

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki sederet budaya yang penuh akan sejarah perjuangan yang membuat kita bebas dari penjajahan. Sejarah nasional memang penting bagi setiap negara, wilayah maupun kelompok etnis yang memiliki sejarahnya masing – masing, hal tersebut karena terdapat perbedaan dalam kisah sejarah yang terjadi. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) se.ja.rah /sêjarah/ (bentuk tidak baku: syajarat) merupakan sumber peristiwa dan kejadian aktual yang terjadi di masa lampau. Sebagai generasi penerus bangsa kita sudah sepatutnya turut mengapresiasi dan juga menghargai perjuangan – perjuangan para pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan dari para penjajah. Dari banyaknya pulau yang telah terjadi penjajahan, pulau Bali merupakan salah satu pulau yang menjadi tempat pejuang-pejuang Bali dalam bertempur melawan penjajah Belanda, seperti yang terjadi di Dusun Melanting, Desa Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng Bali. Perjuangan pasukan meninggalkan kesan mendalam bagi sebagian besar masyarakat Bali, khususnya di Desa Banjar, salah satu masyarakat yang ikut mempertahankan wilayah Bali pada tahun 1868.

Perjuangan para pejuang Bali yang terlibat dalam pertempuran melawan penjajah Belanda yang terjadi di Desa Banjar, Buleleng ini dikenal dengan Perang Banjar. Pada masa penjajahan tersebut Desa Banjar memiliki julukan Sura Magada, yang membuat Belanda amat susah menaklukkan perjuangan rakyat Banjar. Dua kali kesuksesan perlawanan rakyat Banjar memukul mundur penjajah Belanda, terbunuhnya Letnan Stegmen dan ratusan orang serdadu Belanda gugur. Sementara para tenaga pengangkut Belanda lari tunggang-langgang. Ketika Belanda mendapat kembali bantuan dari raja-raja di Bali yang telah tunduk dan bantuan dari Banyuwangi, namun strategi Laskar Banjar kembali mampu memukul mundur Belanda dengan sekutunya, Laskar Banjar melakukan serangan dadakan ke jantung pertahanan musuh di pelabuhan temukus, pada tanggal 24 Oktober 1868 Belanda akhirnya melakukan ekspedisi ke tiga dari Batavia untuk menundukkan perlawanan rakyat Banjar dan alhasil berhasil mematahkan perjuangan rakyat Banjar dengan berbagai strategi perang dan kekuatan penuh. Ida Nyoman Ngurah, I Made Guliang, beberapa pimpinan pasukan dan Laskar Banjar meninggal di pancingan Griya Gede Banjar karena mereka adalah pimpinan pasukan inti yang menjaga pertahanan Grya gede Banjar. Kemudian Ida Made Rai, Ide Made Tamu, Ida Made Kaler, Ida Made Sapan, Ida Ade Ikamasan, Ni Blegug mengungsi dan melakukan Gerilya di daerah Mengwi sebelum akhirnya dengan strategi diplomasi agar Ida Made Rai keluar dari persembunyian dan akhirnya beliau menyerah dan ditahan di Bandung Jawa Barat.

Dibalik sejarah perjuangan para pejuang Bali dalam memperjuangkan wilayah Bali, ternyata masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui

sejarah perjuangan tersebut. Masih kurang adanya media penyebaran informasi dan publikasi yang dapat membantu masyarakat untuk mengetahui sejarah perjuangan para pejuang Bali melawan penjajah Belanda dalam Perang Banjar. Hal ini dilihat dari hasil penyebaran angket yang telah dilakukan dari 54 responden, sebanyak 83% masyarakat yang merespons tidak mengetahui sejarah desa Banjar dan sebanyak 92.5% bahkan tidak mengetahui mengenai peristiwa Perang Banjar yang terjadi tahun 1868. Kemudian dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber, Drs. Ida Bagus Damana beliau mengatakan bahwa di era saat ini perlu upaya untuk melestarikan, menghormati dan menghargai perjuangan pejuang bali sangat perlu dilakukan karena generasi saat ini rata – rata sudah melupakan sejarah yang ada. Dilihat dari permasalahan tersebut perlu adanya media yang dapat mempublikasikan sejarah dari perang banjar agar masyarakat dapat memberi pengetahuan dan informasi terhadap masyarakat karena Perang Banjar sendiri salah satu bukti bahwa perjuangan rakyat Indonesia terutama rakyat Banjar demi mengusir penjajah Belanda sangatlah perlu di apresiasi. Serta Kisah ini perlu diabadikan agar kelak anak cucu kita bisa mendapatkan gambaran terkait perjuangan leluhurnya.

