

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang kini tumbuh pesat, minat generasi muda terhadap sejarah dan budaya Indonesia mulai memudar. Cara penyampaian informasi sejarah adalah salah satu penyebab informasi yang tersampaikan terlihat monoton terutama secara visual. Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang terutama pelajar tidak menyadari peran penting tiap tokoh Indonesia khususnya perempuan untuk perjuangan bangsa. Para puan yang berkontribusi besar untuk bangsa pada masa kemerdekaan diantaranya adalah R.A. Kartini, Cut Nyak Dhien, Dewi Sartika, dan Martha Christina Tiahahu.

Peran tiap tokoh dalam kemerdekaan atau masa perjuangannya sangat berpengaruh yang terlihat sampai sekarang, dari segi edukasi dan hak bersuara. Dari perjuangan tersebut terdapat segala bentuk penghalangnya yang memungkinkan merugikan sejumlah yang ikut berpartisipasi dalam perjuangan tersebut. Dari perjuangan tersebut, kini tiap individu berhak mendapatkan edukasi yang setara dan dapat menyuarakan hak masing-masing untuk keadilan. Terlebih lagi secara tidak sadar bahwa Sebagian penerus bangsa melakukan apa yang telah diperjuangkan oleh tokoh pada masa kemerdekaan.

Menurut Sulistia, perang salah satu hal yang membentuk kemerdekaan adalah konflik yang melibatkan senjata antara dua pihak dan lebih untuk memperebutkan atau menyuarakan hak, kendali, kebebasan, atau keyakinan untuk tiap individu, serta konflik ini melibatkan negara untuk mencapai tujuan tertentu. Efek dari perang sendiri menjadi masalah penting dalam hukum internasional, terutama dampak negatif yang ditimbulkan, seperti kerugian fisik, mental, dan materiil bagi korban yang terlibat (Sulistia, 2021, p. 526). Kemudian berdasarkan Suryohadiprojo, terbentuknya konflik perang membentuk pertahanan untuk mengatasi segala bentuk tantangan yang dihadapi suatu kelompok atau bangsa demi memperjuangkan kepentingan nasional serta keberlangsungan hidup (Suryohadiprojo, 1997, p. 13).

Perang yang membuahkan hasil perjuangan rakyat dan sejumlah kelompok diceritakan dalam sejarah yang umumnya dipelajari oleh pelajar di bangku sekolah. Perjuangan itulah yang membuat pelajar mampu meraih mimpinya, terdapat sejumlah yang terinspirasi dari tokoh nasional yang merupakan pelopor untuk melindungi dan membangun negeri. Salah satu bentuk perjuangannya berupa revolusi yang menjadi sarana pencapaian kemerdekaan yang menunjukkan kekuatan dalam bentuk apapun (Cahyono, 2022, p. 115).

Dari sejumlah tokoh yang disebutkan dalam sejarah, sebagian dari tokoh-tokoh tersebut adalah perempuan yang berpengaruh untuk memperjuangkan kemerdekaan dengan peran yang beragam seperti medis Kesehatan, pendidik, mengawali pasokan makanan dan bahkan logistic untuk menstabilkan status fisik pejuang (Prinada, 2024). Pada masa itu, peran perempuan juga perlu memahami sosial politik yang terjadi dan membantu kesejahteraan mereka dan bangsa memiliki kebebasan, terutama penjajahan kala itu (Devi, 2019).

Pada umumnya, untuk memahami sejarah harus melalui media pembelajaran, yaitu buku. Namun, dari buku saja tidak cukup karena dianggap monoton bagi pelajar masa kini. Sekarang teknologi digital maju dengan pesat, media pembelajaran disediakan dalam bentuk digital, seperti buku digital dan video pembelajaran. Video pembelajaran sendiri tidak harus menampilkan guru yang mengajar dalam kelas dengan papan tulis atau presentasi, tapi dengan video animasi. Video animasi kini sudah tumbuh dalam bidang pendidikan, tujuannya untuk membantu pelajar memahami topik pembelajaran lebih baik dan lebih menyenangkan dengan visual dan alur yang cepat diresap. Pada topik sejarah dapat diterapkan dengan animasi yang sesuai dengan target penonton serta literasi melalui audio.

Video animasi dapat menjadi sarana pembelajaran untuk menceritakan kembali sejarah atau cerita yang dialami tokoh pejuang negeri. Animasi sendiri dapat dijadikan media pembelajaran yang bermanfaat bagi pelajar yang dapat membantu mempermudah pembelajaran secara visual dan interaktif untuk memahami materi dengan cepat. Metode ini dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi dalam belajar (Melati et al., 2023). Menggunakan animasi juga membantu dengan

preferensi pembelajaran dalam generasi digital yang dapat menstimulasi secara visual, penyampaian cerita, membuat belajar jauh lebih menyenangkan (Hound Studio LLC, n.d.).

