tentunya juga mempertimbangkan target audience yang menjadi sasaran utama. Adapun target audience dari project ini secara segmentasi demografis, geografis dan psikografis memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Demografis Usia: 20-24 tahun dengan status: Pelajar, mahasiswa, dan pekerja kreatif, pendidikan yakni SMA hingga S2, Domisili yakni Indonesia, Malaysia, Brunei, Singapura. Status keluarga: *Single* hingga sudah menikah. Agama: Beragam, mencerminkan keragaman masyarakat.
2. Geografis dengan area fokus: Kali Besar Barat, Jakarta Barat, Indonesia, Wilayah jangkauan yakni Indonesia, Malaysia, Brunei, Singapura dengan

target yakni wisatawan lokal dan internasional yang tertarik pada sejarah dan warisan budaya Jakarta. Adapun media promosi yakni Digital, untuk menjangkau audiens di keempat negara.

3. Psikografis dengan minat: sejarah, budaya, dan warisan sejarah Jakarta. Sikap yakni Menghargai edukasi, konten mendalam, dan kegiatan sosial budaya. Gaya hidup yakni Seimbang antara bekerja, belajar, dan bersosialisasi. Prioritas: Pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Motivasi: Memperoleh pengetahuan sejarah lokal, menghargai warisan budaya, dan mencari pengalaman bermakna melalui konten.

HASIL DAN DISKUSI

Tujuan Media

Adapun tujuan dari pembuatan animasi 2D ini adalah untuk memperluas perhatian dan daya tarik wisata di Kota Tua ke bagian kali besar barat, menyajikan sejarah dan budaya yang belum banyak dieksplorasi yang terpisah dari popularitas karena hanya terfokus pada bagian pusat. Dengan memaksimalkan referensi visual eksterior dan meningkatkan ketepatan detail ciri khas tiap arsitektur dalam animasi.

Konsep Kreatif

Konsep animasi "Menjelajahi Sisi Barat Batavia" adalah menceritakan kembali sejarah bangunan yang berada di Kali Besar Barat yaitu Bank Bumi Daya, Gedung Singa Kuning, Toko Merah, dan Asuransi *Lloyd*, melalui pendekatan visual yang detail dan autentik. Berfokus pada era 90-an, dimana nantinya penggambaran bentuk bangunan masih utuh dan bagus, Setiap gedung menyimpan cerita menarik tentang dinamika sosial, ekonomi, dan budaya pada masa itu. Animasi ini akan dibuat dengan menggunakan *motion graphics* untuk menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan edukatif. Adapun keywords yang digunakan dalam project ini ialah sisi barat Batavia, sejarah, dan informatif, lihat gambar 1 terkait gaya desain dalam perancangan ini.



Gambar 1. Penggambaran Gaya Desain
Sumber : Altisya, 2024

Identitas Visual

Identitas visual merupakan merupakan sistem visual yang membentuk identitas dari sebuah brand, organisasi ataupun produk. Identitas visual digunakan untuk menjadi pembeda antara produk yang satu, dengan produk lainnya sehingga khalayak dapat lebih mudah mengenali suatu produk. Logo dari *project* ini dibuat dari penggabungan logogram dan *logotype*. *Logotype* tipografi pada kata "Menjelajahi" menggunakan *font* serif klasik dengan warna merah pada huruf "M", memberikan penekanan dan menarik perhatian. Dibingkai seperti judul surat kabar memberikan kesan informatif yang akan disampaikan pada animasi ini. Sementara itu, teks "Sisi Barat Batavia" menggunakan font dekoratif dan kasual dengan garis yang tidak sepenuhnya lurus, dibingkai dengan pita memberikan kesan pada daerah spesifik dari topik yang akan diangkat.

Animasi ini mengadopsi gaya desain *retro vintage* yang ditandai dengan penggunaan warna pastel lembut dan tipografi bergaya klasik, yang menciptakan suasana nostalgia. Ilustrasi bangunan yang terinspirasi oleh teknik cetak tradisional seperti litografi dan bentuk pita melengkung yang mengelilingi teks menambah kesan kuno dan elegan. Desain ini secara efektif menggabungkan elemen-elemen visual dari masa lalu untuk menghadirkan estetika yang memadukan sejarah dengan daya tarik visual yang autentik dan sentimental, membuatnya terlihat seperti karya dari era terdahulu. Untuk lebih jelas lihat gambar 2



Gambar 2. Logo Animasi
Sumber : Viecel Altisya, 2024

Storyline

Freytag's Pyramid adalah peta yang menonjolkan struktur dramatis urutan peristiwa di mana alur cerita terungkap. Konsep ini dikembangkan oleh *Gustav Freytag*, seorang novelis dan kritikus Jerman pada abad ke-19. Meskipun dia adalah salah satu penulis paling terkenal di Jerman selama masa hidupnya, Freytag paling dikenang karena Piramidanya. Penulis pun menjadikan struktur *Freytag's Pyramid* sebagai acuan dalam membuat *storyline* untuk video animasi 2D *Menjelajahi Sisi Barat Batavia*. Berikut ini merupakan *storyline* yang telah dirancang.

