

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai suatu bangsa yang besar, Indonesia tidak luput dari berbagai peristiwa bersejarah yang mengambil peranan dalam pasang surutnya tatanan kehidupan berbangsa di Indonesia. Selama proses menata kehidupan berbangsa, Indonesia pernah berada di bawah kekuasaan penjajah selama bertahun-tahun lamanya. Pada tahun 1509-1595 Indonesia pertama kali dijajah oleh bangsa Portugis, berikutnya oleh bangsa Spanyol pada tahun 1521-1529, tahun 1602-1942 oleh bangsa Belanda, Prancis pada tahun 1806-1011, Inggris pada tahun 1811-1816, dan Jepang tahun 1942-1945. Dalam rentang waktu yang cukup lama tersebut, bangsa Indonesia sudah melakukan berbagai perjuangan dalam menghadapi penjajah dengan mempertaruhkan seluruh harta benda bahkan nyawa mereka.

Pada akhirnya, kemerdekaan bangsa Indonesia ditandai dengan pembacaan teks proklamasi yang dibacakan oleh tokoh kebangsaan Soekarno-Hatta pada 17 Agustus 1945. Peristiwa bersejarah ini menjadi tanda bahwa Indonesia telah menyatakan kemerdekaannya dan telah terbebas dari penjajahan bangsa asing. Namun, perjuangan bangsa Indonesia masih harus berlanjut. Hal ini dikarenakan pada bulan September 1945 tentara sekutu datang membawa Belanda mendarat di Indonesia. Belanda datang kembali ke Indonesia dengan tujuan mengembalikan kekuasaan Pemerintahan Hindia-Belanda, karena mereka menganggap masih memiliki hak atas wilayah yang dahulu menjadi jajahannya. Dalam upayanya

tersebut, Belanda mencoba melemahkan semangat perjuangan serta memecah persatuan dan kesatuan rakyat Indonesia. Namun, bangsa Indonesia tetap berpegang teguh pada prinsip "sekali merdeka, tetap merdeka," sehingga mereka melakukan berbagai perlawanan demi mempertahankan kemerdekaan yang telah mereka proklamasikan (Poesponegoro et al., 1993:121–122). Mempertahankan kemerdekaan dan kedaulatan Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui perlawanan fisik atau pertempuran berlangsung di berbagai wilayah tanah air. Beberapa di antaranya adalah Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya, Pertempuran Medan Area pada 10 Desember 1945, Pertempuran Ambarawa pada 15 Desember 1945, Peristiwa Bandung Lautan Api yang terjadi pada 24 Maret 1946, serta perlawanan terhadap Pemberontakan PKI di Madiun pada tahun 1948.

Hampir seluruh wilayah di Nusantara berusaha dikuasai kembali oleh Belanda, termasuk Bali yang merupakan bagian dari Kepulauan Nusa Tenggara. Bali menjadi salah satu wilayah yang diincar Belanda untuk diduduki. Upaya Belanda untuk menaklukkan Bali dilakukan secara intensif karena dianggap menghambat aktivitas perdagangan Belanda ketika mereka memasuki Indonesia melalui jalur laut, serta karena penolakan Bali terhadap monopoli dagang yang ditawarkan oleh Batavia. Berawal pada 2 Maret 1946, mendaratlah batalion “Gajah Merah” di bawah pimpinan Mayor Cassa yang segera bergerak untuk mengambil alih kekuasaan dari tangan Jepang dengan menduduki tempat-tempat penting, antara lain di Denpasar tanggal 2 Maret 1946, Gianyar 3 Maret 1946, Singaraja 5 Maret 1946, Tabanan, Karangasem, Klungkung, dan Bangli 7 Maret 1946, sedangkan di Negara 10 Maret 1946. Dengan waktu relatif singkat Belanda

menguasai Bali, sementara kondisi TRI Sunda Kecil dalam keadaan konsolidasi dan sebagian masih berada di Jawa. (Tirtayasa, 2011)

Dalam usaha menumbuhkan sifat nasionalisme dan cinta tanah air, sejarah perjuangan para pahlawan dalam rangka merebut kemerdekaan Indonesia memiliki peran yang penting. Menurut Hasan (2012:17) sejarah berperan penting dalam menyampaikan pengetahuan kepada masyarakat masa kini mengenai keberhasilan maupun kegagalan suatu bangsa dalam menghadapi berbagai tantangan. Menurut Profesor Sartono Catodiurgio, sejarah memiliki fungsi utama untuk membantu memahami identitas suatu bangsa (Hasan, 2012:8). Kita perlu menghormati sejarah perjuangan para pahlawan sebagai upaya membentuk karakter bangsa, termasuk dalam menumbuhkan semangat nasionalisme. Selain itu, nilai pantang menyerah juga perlu diterapkan oleh seluruh generasi muda karena mereka akan menghadapi berbagai tantangan kompleks di masa depan, yang dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang cepat, mereka akan dihadapkan dengan situasi yang dinamis dan berubah-ubah. Nilai-nilai ini sudah mulai tergerus keberadaannya di masyarakat utamanya generasi muda, beberapa kasus yang sering terjadi yaitu adanya tawuran antara dua kelompok pemuda yang disebutkan dalam radarbali.com bahwa tawuran tersebut terjadi akibat adanya kesalahpahaman antara dua orang remaja. Hal ini terjadi karena mulai lunturnya rasa nasionalisme pada generasi muda, sehingga penyelesaian masalah dilakukan dengan adu kekuatan atau tawuran tanpa mengedepankan musyawarah dan mufakat. Selain itu, maraknya kasus bunuh diri seperti yang disebutkan dalam detikbali.com yang mengutip informasi dari Pusat Informasi Kriminal Indonesia (Pusiknas) Polri yang mendapatkan laporan mengenai kasus bunuh diri sepanjang 2023, angka *suicide*

