

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bangsa Indonesia merupakan sekelompok masyarakat yang bersatu atau dipersatukan karena adanya persamaan sejarah dan nasib dimasa lampau, serta memiliki tujuan dan cita - cita yang sama dalam membangun Bhineka Tunggal Ika. Bangsa Indonesia juga bisa di istilahkan sebagai suatu kelompok manusia yang memiliki identitas, bahasa, agama, budaya, idelogi, wilayah, serta sejarah.

Terkait dengan sejarah, tentu saja dalam “Kemerdekaan” Indonesia telah meninggalkan bekas perjalanan sejarah perjuangan rakyat sebelum negara ini merdeka. Indonesia pernah merasakan bagaimana kejamnya penjajahan yang dilakukan oleh beberapa negara asing, salah satunya adalah Belanda. Hampir seluruh daerah di Nusantara berusaha di ambil alih oleh mereka. Salah satunya adalah daerah bagian dari Kepulauan Nusa Tenggara, yaitu Bali.

Bali merupakan salah satu provinsi yang dijajah oleh Belanda, tepatnya pada masa lampau pada tahun 1946, Belanda secara gencar ingin menaklukkan Bali. Belanda memiliki dendam terhadap Bali, karena Bali dianggap mengganggu perdagangan saat Belanda masuk ke Indonesia melalui perairan dan penolakan Bali untuk menerima monopoli yang ditawarkan Batavia. Semenjak tentara NICA di Bali, pasukan RI menggunakan berbagai macam sistem gerilya untuk menghentikan tentara NICA (Belanda). Hingga pada akhirnya, Bali dibawah

pimpinan tokoh pejuang “Ida Bagus Putu Japa” dan tokoh serta anggota pasukan lainnya melakukan serangan umum kota Denpasar terhadap Belanda dengan Basis penyerangan para gerilya adalah Tangsi Kayumas (Pusat pemerintahan NICA). Dalam pertempuran itu, Kapten Ida Bagus Putu Japa gugur.

Sejarah yang dilakukan oleh pahlawan sangat penting untuk menumbuhkan sikap nasionalisme dan cinta tanah air. Menurut Hasan (2012:7) informasi tentang sejarah dapat memberikan informasi kepada masyarakat masa kini mengenai keberhasilan dan kegagalan bangsa dalam menjawab segala tantangan yang dihadapi. Prof. Dr. Sartono Kartodirdjo (dalam Hasan, 2012:8) mengemukakan bahwa fungsi dari sejarah adalah untuk mengenal siapa jati diri bangsa. Sejarah perjuangan pahlawan harus kita hormati untuk membentuk karakter diri bangsa seperti mengembangkan semangat kebangsaan. Dengan adanya semangat pahlawan, masyarakat menjadi semangat dalam bertindak sesuai dengan pahlawan pada masa lampau. Pahlawan yang dibahas salah satunya adalah Kapten Ida Bagus Putu Japa. Untuk mengenang nilai kepahlawan Kapten Ida Bagus Putu Japa, tentu saja masyarakat juga perlu mengetahui sejarah serta perjuangan yang dilakukan oleh Kapten Ida Bagus Putu Japa. Masyarakat perlu memahami perjalanan sejarah yang terjadi pada masa lalu, karena pada dasarnya kehidupan masa kini tidak akan terlepas dari kelamnya kehidupan masa lalu. Sehingga sejarah perlu kita pahami supaya masyarakat bertindak secara bijak dimasa yang akan datang.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan atas bukti informasi tentang nilai kepahlawanan Kapten Ida Bagus Putu Japa masih sangat *minim*. Salah satu penyebabnya informasi lebih lanjut tentang kepahlawanan

Kapten Ida Bagus Putu Japa adalah kurangnya sumber informasi tentang cerita pendorong perlawanan membuat tokoh pahlawan Kapten Ida Bagus Putu Japa kurang dikenal masyarakat. Bahkan tidak sedikit masyarakat yang belum mengetahui perjuangan Kapten Ida Bagus Putu Japa. Kurangnya Pengetahuan masyarakat tentang Kapten Ida Bagus Putu Japa dapat dibaca dari angket yang didistribusikan dimasyarakat. Jika dilihat dari angket yang telah didistribusikan di kalangan masyarakat, menunjuk bahwa sebanyak 27,0% masyarakat mengetahui sejarah tokoh daerah Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam mempertahankan Serangan Umum Kota Denpasar dan 73,0% masyarakat tidak mengetahui sejarah tokoh daerah Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar(**Lampiran.9**).