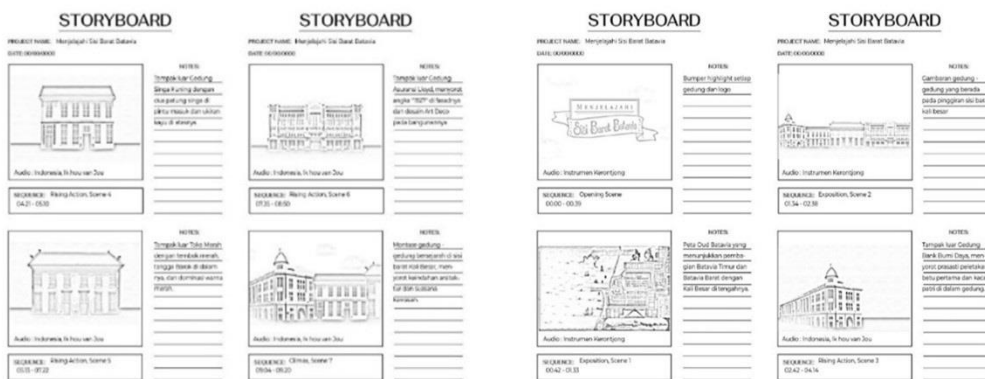
1. *Exposition*: Pembukaan dengan sejarah singkat Oud Batavia.
2. *Rising Action*: Penjelajahan gedung-gedung bersejarah (Bank Bumi Daya, Gedung Singa Kuning, Toko Merah, Gedung Asuransi *Lloyd*).
3. *Climax*: Mengungkap kekayaan sejarah dan keindahan arsitektur di sisi barat Kali Besar.
4. *Falling Action*: Penghargaan terhadap sejarah dan potensi wisata di kawasan ini
5. *Denouement*: Penutupan dengan pentingnya merawat dan mengapresiasi kawasan Kota Tua Jakarta.



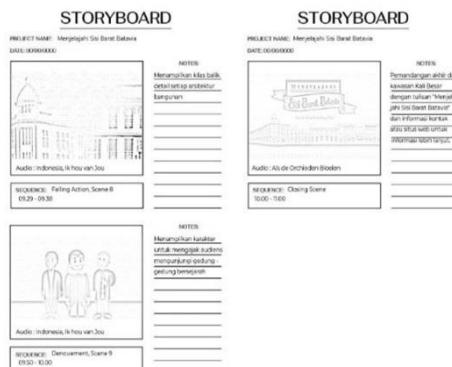
Gambar 3. *Storyline Freytag's Pyramid*
 Sumber : Viecel Altisya, 2024

Storyboard

Storyboard dikenal sebagai sketsa gambar yang disusun secara berurutan. *Storyboard* sering digunakan sebagai perencanaan dalam pembuatan film atau video. Berikut ini merupakan storyboard dari Perancangan Animasi 2D Menjelajahi Sisi Barat Batavia. Untuk lebih jelas lihat gambar 4 dan gambar 5 di bawah.



Gambar 4. *Storyboard*
 Sumber : Viecel Altisya, 2024



Gambar 5. Storyboard
Sumber : Viecel Altisya, 2024

Produksi

Proses produksi animasi terdiri dari beberapa tahap. Setelah tahap pra-produksi selesai, yang mencakup pembuatan *storyline*, naskah, dan *storyboard*, dilanjutkan dengan pembuatan aset grafis seperti logo proyek, desain karakter, dan latar belakang menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Photoshop*. *Voice over* dibuat sebelum animasi dimulai, menggunakan layanan *Text-to-Speech* (TTS) di *Clipchamp*. Tahap berikutnya adalah rigging dan animating menggunakan *Adobe After Effects*, dengan mengacu pada storyboard dan naskah. Setelah semua shot animasi selesai, mereka dirender dan masuk ke tahap compositing dan *editing* di *Adobe Premiere*. Dalam pasca-produksi, video dirender dengan resolusi 1920 x 1080 *pixel* dalam format MP4. Video yang sudah jadi kemudian dipublikasikan di channel YouTube dan dipromosikan melalui media promosi dan media sosial.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan animasi 2D sebagai alat edukasi untuk memperkenalkan sejarah dan nilai budaya Kali Besar Barat di Kota Tua, Jakarta. Dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif, animasi ini menyampaikan informasi sejarah secara lebih mudah dipahami oleh masyarakat, terutama generasi muda. Metode kualitatif yang digunakan, termasuk observasi, wawancara, dan kajian literatur, memastikan konten animasi ini akurat dan relevan. Penelitian ini menunjukkan bahwa animasi bisa menjadi alat yang efektif untuk pelestarian dan promosi warisan budaya, serta meningkatkan minat masyarakat dan wisatawan terhadap kawasan tersebut.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media edukasi sejarah berbasis animasi di kawasan bersejarah lainnya. Pemanfaatan animasi 2D tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran alternatif, tetapi juga sebagai upaya strategis dalam mendukung pelestarian budaya melalui pendekatan kreatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik *audiens* masa kini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis dalam bidang desain komunikasi visual dan edukasi budaya.

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.
- 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.
- 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.
- I. Kurniawan, "Desain Dan Perubahan Budaya Masyarakat," *Visualita*, vol. 1, hlm. 30, Agu 2009, doi: 10.33375/vsl.v1i1.1090.
- Moleong, Metode Penelitian Kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2010.
- 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., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- 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.
- R. Landa, *Graphic design solutions*, 2nd ed. [South Africa]; Stamford, CT:

OnWord Press, 2001.

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.

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.

Ulfa, Y., Patriansah, M., & Yulius, Y. (2025). Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(1), 149-163.

W. A. Widagdo, "Strategi Pengembangan Wisata Kota Tua Sebagai Salah Satu Upaya Pelestarian Urban Heritage," vol. 1, no. 1, 2010.