*rate* atau tingkat bunuh diri di Bali mencapai 3,07. Diketahui, suicide rate dihitung berdasarkan jumlah kasus bunuh diri dibandingkan dengan jumlah penduduk. Kasus bunuh diri banyak terjadi karena adanya berbagai factor seperti terlilit hutang, terutama yang sedang marak saat ini yaitu pinjaman online (Sri, dalam detikbali.com). Hal ini, terkait dengan sikap pantang menyerang yang tentunya harus kita tekankan kepada generasi muda sekarang khususnya generasi Z, yang merupakan generasi tahun kelahiran 1995-2009 (Kinanti & Erza, 2020).

Sampai tahun 2024, gen Z sudah memasuki usia antara 15-26 tahun (Kinanti & Erza, 2020). Rasa ingin tahu yang besar dan keinginan yang selalu haus akan informasi baru menjadi karakteristik yang melekat pada generasi Z. Karakter ini memicu fenomena di masyarakat mengenai kebutuhan informasi yang kompleks dan tinggi (Kinanti & Erza, 2020). Hal yang menarik tentang Generasi Z adalah ketika mereka mencari informasi, mereka berharap mendapatkannya dengan cepat dan mudah tanpa usaha ekstra. Namun, terkadang informasi yang tersedia di sekitar mereka belum memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan, hal ini mungkin disebabkan karena bentuk-bentuk informasi yang tersedia hanya disajikan dalam format yang kurang sesuai dengan karakteristik Generasi Z, seperti media informasi yang berupa media cetak. (Kinanti & Erza, 2020:72-84). Untuk mengenang nilai-nilai perjuangan dari perang gerilya di kabupaten Tabanan, tentu generasi muda juga perlu mengetahui sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan tersebut.

Nyatanya, berdasarkan hasil observasi mengenai nilai kepahlawanan perang gerilya di kabupaten Tabanan masih sangat *minim*. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adalah kurangnya sumber informasi tentang cerita pendorong perlawanan membuat sejarah perang gerilya di Kabupaten Tabanan

kurang dikenal generasi muda. Bahkan tidak sedikit generasi muda yang belum mengetahui sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan. Kurangnya pengetahuan generasi muda tentang sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan dapat dibaca dari angket yang telah disebarakan kepada 132 orang generasi muda Tabanan dengan rentang umur 15 – 26 tahun, menunjuk bahwa sebanyak 27,5% generasi muda yang mengetahui sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan, dan 72,5% generasi muda tidak mengetahui sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan.

Saat ini yang diketahui generasi muda adalah Monumen Pujaa Bangsa di Margarana sebagai bentuk wujud penghormatan perang Puputan Margarana. Tempat ini dipilih karena tempat inilah menjadi saksi nilai-nilai kepahlawanan sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan. Margarana merupakan salah satu tempat terjadinya perang gerilya terbesar melawan Belanda di Tabanan, namun tidak hanya di margarana, di beberapa daerah di Tabanan juga menjadi saksi perjuangan melawan Belanda yang mengandung nilai-nilai perjuangan yang tidak kalah pentingnya dengan perang Puputan di Margarana. Tetapi para generasi muda tidak mengetahui sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan secara lebih luas.

Beberapa penelitian memanfaatkan teknologi khususnya film animasi 3 dimensi yang pernah dibuat penelitian diantaranya dilakukan oleh: (1) Pratama et al. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa Dalam Serangan Umum Kota Denpasar menyimpulkan bahwa tanggapan penonton terhadap film tersebut tergolong baik, dengan tingkat validitas mencapai 87%. Oleh karena itu, film animasi ini dinilai layak digunakan sebagai sarana edukatif dan media sosial bagi masyarakat Kota Denpasar. Selanjutnya, (2) Pratiwi et al. (2016) melalui karyanya berjudul