Saat ini, yang diketahui oleh masyarakat hanya Patung Pahlawan Kapten Anumerta Ida Bagus Putu Japa di bundaran Niti Mandala Renon, Denpasar, sebagai bentuk wujud penghormatan yang diresmikan tanggal 20 November 1987. Tempat itu dipilih karena tempat itu lah yang menjadi saksi, nilai – nilai kepahlawan Kapten Ida Bagus Putu Japa juga diabadikan dan disimpan dengan dibuatkan diorama yang terdapat di Museum Bajra Sandhi. Masyarakat luas hanya mengetahui patung tersebut adalah patung Kapten Ida Bagus Putu Japa, tetapi masyarakat tidak mengetahui sejarah perjuangan pahlawan tersebut.

Masyarakat saat ini perlu disosialisasikan terkait sejarah Kapten Ida Bagus Putu Japa. Salah satu caranya adalah pemanfaatan teknologi. Teknologi yang berkembangnya sangat pesat, dapat dimanfaatkan dalam segala bidang, salah satunya adalah untuk menyebarkan atau mensosialisasikan informasi kepada khalayak ramai. Pemanfaatan teknologi ini yang bisa dilakukan dengan membuat

film animasi yang menceritakan sejarah dan latar belakang gugurnya Kapten Ida Bagus Putu Japa. Jenis Film Animasi yang dipilih adalah Film Animasi 3 Dimensi. Penelitian ini menggunakan Film Animasi 3 Dimensi untuk mensosialisasikan nilai Kepahlawanan Kapten Ida Bagus Putu Japa. Peneliti tidak menggunakan film documenter dikarenakan keterbatasan alat- alat, waktu. Sedangkan jika menggunakan Film Animasi 3 Dimensi mudah digunakan berulang - ulang, Kelebihan Film Animasi 3 Dimensi yaitu Animasi 3 Dimensi ini dapat menyajikan tampilan Film yang lebih nyata dan menakjubkan. Menurut Hasanah (2015:3) bahwa pemanfaatan dalam film animasi ini dapat meningkatkan pengetahuan terkait pesan didalamnya, karena film animasi sangat menarik perhatian sehingga kalangan pelajar maupun masyarakat diharapkan dapat mudah menyerap informasi melalui film tersebut. Rahayu dan Kristiyantoro (dalam Hasanah, 2015:3) menjelaskan bahwa penyerapan informasi jadi lebih mudah karena banyak indera yang terlibat terutama telinga dan mata dalam menyerap informasi. Film animasi ini dapat dipahami oleh seluruh kalangan, bahkan dari anak-anak pun dapat memahami film tersebut sehingga pembelajaran atau isi cerita dari film tersebut dapat disosialisasikan sejak dini. Pada proses Film Animasi 3 Dimensi dalam pembuatan karakter serta asset Animasi 3 Dimensi membutuhkan waktu lama. Namun ketika asset dan karakter sudah jadi bisa digunakan berulang- ulang sehingga kedepannya lebih hemat waktu dan biaya produksi. Dengan adanya film animasi ini, diharapkan masyarakat lebih mengetahui serta memahami bagaimana perjuangan Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam mempertahankan kota Denpasar. Film ini bukan hanya dapat dipahami oleh masyarakat kalangan orang dewasa, tetapi film ini dibuatkan animasi supaya seluruh kalangan termasuk kalangan anak-

anak dapat menyukai bahkan memahami isi dalam cerita tersebut. Sehingga dalam menonton film tersebut, semua kalangan dapat mencerna dengan mudah.