Tidak hanya berupa video animasi, menggunakan media non konvensional seperti *Video Mapping* yang tak hanya sebagai media untuk *showcase* karya seni, namun juga membuat penontonnya terkesima dengan visual bergerak pada bidang yang besar untuk di proyeksikan. Metode ini dapat menarik audiens lebih banyak karena jauh lebih interaktif dibandingkan berupa video biasa pada layar pada umumnya. Ini merupakan teknik modern yang memanfaatkan proyeksi video untuk mengubah berbagai jenis permukaan menjadi tampilan visual yang menarik. Teknik ini bertujuan menciptakan ilusi nyata dengan menggabungkan efek visual dan audio (EKIM, 2011).

Video Mapping kini sudah mulai dikenal bagi pecinta museum dan pameran seni dari kalangan muda dan tua. Peneliti akan merancang *video mapping* dengan tampilan video animasi ditargetkan kepada remaja usia 13 sampai 17 tahun. Tidak hanya menyampaikan sebuah cerita atau paparan materi. metode ini untuk mempermudah pemahaman materi melalui visual bergerak, mereka cepat memahami pentingnya sejarah sebagai pengetahuan yang krusial bagi generasi sekarang untuk membentuk identitas bangsa. Sayangnya, banyak di antara mereka yang kurang berminat untuk mempelajarinya, sehingga memiliki pemahaman yang minim tentang peristiwa-peristiwa penting yang telah membentuk bangsa ini (Tempo, 2023).

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan remaja tentang peran perempuan dalam kemerdekaan Indonesia.
2. Metode pembelajaran masih bersifat konvensional.
3. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti video mapping belum banyak.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *video mapping* yang baik untuk mengenalkan peran perempuan dalam perjuangan kemerdekaan?
2. Bagaimana menyajikan konten sejarah dengan bahasa dan alur cerita yang sesuai untuk remaja 13–17 tahun?

1.4 Batasan Masalah

Fokus utama penelitian pada perancangan sebagai berikut:

1. Penelitian mencakup cerita tokoh wanita yang perannya sebagai seorang perempuan yang berjuang untuk kemerdekaan.
2. Perancangan Video mapping dengan menggunakan animasi dan bahasa sederhana untuk remaja 13–17 tahun.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang pada masalah, peneliti memiliki tujuan dalam penulisan tugas akhir yaitu:

1. Merancang *video mapping berupa* animasi dengan gaya seni dan bahasa yang dapat dipahami dan diminati oleh remaja usia 13-17 tahun dengan nuansa hiburan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu remaja dalam wawasan sejarah dan mendorong minat dalam mempelajari hal baru yang dapat dikaitkan dengan isu masa kini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Mendorong minat belajar dalam bidang studi apapun selain sejarah melalui video animasi sekaligus edukatif dan membantu perkembangan ilmu pada remaja.

1.6.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Perancangan animasi ini dapat menjadi salah satu bukti karya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya yang dapat dijadikan portofolio.

1.6.4 Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan sejarah dalam sudut pandang perempuan pada masa kemerdekaan.

1.6.5 Bagi Masyarakat

Memahami sejarah dalam waktu yang singkat dibandingkan buku sejarah yang hanya berisi teks dan sekaligus mendapatkan hiburan secara visual yang dapat diingat dalam waktu yang lama.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini dirumuskan dengan sistematika penelitian untuk memudahkan dalam memperoleh informasi sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan meliputi latar belakang masalah yang disorot penulis yang minim pengetahuan untuk remaja tentang sejarah tokoh pahlawan ini dan masih berperan untuk menyuarakan perempuan dari segi perjuangannya. Masalah dalam proposal dipecah sebagai identifikasi masalah, rumusan masalah, dan Batasan masalah untuk penulisan yang berturut. Tujuan dan Manfaat dari proposal difokuskan kepada audiens tertentu.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Bagian tinjauan umum berupa informasi yang diambil dari berbagai sumber yang berupa jurnal, buku, literatur yang disertai berbagai teori yang dibutuhkan untuk perancangan.

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Bagian ini mencakup metode pengumpulan data serta penjelasan singkat yang dibutuhkan untuk perancangan, dan dapat disimpulkan serta menjadi petunjuk untuk menyusun skema perancangan.

BAB 4 STRATEGI KREATIF

Bagian proses perancangan produksi animasi 2D yang akan ditampilkan melalui media *video mapping* sebagai hasil akhir, melalui tahapan desain karakter, alur cerita, dan visualnya.

BAB 5 PENUTUP

Bagian ini berisi rangkuman dari penelitian dan proses produksi karya yang dapat menjawab rumusan masalah, serta terang tujuan yang tercapai, dan diikuti beberapa poin saran dari peneliti.