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah menunjukkan bahwa respons penonton sangat positif, dengan rata-rata persentase sebesar 90,33%. Film ini dinilai efektif sebagai media informasi, hiburan, sekaligus sarana pembelajaran mengenai kehidupan pada masa prasejarah, dan (3) Wardiana et al. (2015) dalam penelitian bertajuk Rancangan Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot menyatakan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengetahui asal-usul Pura Tanah Lot, meskipun telah tersedia berbagai referensi tertulis. Untuk mengatasi hal tersebut, penyampaian sejarah melalui film animasi 3 dimensi dipandang lebih menarik dan efektif. Berdasarkan hasil uji coba acak dan analisis kuesioner, film ini mendapat penerimaan yang baik dari para responden.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, menyatakan bahwa film animasi 3 dimensi dapat digunakan sebagai media yang lebih komunikatif serta mengasah imajinasi dalam mempelajari sejarah. Keterbatasan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak menggunakan film dokumenter, karena pembuatan film dokumenter membutuhkan banyak hal seperti aktor yang harus terlibat sehingga dana yang diperlukan tidaklah sedikit, selain itu, keterbatasan alat seperti kamera juga berpengaruh dalam pembuatan film dokumenter nantinya. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi ini bisa dilakukan dengan membuat Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi. Hal ini berkaitan dengan karakter generasi muda khususnya generasi Z yang menyukai informasi yang cepat dan mudah diakses, serta menarik (Kinanti & Erza, 2020:72-84). Menurut Hasanah & Nulhakim (2015:3) mengungkapkan bahwa penggunaan film animasi dapat meningkatkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan karena sifatnya yang menarik perhatian. Hal ini memungkinkan pelajar maupun

masyarakat umum untuk lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan melalui media tersebut. Selaras dengan itu, Rahayu & Kristiyantoro (2011) menambahkan bahwa kemudahan dalam menyerap informasi melalui film animasi disebabkan oleh keterlibatan banyak indera, khususnya pendengaran dan penglihatan. Film animasi bersifat universal dan dapat dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak, sehingga pesan pembelajaran atau isi cerita dapat disampaikan sejak usia dini. Dalam proses produksinya, pembuatan karakter dan aset animasi 3 dimensi memang memerlukan waktu yang cukup lama. Namun, setelah aset dan karakter tersebut selesai dibuat, mereka dapat digunakan kembali, sehingga di masa depan proses produksi menjadi lebih efisien dari segi waktu maupun biaya. Penggunaan film animasi 3 dimensi dalam penelitian ini bertujuan untuk mensosialisasikan nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam perjuangan pasukan gerilya melawan tentara NICA di kabupaten Tabanan kepada generasi muda. Dengan adanya film animasi ini, diharapkan generasi muda lebih mengetahui serta memahami bagaimana sejarah perang gerilya di kabupaten Tabanan.

Berdasarkan beberapa studi yang berkaitan dengan film animasi 3D, dengan itu penulis tertarik untuk mengangkat peristiwa Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan dalam sebuah Film Animasi 3 Dimensi yang berjudul: **"Di Balik Taman Pujaan Bangsa Margarana"**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya sumber informasi terkait nilai-nilai perjuangan yang terdapat dalam Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi khususnya animasi 3 dimensi dalam sosialisasi terhadap generasi muda tentang nilai-nilai perjuangan yang terdapat dalam Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, berikut adalah rumusan masalah yang dapat disusun:

1. Bagaimana Pengembangan Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi?
2. Bagaimana respon generasi muda terhadap Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi?

### **1.3 Tujuan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi.
2. Untuk mendeskripsikan respon generasi muda terhadap Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi.

### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam pengembangan film animasi 3 Dimensi mengenai *Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan*, permasalahan dibatasi oleh hal-hal berikut:

1. Film animasi ini menampilkan mengenai perjalanan sejarah perang gerilya yang berfokus di Kabupaten Tabanan, dengan tokoh utama yaitu Kapten I Gusti Ngurah Rai.
2. Film animasi 3 dimensi sejarah perang gerilya di Kabupaten Tabanan ini divisualisasikan berdasarkan sinopsis cerita yang telah dibuat dalam Bahasa Indonesia.
3. Cerita dalam film animasi 3 dimensi sejarah perang gerilya di Kabupaten Tabanan mengacu pada buku karangan I Gusti Bagus Meraku Tirtayasa dan Dinas Pembinaan Mental Angkatan Darat

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pentingnya Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan, serta pemahaman film animasi 3 dimensi terutama dalam pembuatan film bertema perang gerilya, dan juga dapat berkontribusi secara teoritis dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada lingkungan akademik perguruan tinggi.

#### **2. Manfaat praktis**

##### **a. Bagi peneliti**

Sebagai guru masa depan harus memiliki kemampuan dan keterampilan bagaimana dapat menciptakan hasil pembelajaran yang optimal, melalui pengembangan model pembelajaran yang inovatif, sebagai

implementasi ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis Animasi 3 Dimensi.

b. Bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat dalam Film Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan Berbasis 3 Dimensi, diharapkan mampu memberikan informasi tentang Sejarah Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan, beserta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

c. Bagi Penelitian Sejenis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengadakan penelitian sejenis lainnya.