Dengan kemajuan teknologi, berkembang begitu pesat sehingga melahirkan inovasi-inovasi baru, disertai dengan evolusi mentalitas manusia ke arah yang lebih baik dan lebih maju. Salah satu teknologi yang berkembang untuk memberikan gambaran sejarah itu sendiri ialah teknologi film animasi, sebanyak 54 responden (100%) pun menjawab “setuju” jika peneliti membuat media informasi dan edukasi mengenai Perang Banjar

dalam bentuk Film Animasi 2 Dimensi. Istilah "animasi" secara harfiah diterjemahkan sebagai "hidup kembali" atau "bergerak." Umumnya, menganimasikan suatu item berarti memindahkannya untuk menghidupkannya (Eriya & Zhafiri, 2017). Makna ini dalam dunia animasi komputer diperluas lebih jauh lagi, karena animasi juga termasuk objek yang tidak bergerak. Animasi diam (*none motion*) ini diperlukan ketika suatu objek akan dibawa ke dalam pola penonton secara detail. Animasi komputer adalah proses pembuatan gambar animasi menggunakan media berbasis komputer. Seperti film, animasi digunakan untuk menyampaikan ide-ide tertentu, serta penanda sejarah. Menurut Yasa, (2019) Dengan hanya visual atau kata-kata, animasi mampu menggambarkan sesuatu yang rumit, kompleks, atau sulit untuk dijelaskan. Karena sifat animasi yang eksplisit dan tidak dibatasi, film animasi dapat menggambarkan masa lalu, sekarang, dan masa depan.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengenang sejarah Perang Banjar dan meningkatkan pengetahuan dan rasa nasionalisme masyarakat terhadap sejarah perjuangan para pejuang Bali dalam mengusir kaum penjajah Belanda akan diangkat dengan pengembangan film animasi 2D. Film animasi dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan pemahaman tentang hampir semua hal. Menurut Demillah, (2019) Relevansi sinema dalam pendidikan sebagian disebabkan oleh fakta bahwa film memiliki kapasitas untuk menarik perhatian orang dan sebagian karena fakta bahwa film dapat membantu pesan-pesan berkomunikasi dengan cara yang unik. Dari hal tersebut maka penulis berinisiatif untuk mengembangkan film animasi 2D dengan judul

“PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan film animasi sejarah desa Banjar serta Perang Banjar dikembangkan dengan film animasi 2 dimensi?
2. Bagaimana implementasi Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868?
3. Bagaimana respons pengguna terhadap pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu:

1. Untuk mengembangkan film animasi 2 dimensi Perang Banjar.
2. Untuk implementasi Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868.
3. Untuk mendeskripsikan respons penonton terhadap pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pengembangan “Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar 1868” yaitu:

1. Film ini akan mengisahkan sejarah desa Banjar dari awal ditemukan hingga terjadi Perang Banjar pada tahun 1868.
2. Cerita dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar ini mengacu pada buku yang berjudul Perang Banjar 1868 yang ditulis oleh dr. Soegianto Sastrodiwryyo, buku Geger Batavia “Kepahlawanan Ida Made Rai dalam Perang Banjar Menentang Kolonialisme Belanda di Bali Tahun 1868 yang ditulis oleh I Made Pageh, I Wayan Putra Yasa, dan Ketut Sedana Arta, serta cerita dari hasil wawancara oleh Bapak Drs. Ida Bagus Damana selaku keturunan salah satu pahlawan Perang Banjar.
3. Film ini hanya memvisualisasikan kisah berdasarkan ringkasan bahasa Indonesia.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar tahun 1868 ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoretis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 diharapkan dapat menjadi kajian bagi penelitian lainnya untuk memahami mengenai Film Animasi 2D Perang Banjar Tahun 1868 dan hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengedukasi masyarakat luas tentang Perang Banjar.

2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 dapat dijadikan media untuk memvisualisasikan sejarah Perang Banjar kepada masyarakat yang nantinya berfungsi untuk menambah pengetahuan masyarakat tentang asal usul dari desa Banjar serta asal usul Perang Banjar itu sendiri. Persentase pengetahuan masyarakat tentang Perang Banjar masih tergolong rendah sehingga pengembangan animasi 2 dimensi Perang Banjar dapat menjadi daya tarik tambahan untuk belajar.

b) Manfaat bagi peneliti

Pengembangan Animasi 2 Dimensi Perang Banjar 1868 dapat dijadikan sebagai ajang untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari saat perkuliahan. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah pengalaman di dalam melakukan penyusunan karya tulis sehingga wawasan peneliti menjadi semakin luas.

c) Manfaat bagi peneliti sejenis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang akan melakukan pengembangan yang sama sehingga penelitian terkait bisa mendapatkan hasil yang lebih baik.