

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak pulau, suku, agama, ras dan budaya yang ada di setiap daerah. Nama-nama daerah di Indonesia tidak luput dari sejarahnya, contohnya Pulau Jawa yang terdiri dari 3 provinsi diantaranya Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur yang memiliki cerita sejarah masing-masing. Banyuwangi memiliki sebutan sebagai *Sunrise of Java* merupakan salah satu daerah yang berada di ujung timur Pulau Jawa yang memiliki warisan kebudayaan yang beragam. Menurut (Mahmudah, 2019) Kebudayaan ialah nilai lokal pada suatu daerah yang terbentuk secara alami dan melalui proses belajar yang sangat lama. Banyuwangi termasuk dalam kawasan tapal kuda bagian dari Provinsi Jawa Timur. Penduduk Banyuwangi didominasi memeluk agama Islam dan Hindu. Menurut (Fitria, 2016) Kabupaten Banyuwangi terdapat suku Osing yang merupakan suku asli Banyuwangi yang mayoritas berdomisili di daerah pedesaan (rural). Kawasan pedesaan Banyuwangi masih sangat kental dengan warisan-warisan leluhur seperti adat istiadat dan bahasa asli Banyuwangi yang masih digunakan sebagai alat komunikasi setiap hari.

Sejarah Banyuwangi tidak lepas berasal dari kerajaan Blambangan yang merupakan kerajaan Hindu yang dipimpin oleh Prabu Tawang Alun pada masa

lalu. Menurut (Ahmad Ferdi Abdullah, 2019) menyatakan bahwa sejarah adalah sesuatu yang terjadi di masa lampau yang didalamnya menceritakan dan menerangkan apa yang telah terjadi

Rasa kebangsaan dan nasionalisme rakyat Banyuwangi mampu membuktikan bahwa mereka mampu mempertahankan kawasan ini dari penjajah bangsa Belanda (VOC). Menurut (Ahmad Ferdi Abdullah, 2019) menyatakan bahwa Blambangan adalah kerajaan yang paling gigih bertahan terhadap serangan VOC pada saat Perang Puputan Bayu terjadi.

Dewasa ini antusiasme siswa untuk belajar sejarah sangat rendah, selain itu keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan media mempengaruhi partisipasi siswa dalam mempelajari sejarah (Pramana et al., 2018) Sejarah sangat penting untuk dipelajari namun dari pernyataan tersebut minat siswa untuk mempelajari sejarah semakin menurun. Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan terhadap salah satu guru mata pelajaran bahasa daerah bernama Ngalia Puspitorini untuk mengetahui ketepatan media yang dibutuhkan dalam melestarikan bahasa daerah, kemudian budayawan Banyuwangi yang bernama Ilham Laili Mursidi, serta Ketua Banyuwangi Geographic bernama Pribadi Fransdinata mengatakan bahwa minat membaca pada anak usia 6-12 tahun semakin menurun serta keterbatasan media informasi terkait cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi, mengakibatkan tidak mengetahuinya cerita sejarah yang seharusnya sudah ditanamkan sejak usia dini, padahal pemerintah sudah mencantumkan cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi pada mata pelajaran bahasa daerah. Hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa informasi Perang Puputan Bayu Banyuwangi di museum Blambangan sangat

minim yang mengakibatkan cerita 3 sejarah tersebut semakin dilupakan, hal ini juga didukung dari hasil angket pengukuran pengetahuan tentang cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi bahwa sebanyak 30,71% mengetahui cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi serta sebanyak 69,28% tidak mengetahui cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi, narasumber juga menambahkan budaya bahasa daerah (bahasa osing) Banyuwangi harus selalu dilestarikan agar tidak terlupakan. Selain itu nilai moral yang terkandung dalam cerita sudah selayaknya dipertahankan seperti rasa cinta tanah air dan sadar akan pentingnya kemerdekaan bagi suatu bangsa. Bersatunya rakyat Blambangan dalam melawan VOC membuktikan bahwa suatu kemerdekaan yang menjadi tujuan utama dapat tercapai (Wibowo, 2019) hal inilah yang seharusnya dijadikan cerminan sebagai nilai kebangsaan dan nasionalisme untuk anak agar lebih menghargai budaya, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut maka penggunaan teknologi dalam bentuk media perlu dilakukan untuk memberikan informasi terkait Perang Puputan Bayu Banyuwangi khususnya anak usia 6-12 tahun.