Beberapa penelitian memanfaatkan film Animasi 3 Dimensi yang pernah dibuat penelitian yang dilakukan oleh Putu Yudia Pratiwi(2016) dengan judul Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah. Menyatakan bahwa respon penonton terhadap Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan pada Zaman Prasejarah ini dikategorikan sangat positif dengan rata-rata persentase 90,33%. Film animasi 3 dimensi ini dapat dijadikan sebagai media informasi, hiburan, maupun pembelajaran tentang Kehidupan pada Zaman Prasejarah. Sama halnya yang dilakukan penelitian yang dilakukan oleh I Nyoman Adi Wardiana (2015) dengan judul Rancangan Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot berpendapat bahwa tidak banyak yang mengetahui bagaimana sejarah berdirinya Pura Tanah Lot walaupun banyak terdapat buku dan informasi tertulis yang membahasnya. Melihat permasalahan tersebut, maka penyampaian sejarah dapat dituangkan melalui media baru yaitu film animasi 3 dimensi yang lebih efektif dan menarik untuk disaksikan. Proses pembuatannya menggunakan aplikasi Blender dari modelling, texturing, compositing hingga rendering. Pengujian film dilakukan secara acak dan hasil dari penghitungan kuisioner didapatkan kesimpulan yang menjelaskan bahwa film animasi 3D Sejarah Pura Tanah Lot dapat diterima dengan baik oleh para responden. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Satria Poeji Oetomo dan Aris Sutejo (2013) dengan judul Film Animasi Sejarah Penyobekan Bendera di Hotel Yamato berpendapat bahwa para generasi muda di jaman modern ini lebih menyukai film animasi, namun belum ada film animasi yang mengangkat tentang cerita sejarah bangsa Indonesia. Dalam perancangan film

animasi ini menggunakan teknik 3 dimensi yang dipadukan dengan 2 dimensi, agar animasi 3 dimensi menyatu dengan 2 dimensi maka menggunakan teknik cell shading rendering. Tone warnapun memakai warna hitam putih agar terkesan klasik serta memakai warna merah dan biru sebagai efek visual dalam perancangan film animasi ini. Film animasi yang mengangkat cerita sejarah merupakan sarana media pembelajaran yang baru dan lebih komunikatif serta mengasah imajinasi. Selanjutnya Josten V.H. Sadouw, (2018) menyatakan Dengan penggunaan Multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapat informasi. Berdasarkan tujuannya, penelitian ini berhasil menampilkan dan menceritakan bagaimana sejarah masunya injil ditanah Galela dalam bentuk Film Pendek Animasi 3 Dimensi. Film Pendek Animasi 3 Dimensi ini dapat menjadi media untuk mempelajari sejarah masuknya inil di Galela.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang terkait maka penulis tertarik untuk mengangkat sejarah dan latar belakang gugurnya Kapten Ida Bagus Putu Japa yang dikemas dalam sebuah Film Animasi 3 Dimensi. Adapun Film Animasi yang akan dikembangkan berjudul : “ **Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah yang ditemukan penulis yaitu sebagai berikut:

1. Kurang nya sumber informasi perjuangan sejarah terkait nilai kepahlawanan Kapten Ida Bagus Putu Japa.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam sosialisasi terhadap masyarakat

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar?
2. Bagaimana cara mengukur tingkat respon masyarakat terhadap tokoh sejarah daerah Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar ?

1.3 TUJUAN MASALAH

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar.
2. Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap tokoh sejarah daerah Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar.

1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa terhadap Serangan Umum Kota Denpasar :

1. Pada Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar ini mengacu pada buku Gempilan Perjuangan Phisik Pasukan Induk Ngurah Rai karya I Gusti Ngurah Pindha, Buku Inventaris Peristiwa dan Tokoh Sejarah karya A.A Bagus Wirawan serta artikel Dinas Sosial Pemerintah Kota Denpasar.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pentingnya pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, Penelitian ini diharapkan akan mampu untuk menambah wawasan ,pengentahuan serta pemahaman film animasi 3 dimensi terutama dalam pembuatan film perang pahlwan, dan juga dapat sebagai sarana pengembangan ilmu pengentahuan secara teoritis di bangku perkuliahan

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi ialah dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar. Peneliti berharap dengan Pengembangan ini dapat menambah wawasan serta meningkatkan pemahaman penulis dan sebagai tolak ukur pengetahuan penulis. Serta dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan film sejenis ini

b. Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat dalam Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar diharapkan mampu memberikan informasi tentang pahlawan daerah yaitu Kapten Ida Bagus Putu Japa

c. Bagi Penelitian Sejenis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan film sejenis ini.