Pemanfaatan teknologi sebagai media informasi dapat berupa buku, film dokumenter, film animasi dan lainnya, faktanya penggunaan buku kurang tepat karena banyaknya bacaan tanpa adanya gambar membuat anak cepat bosan kemudian penggunaan film dokumenter yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi sulit diterapkan karena keterbatasan informasi peninggalan tentang Perang Puputan Bayu Banyuwangi, oleh sebab itu penggunaan film animasi 2 dimensi sangat tepat karena penggunaan efek-efek visual yang beragam menciptakan imajinasi yang menarik bagi audience (Muhdaliha & Batuaya, 2017). Hal tersebut

juga didukung dari penyebaran angket ketertarikan anak usia 6-12 tahun terhadap film animasi 2 dimensi yaitu sebanyak 74,06% anak usia 6-12 tahun yang tertarik terhadap film animasi 2 dimensi dan sebanyak 25,9% anak usia 6-12 tahun tidak tertarik terhadap film animasi 2 dimensi.

Beberapa penelitian yang memanfaatkan film animasi 2 dimensi sebagai media melestarikan sejarah diantaranya Perancangan Media Sejarah Jendral Sudirman Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle ” hasil karya Ade Priyatna pada tahun 2020. Film Animasi Kapten Samadikun Sebagai Pahlawan Samudra” hasil karya Hilmy Fauzan dan Azhari Amri pada tahun 2020. “Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D” hasil karya Putu Ayu Riyanta Lestari dan I Ketut Setiawan pada tahun 2019.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, penulis memiliki sebuah ide untuk mengembangkan sebuah media animasi 2 dimensi tentang pelestarian pengenalan sejarah yang bertujuan untuk memperkenalkan sejarah dan melestarikan bahasa daerah Banyuwangi agar lebih menyenangkan bagi anak-anak khususnya usia 6-12 tahun yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi”** yang diharapkan dapat digunakan sebagai media informasi bagi generasi muda khususnya anak-anak agar lebih mengetahui dan memiliki ketertarikan tentang sejarah yang ada di Banyuwangi.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya minat membaca pada anak usia 6-12 tahun.
2. Kurangnya media informasi yang menarik tentang cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi.
3. Kurangnya informasi cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi di museum Blambangan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari “Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi” ?
2. Bagaimana respon anak usia 6-12 tahun terhadap hasil akhir “Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi” ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Dari permasalahan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Merancang dan mengimplementasikan hasil dari “Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi”.

2. Mengetahui respon anak usia 6-12 tahun terhadap hasil akhir “Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi”.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Adapun batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Film 2 dimensi yang berjudul “Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi” ini menjelaskan tentang sejarah perang Puputan Bayu Banyuwangi.
2. Pengembangan Film 2 dimensi yang berjudul “Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi” hanya menceritakan sejarah yang sesuai dengan usia anak 6-12 tahun.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai Pihak pembuat film peneliti akan mendapatkan banyak wawasan baru tentang sejarah yang ada di Banyuwangi. Pembuatan film ini juga dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat saat proses perkuliahan tentang film animasi 2 dimensi serta dapat memvisualisasikan cerita sejarah dalam bentuk media yang sangat menarik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak-anak

Dapat memberikan tontonan yang sesuai dengan usia anak-anak, memberikan nilai-nilai moral, nasionalisme dan rasa kebangsaan serta

menjadi media belajar yang menarik tentang sejarah.

b. Bagi Guru

Guru akan mendapatkan media baru sebagai sumber informasi cerita sejarah Perang Puputan Bayu Banyuwangi berupa film animasi 2 dimensi yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

c. Bagi Orang Tua

Mempermudahkan orang tua dalam memperkenalkan cerita sejarah kepada anak-anak.

